

PENGEMBANGAN *E-MODUL* PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMK

Stella Talitha¹, Sandi Budiana², Aam Nurjaman³, Vickry Fadillah⁴

Universitas Pakuan

stella.talitha@unpak.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tantangan tersendiri karena karakteristik siswa yang lebih berorientasi pada keterampilan praktis dibandingkan teori. Salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa SMK adalah kemampuan berbahasa, baik lisan maupun tulisan, untuk menunjang komunikasi profesional di dunia kerja. Salah satu jenis teks yang krusial dikuasai adalah teks negosiasi, mengingat negosiasi merupakan keterampilan vital dalam dunia bisnis, penyiaran, perdagangan, dan berbagai sektor industri lainnya. Namun, pembelajaran teks negosiasi di SMK sering kali terkendala bahan ajar yang kurang interaktif dan kurang kontekstual dengan kebutuhan dunia kerja. Buku teks konvensional belum sepenuhnya memenuhi karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Selain itu, rendahnya minat baca serta dominasi metode pembelajaran ceramah membuat siswa kesulitan memahami struktur dan strategi bernegosiasi secara efektif. Digitalisasi pembelajaran melalui pengembangan e-modul menjadi salah satu solusi inovatif untuk menjawab permasalahan tersebut. E-modul menawarkan fleksibilitas akses, penyajian materi yang lebih menarik melalui media teks, gambar, dan interaktifitas, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan ritme mereka. Dengan memanfaatkan teknologi, e-modul dapat menyajikan contoh-contoh negosiasi nyata yang relevan dengan dunia kerja, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Pengembangan e-modul teks negosiasi ini didasarkan pada kebutuhan aktual di lapangan. Hasil analisis kebutuhan siswa kelas X Broadcasting di SMK Generasi Madani Cibinong menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa kesulitan memahami teks negosiasi dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan praktis untuk mendukung keterampilan berbahasa mereka, khususnya dalam menulis teks negosiasi yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-modul teks negosiasi yang tidak hanya layak dan efektif secara akademik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan siswa SMK untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang menuntut kecakapan berkomunikasi yang adaptif dan profesional.

Kata kunci: *e-modul, teks negosiasi, pembelajaran menulis*

ABSTRACT

Indonesian Language Learning at Vocational High Schools (SMK) presents its own challenges due to the characteristics of students who are more oriented toward practical skills than theoretical knowledge. One of the essential competencies that SMK students must master is language proficiency, both spoken and written, to support professional communication in the workplace. Among various types of texts, negotiation texts are particularly crucial, as negotiation is a vital skill in business, broadcasting, trade, and various other industrial sectors. However, the teaching of negotiation texts at SMK often faces obstacles due to the use of instructional materials that are less interactive and less contextualized to the needs of the professional world. Conventional textbooks have not fully addressed the characteristics of 21st-century learning, which emphasizes critical, creative, collaborative, and communicative thinking skills. In addition, the low reading interest among students and the dominance of lecture-based teaching methods make it difficult for students to grasp the structure and strategies of effective negotiation. The digitalization of learning through the development of e-modules has become an innovative solution to address these challenges. E-modules offer flexible access, more engaging material presentation through text, images, and interactive features, and enable students to learn independently at their own pace. By leveraging technology, e-modules can present real-world negotiation examples relevant to the workplace, making learning more meaningful and applicable. The development of this negotiation text e-module is based on actual field needs. A needs analysis conducted with Grade X Broadcasting students at SMK Generasi Madani Cibinong revealed that the majority of students found it difficult to understand negotiation texts through conventional teaching methods. They expressed a need for more modern, interactive, and practical learning media to support their language skills, particularly in writing effective negotiation texts. Therefore, this study focuses on developing a negotiation text e-module that is not only academically feasible and effective but also relevant to the needs of vocational students in preparing themselves for a professional world that demands adaptive and proficient communication skills.

Keywords: *e-module, negotiation text, writing instruction*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan berperan penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa, terutama melalui penguasaan enam keterampilan berbahasa: menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Keenam keterampilan ini dipelajari secara bertahap dan berkesinambungan, dengan keterampilan menulis sebagai puncaknya. Di tingkat SMA/SMK, kemampuan menulis tidak hanya dituntut dari segi teknis, tetapi juga dari segi kognitif dan kreatif. Salah satu bentuk teks yang menuntut ketelitian tinggi adalah teks negosiasi, karena mengharuskan siswa memahami konteks sosial, struktur teks, serta kaidah kebahasaan secara terpadu.

Namun, pembelajaran menulis teks negosiasi di kelas X SMK masih menghadapi tantangan yang signifikan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep tawar-menawar, terutama dalam penerapan kaidah kebahasaan seperti konjungsi, kalimat langsung, serta penggunaan tanda baca dalam dialog. Di sisi lain, bahan ajar yang digunakan—termasuk buku elektronik "Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia"—belum sepenuhnya menjawab kebutuhan siswa SMK, karena cenderung menyajikan tema yang bersifat umum dan tidak kontekstual dengan dunia kejuruan siswa. Hal ini menimbulkan kebosanan, rendahnya minat, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesenjangan antara materi dalam buku ajar dan konteks kebutuhan siswa inilah yang menjadi *gap* penting dalam penelitian ini. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan e-modul yang tidak hanya memperhatikan struktur dan kaidah teks negosiasi, tetapi juga menyajikan konten yang disesuaikan dengan jurusan siswa, khususnya jurusan Broadcasting. Pendekatan ini menggabungkan elemen digital interaktif, latihan yang aplikatif, serta materi yang berorientasi pada praktik komunikasi nyata di bidang kejuruan. Selain itu, penggunaan e-modul sebagai bahan ajar digital diyakini mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, yang menuntut integrasi teknologi, fleksibilitas belajar mandiri, dan kebermaknaan isi ajar.

Dengan demikian, pengembangan e-modul materi teks negosiasi ini dilakukan sebagai upaya konkret untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis di kelas X SMK. E-modul dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami struktur teks dan kaidah kebahasaan secara lebih menyeluruh, kontekstual, dan menarik, sekaligus menjadi solusi atas keterbatasan bahan ajar konvensional yang selama ini digunakan di sekolah.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran yang bermakna membutuhkan bahan ajar yang bervariasi dan berbasis teknologi. E-modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar digital yang fleksibel dan menarik (Pratama & Fitriani, 2023). E-modul menggabungkan teks, gambar, dan latihan berbasis digital, serta memungkinkan siswa belajar mandiri kapan saja dan di mana saja (Lestari et al., 2023).

E-modul diharapkan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif. E-modul dapat memuat unsur visual, audio, dan video, serta perintah-perintah eksplisit yang membimbing siswa dalam memahami materi (Yuliana & Hidayat, 2022). E-modul memberikan beberapa keuntungan, seperti: pengalaman belajar yang menarik, kemudahan akses, kebebasan berekspresi, dan umpan balik langsung. Namun, e-modul juga memiliki kelemahan, seperti berkurangnya interaksi langsung dengan guru dan risiko gangguan teknis (Amalia et al., 2022).

Wahyuni et al. (2022) membedakan e-modul dengan modul cetak, antara lain pada aspek aksesibilitas, biaya, daya tahan, dan integrasi media. Dalam mendesain e-modul, perlu diperhatikan aspek seperti informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Penelitian ini menggunakan aplikasi Canva dalam pengembangan e-modul karena fitur desainnya yang fleksibel dan mudah digunakan (Putri & Nugraha, 2023).

Fokus konten e-modul adalah teks negosiasi yang mencakup enam keterampilan berbahasa. Teks ini memiliki struktur pembuka, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup (Setiawan, 2022). Selain itu, kaidah kebahasaannya meliputi kalimat berita, tanya, langsung, persuasif, konjungsi, pronomina, dan tuturan pasangan (Yuniarti et al., 2022). Teks ini dirancang untuk melatih kemampuan menulis siswa dengan konteks yang relevan dan struktur yang jelas.

Lebih lanjut, teori pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky mendasari pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. E-modul sebagai media interaktif berbasis digital mendorong terjadinya interaksi antara siswa dengan materi secara mandiri, yang pada akhirnya meningkatkan pembentukan pengetahuan secara personal (Widodo, 2022). Pendekatan ini sangat sesuai dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa memiliki keterampilan

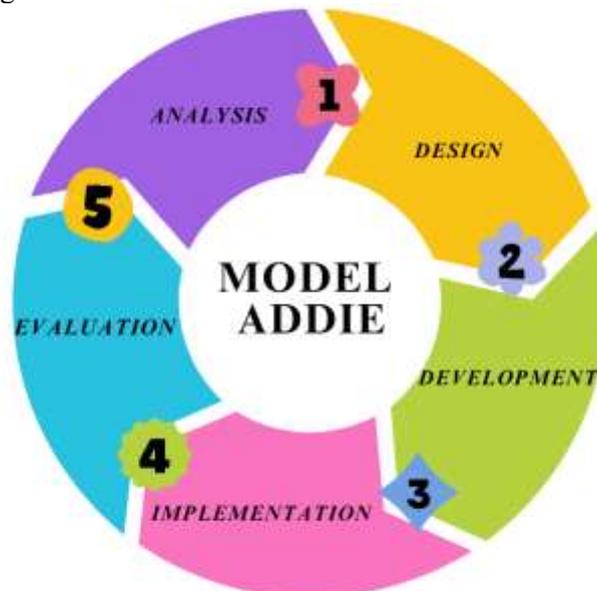
berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Papagiannis & Pallaris, 2025; Kaya, Yaşar, Çetin, Kutluca, 2025).

Dengan menggabungkan pendekatan teknologi, strategi pengajaran berbasis teks, dan prinsip pembelajaran konstruktivistik, e-modul materi teks negosiasi diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung peningkatan mutu pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya pada kompetensi menulis di jenjang SMA/SMK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Adeoye, 2024; Iroriteraye-Adjekpovu, 2024). Model ini dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan berorientasi pada hasil yang dapat diimplementasikan langsung dalam konteks pembelajaran.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Generasi Madani Cibinong dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, penyebaran angket kebutuhan, validasi oleh ahli, dan uji coba terbatas. Instrumen yang digunakan meliputi angket analisis kebutuhan siswa, lembar validasi produk oleh ahli media, bahasa, dan materi, serta angket respons keefektifan dari siswa dan guru.



Gambar: 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE
Sumber (Fatirul & Winarto, 2022: 75)

Tahap pertama, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran teks negosiasi dan menentukan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar. Selanjutnya, pada tahap desain, dirancang konten e-modul berdasarkan capaian pembelajaran, struktur teks, serta elemen visual interaktif dengan bantuan aplikasi Canva. Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi e-modul secara utuh dan menyelaraskannya dengan masukan dari para validator.

Pada tahap implementasi, e-modul diuji cobakan dalam pembelajaran selama tiga pertemuan kepada 38 siswa untuk mengamati keterpahaman, keterlibatan, dan respons siswa. Guru juga turut dilibatkan dalam memberikan penilaian efektivitas e-modul. Tahap akhir, evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui analisis hasil angket dan latihan menulis siswa guna menilai keefektifan dan dampak e-modul terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, menggunakan rumus skala Likert untuk menilai validitas dan efektivitas produk. Data dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh dan dikategorikan dalam kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari keseluruhan tahap digunakan sebagai dasar penyusunan simpulan dan rekomendasi implementasi e-modul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

E-modul pembelajaran menulis teks negosiasi dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena mampu memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan iteratif dalam pengembangan bahan ajar sehingga setiap tahap saling berkaitan dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi.

Penelitian dilakukan di SMK Generasi Madani Cibinong Kabupaten Bogor dan mencakup tiga kali pertemuan tatap muka dengan siswa kelas X. Selama proses penelitian, peneliti menggunakan tiga jenis instrumen untuk memperoleh data yang komprehensif, yakni lembar analisis kebutuhan, lembar validasi, dan angket respons. Instrumen analisis kebutuhan digunakan pada tahap awal untuk mengidentifikasi permasalahan dan harapan siswa terhadap bahan ajar yang relevan. Informasi dari angket ini menjadi dasar dalam merancang konten dan strategi penyajian materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Tahap kelayakan produk dilaksanakan melalui validasi yang melibatkan tiga pakar dengan keahlian berbeda, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setiap validator menilai aspek tertentu pada e-modul berdasarkan instrumen penilaian yang telah dirancang. Validasi dilakukan secara berlapis, dan penilaian dikombinasikan dengan saran kualitatif sebagai masukan untuk revisi dan penyempurnaan e-modul.

Selanjutnya, efektivitas e-modul diukur melalui penyebaran angket respons kepada siswa dan guru setelah implementasi terbatas di kelas. Angket ini bertujuan menilai sejauh mana e-modul membantu dalam proses pembelajaran dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam kemampuan menulis teks negosiasi. Respons siswa dan guru menjadi indikator penting dalam menilai kualitas produk dan relevansinya dengan praktik pembelajaran nyata.

Dengan mengikuti lima tahapan ADDIE secara sistematis, pengembangan e-modul dalam penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk bahan ajar yang valid dan efektif, tetapi juga sesuai dengan konteks kebutuhan pembelajaran menulis teks negosiasi di SMK. Tahapan-tahapan tersebut membentuk fondasi metodologis yang kokoh dan terukur dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis digital.

ANALYSIS

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menyebarkan angket kepada 38 siswa dan melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X Broadcasting SMK Generasi Madani Cibinong Kabupaten Bogor. Tujuan dari tahap ini adalah mengidentifikasi permasalahan konkret dalam pembelajaran teks negosiasi serta menelusuri kesenjangan antara bahan ajar yang digunakan saat ini dengan kebutuhan aktual di kelas. Melalui instrumen angket dan wawancara, diperoleh data mengenai kurikulum yang diterapkan sekolah, materi yang dianggap sulit oleh siswa, serta jenis bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyusun teks negosiasi, terutama dalam penggunaan konjungsi dan tanda baca. Guru mengungkapkan bahwa siswa sering kali menggunakan kata hubung yang sama secara berulang dalam satu paragraf, serta belum mampu membedakan secara tepat penggunaan tanda tanya dalam kalimat interogatif dan tanda titik dalam kalimat deklaratif. Selain itu, pemahaman siswa terhadap pasangan tuturan dalam dialog negosiasi masih sangat terbatas, sehingga teks yang dihasilkan cenderung tidak koheren secara pragmatik dan sintaksis.

Masalah lain yang teridentifikasi adalah rendahnya minat baca siswa, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami struktur dan unsur kebahasaan teks negosiasi. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika diberikan contoh teks yang kontekstual, misalnya negosiasi antara editor dan pelanggan dalam dunia kerja broadcasting. Namun, bahan ajar yang tersedia saat ini hanya menyajikan contoh yang terbatas pada konteks jual beli, sehingga cenderung membosankan dan kurang relevan dengan pengalaman siswa di jurusan keahlian mereka. Hal ini menghambat ketercapaian alur tujuan pembelajaran secara optimal.

Temuan dari angket kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas siswa membutuhkan bahan ajar baru yang lebih interaktif, mudah dipahami, serta mendukung pembelajaran mandiri. Dari 38 responden, sebagian besar menyatakan bahwa bahan ajar yang tersedia saat ini tidak mampu menjelaskan materi secara menyeluruh dan latihan yang diberikan sulit untuk diselesaikan. Selain itu, siswa telah terbiasa menggunakan bahan ajar berbasis digital dalam bentuk *e-book*, namun merasa bahwa kontennya belum mampu menjawab kebutuhan mereka secara efektif.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan pengembangan bahan ajar digital berupa *e-modul* yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran teks negosiasi di SMK. E-modul ini dirancang untuk menyajikan materi yang lengkap, menyertakan latihan kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan jurusan, serta menyediakan kuis daring untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, e-modul akan menampilkan contoh teks negosiasi yang relevan dengan dunia jasa dan kreatif, seperti diskusi revisi desain antara klien dan desainer pada jurusan broadcasting, guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap struktur dan kaidah teks negosiasi.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran nonproduktif yang Anda sukai?	32	6
2.	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan setidaknya satu kali atau lebih dari satu kali saat mempelajari Bahasa Indonesia?	34	4
3.	Apakah teks negosiasi menjadi salah satu materi yang sulit dipelajari dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?	33	5
4.	Apakah sekolah Anda menyediakan dan memberikan bahan ajar bentuk cetak, seperti buku paket untuk menunjang Anda selama mempelajari salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?	5	33
5.	Jika bukan bentuk cetak, lalu apakah sekolah Anda menyediakan dan memberikan bahan ajar bentuk digital, seperti <i>e-book</i> untuk menunjang Anda selama mempelajari salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?	32	6
6.	Apakah Anda merasa kesulitan saat menggunakan bahan ajar itu secara mandiri?	35	3
7.	Apakah materi di dalam bahan ajar itu kurang lengkap dan setiap latihan yang tersaji sulit dipahami oleh Anda?	34	4
8.	Apakah sekolah Anda belum ada modul elektronik yang lebih menarik dan interaktif dari bahan ajar yang kalian gunakan tersebut?	33	5
9.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang lebih interaktif, memiliki materi yang lengkap, serta menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan karakteristik siswa SMK untuk mempelajari teks negosiasi?	38	0
10.	Apakah Anda tertarik dan setuju dengan pengembangan bahan ajar untuk materi teks negosiasi berupa modul elektronik?	35	3
Jumlah Jawaban "Ya"		311	
Nilai		81%	
Kriteria		Setuju	

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel, hasil perhitungan angket analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan e-modul materi teks negosiasi menunjukkan nilai sebesar 81%, yang berada dalam kategori "Setuju". Persentase ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasakan kebutuhan nyata akan adanya bahan ajar baru yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan. Tingginya tingkat persetujuan ini mencerminkan bahwa bahan ajar yang selama ini digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa, baik dari segi penyajian materi, kedalaman konten, maupun kesesuaian dengan konteks pembelajaran kejuruan.

Lebih jauh, angka tersebut juga menguatkan urgensi untuk mengembangkan e-modul sebagai alternatif solusi atas berbagai kendala yang ditemukan di lapangan. E-modul yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SMK serta berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas, motivasi belajar, dan efektivitas pembelajaran menulis teks negosiasi. Temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan pengembangan produk dan memastikan bahwa bahan ajar yang disediakan benar-benar adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21.

DESIGN

Pada tahap *design*, peneliti mulai menyusun rancangan awal pengembangan e-modul menulis teks negosiasi untuk kelas X. Proses ini diawali dengan pembuatan *storyboard* sebagai kerangka awal pengembangan konten dan tampilan modul. Aplikasi Canva dipilih sebagai perangkat utama dalam proses desain karena kemampuannya dalam menyediakan fitur desain grafis yang responsif, mudah digunakan, serta memungkinkan integrasi elemen visual, teks, dan tautan interaktif dalam satu platform digital.

Langkah pertama dalam tahap desain adalah merumuskan *capaian pembelajaran* (CP) dan *alur tujuan pembelajaran* (ATP). Perumusan CP disesuaikan dengan elemen keterampilan berbahasa yang relevan untuk materi teks negosiasi, khususnya keterampilan membaca dan memirsa serta keterampilan menulis. ATP disusun secara sistematis agar siswa dapat mencapai target pembelajaran secara bertahap dan terukur. Perumusan ini juga dijadikan dasar dalam menyusun konten latihan pada e-modul, dengan harapan siswa dapat menghasilkan teks negosiasi yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar.

Langkah kedua adalah merancang peta konsep materi teks negosiasi. Peta konsep ini disusun sebagai representasi visual terhadap urutan materi dari dasar hingga kompleks, meliputi pengertian teks negosiasi, tahapan dan unsur-unsurnya, faktor keberhasilan, struktur teks, kaidah kebahasaan, jenis teks negosiasi, hingga langkah-langkah penulisan. Seluruh komponen tersebut diorganisasi ke dalam enam subtema utama, yang akan menjadi dasar pembagian isi dalam e-modul. Tujuan perancangan peta konsep ini adalah memberikan gambaran konseptual yang jelas kepada siswa sebelum mereka memasuki materi secara mendalam.

Langkah ketiga dalam tahap desain adalah menyusun *draf awal* e-modul. *Draf* ini mencakup komponen-komponen utama yang akan dimasukkan ke dalam e-modul, seperti pendahuluan, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, contoh teks, latihan, kuis, glosarium, dan daftar pustaka. Penyusunan *draf* dilakukan sebelum ditransformasikan ke dalam desain visual menggunakan Canva, sehingga memastikan bahwa semua konten telah terstruktur secara pedagogis dan siap untuk dikembangkan dalam bentuk visual interaktif. Proses desain ini menunjukkan integrasi antara perencanaan isi yang matang dan pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik, efektif, dan kontekstual.

Tabel 2. *Draf E-modul Materi Teks Ngeosiasi*

Letak Halaman	Unsur-Unsur	Deskripsi
Halaman Pembuka	Judul	Berisi nama yang menggambarkan keseluruhan konten pada <i>e-modul</i> .
	Prakata	Berisi esai pengantar tentang maksud dan tujuan pengembangan <i>e-modul</i> .
	Daftar isi	Berisi urutan penulisan subbab yang disertai dengan penempatan tata letak halamannya.
	Daftar tabel	Berisi urutan nomor dan judul pada tabel yang disertai tata letak halamannya.
	Daftar gambar	Berisi urutan nomor dan judul pada gambar yang disertai dengan tata letak halamannya.
	Petunjuk penggunaan <i>e-modul</i>	Berisi esai tentang panduan untuk memandu siswa agar mengetahui konten-konten materi yang ada di dalam <i>e-modul</i> .
Halaman isi	Capaian pembelajaran	Berisi rumusan kompetensi belajar yang hendak dicapai oleh siswa.
	Elemen	Berisi kemampuan reseptif dan kemampuan produktif yang dituangkan ke dalam bentuk materi dan latihan pada <i>e-modul</i> .

Alur tujuan pembelajaran	Berisi rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah dirumuskan.
Peta konsep	Berisi konsep materi teks negosiasi yang akan dipelajari oleh siswa dalam bentuk peta pikiran
Pertanyaan pemantik	Berisi pertanyaan-pertanyaan yang bersifat membangun pemahaman siswa.
Materi	Berisi kumpulan konsep teks negosiasi yang hendak dipelajari oleh siswa.
Latihan	Berisi soal-soal bentuk analisis yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa
Kuis	Berisi soal-soal bentuk pilihan ganda atau esai yang digunakan sebagai refleksi terhadap materi yang baru dipelajari siswa.
Halaman Penutup	Daftar pustaka
	Berisi sumber rujukan yang digunakan dalam penyusunan <i>e-modul</i> .
	Indeks
	Berisi daftar kata atau istilah penting dalam <i>e-modul</i> yang disusun secara abjad dan disertai dengan letak halaman istilah berada.
	Glosarium
	Berisi daftar kata atau istilah penting yang dilengkapi dengan arti/penjelasannya.
	Catatan tentang penulis
	Berisi informasi singkat tentang kehidupan penulis.

Pada tahap lanjutan proses desain, peneliti menyiapkan berbagai sumber rujukan untuk mendukung penyusunan uraian materi dalam *e-modul*. Sumber-sumber tersebut meliputi buku-buku referensi yang membahas secara mendalam mengenai konsep dan struktur teks negosiasi, *e-book* yang saat ini digunakan oleh guru di sekolah, serta teori-teori terkini yang diperoleh dari jurnal ilmiah bereputasi. Pemilihan sumber yang bervariasi ini bertujuan untuk menjamin bahwa materi dalam *e-modul* memiliki akurasi tinggi, relevan dengan kebutuhan siswa, serta mampu menjawab tantangan pembelajaran berbasis kurikulum terbaru di jenjang SMK.

Selanjutnya, peneliti merancang latihan dan kuis yang terintegrasi dengan elemen keterampilan berbahasa yang ditetapkan dalam capaian pembelajaran untuk materi teks negosiasi kelas X. Latihan disusun untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami struktur, unsur kebahasaan, dan strategi penyusunan teks negosiasi yang baik. Adapun kuis disusun dalam dua format, yaitu esai dan pilihan ganda, dan disajikan secara digital menggunakan media interaktif seperti *Google Form* dan *Wordwall*. Media tersebut dipilih untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan untuk memudahkan proses evaluasi baik oleh siswa maupun guru secara mandiri.

Untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep teks negosiasi, peneliti juga menyusun contoh teks dengan memperhatikan relevansi terhadap dunia kejuruan siswa. Misalnya, pada jurusan Broadcasting, peneliti membuat contoh teks yang menggambarkan proses tawar-menawar antara editor dan klien dalam revisi desain. Contoh-contoh yang kontekstual seperti ini tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga membantu mereka membangun koneksi antara materi pelajaran dan realitas yang mereka hadapi di bidang keahlian masing-masing. Strategi ini diharapkan dapat mempercepat pemahaman konsep dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

DEVELOPMENT

Pada tahap *Development*, proses pengembangan dimulai dengan merealisasikan draf awal *e-modul* menjadi bahan ajar digital yang utuh menggunakan aplikasi *Canva*. Platform ini dipilih karena menyediakan fleksibilitas desain visual yang responsif dan mudah diakses oleh pengguna. Komponen-komponen penting dalam *e-modul*, seperti pertanyaan pemantik, alur tujuan pembelajaran, materi inti, contoh-contoh teks negosiasi, latihan, dan kuis, diintegrasikan secara sistematis ke dalam satu kesatuan yang disebut subtema. Setiap subtema dirancang untuk merepresentasikan satu fokus pembelajaran yang utuh dan progresif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi secara bertahap dan menyeluruh. Secara keseluruhan, *e-modul* materi teks negosiasi ini terdiri dari enam subtema yang saling terhubung dan disusun berdasarkan urutan konsep yang logis, mulai dari pengenalan teks negosiasi

hingga keterampilan menulis teks negosiasi secara mandiri. Struktur ini memungkinkan siswa belajar dengan alur yang jelas serta memberikan ruang refleksi melalui aktivitas interaktif dalam setiap bagian.



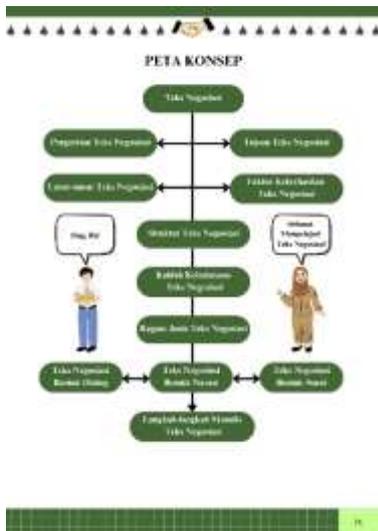
Tampilan kaver



Tampilan prakata



Tampilan petunjuk penggunaan e-modul



Tampilan peta konsep



Tampilan subtema



Tampilan materi



Tampilan latihan dan kuis



Tampilan contoh teks negosiasi



Tampilan catatan tentang penulis

Gambar: 2 Pengembangan Desain E-modul Materi Teks negosiasi Sumber dokumentasi pribadi

Draf komponen e-modul yang telah dirancang secara sistematis selanjutnya diuji melalui tahapan validasi untuk menilai kelayakan produk sebagai bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Proses validasi ini dilakukan dengan mengacu pada tiga aspek utama, yaitu aspek media, kebahasaan, dan materi. Aspek media mencakup penilaian terhadap desain visual, keterbacaan, konsistensi tampilan, serta efektivitas penyajian digital. Aspek kebahasaan berfokus pada kelugasan kalimat, daya komunikatif, kesesuaian tingkat bahasa dengan perkembangan kognitif siswa, serta ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca. Sementara itu, aspek materi dievaluasi dari segi kesesuaian isi dengan kurikulum, kedalaman substansi, serta urutan penyajian yang logis dan aplikatif bagi siswa SMK.

Tiga validator dilibatkan dalam proses ini untuk menjamin objektivitas dan akurasi penilaian, yaitu satu guru Bahasa Indonesia dari SMK Generasi Madani Cibinong sebagai ahli materi, serta dua dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pakuan sebagai ahli media dan ahli bahasa. Validasi dilakukan secara berulang hingga revisi-revisi dari masukan yang diberikan dapat mengantarkan e-modul pada kriteria "Sangat Layak". Setiap validator memberikan evaluasi melalui instrumen angket kuantitatif dan catatan kualitatif yang komprehensif, mencakup saran teknis dan pedagogis.

Hasil validasi menunjukkan peningkatan signifikan dari tiap siklus. Ahli media menyatakan bahwa e-modul telah memenuhi prinsip estetika dan navigasi visual yang mendukung pengalaman belajar digital. Ahli bahasa menekankan perbaikan terhadap konsistensi penggunaan istilah, penulisan huruf kapital, dan bentuk italic, yang seluruhnya telah disempurnakan dalam versi revisi. Ahli materi menyoroti perlunya penyempurnaan dalam penyajian contoh teks yang lebih kontekstual, serta penyusunan langkah-langkah menulis yang sesuai dengan dunia vokasional siswa SMK. Semua rekomendasi tersebut telah ditindaklanjuti dalam pengembangan selanjutnya.

Penyempurnaan berkelanjutan dari hasil validasi ini berdampak pada peningkatan kualitas konten, tampilan, dan struktur e-modul secara menyeluruh. Dengan pencapaian skor validasi yang tinggi dari ketiga aspek, e-modul dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam tahap implementasi terbatas di kelas. Keberhasilan ini menegaskan bahwa pengembangan e-modul tidak semata-mata berbasis pada pendekatan teoritis, tetapi juga merespons kebutuhan praktis yang dihadapi guru dan siswa dalam konteks pembelajaran aktual.

Lebih jauh, keterlibatan aktif guru dalam validasi turut memperkuat posisi e-modul sebagai inovasi bahan ajar yang kontekstual dan aplikatif. Integrasi antara teori pengembangan bahan ajar, praktik pedagogi, dan kebutuhan lapangan menjadikan e-modul ini sebagai contoh konkret penerapan pengembangan berbasis kebutuhan nyata peserta didik. Validasi berlapis ini juga merefleksikan komitmen pengembang dalam menjamin mutu, kebermanfaatan, dan relevansi e-modul bagi pembelajaran menulis teks negosiasi di tingkat SMK.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Pertama Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Validasi
Skor yang Diperoleh	65
Skor Maksimal	75
Skor Keseluruhan	$(65:75) \times 100\% = 86\%$
Persentase	86%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Kedua Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Validasi
Skor yang Diperoleh	68
Skor Maksimal	75
Skor Keseluruhan	$(68:75) \times 100\% = 90\%$
Persentase	90%
Kriteria	Sangat Layak

Hasil uji validasi pertama oleh ahli media menunjukkan bahwa e-modul memperoleh skor 65 dari skor maksimal 75 dengan persentase 86%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Meskipun demikian, validator memberikan sejumlah catatan penting yang perlu diperhatikan, khususnya terkait aspek teknis visual seperti ukuran huruf yang kurang konsisten, pemilihan warna yang belum optimal untuk keterbacaan, jarak antarkata yang masih terlalu rapat, serta variasi media dalam kuis yang dinilai kurang menarik dan interaktif. Temuan tersebut menjadi dasar perlunya revisi untuk menyempurnakan aspek visual e-modul agar lebih mendukung pengalaman belajar siswa.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran tersebut, e-modul kembali divalidasi dan memperoleh skor meningkat menjadi 68, dengan persentase 90%. Skor ini tetap berada dalam kategori “Sangat Layak” dan menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan. Validator menyatakan bahwa e-modul telah memenuhi standar visual dan penyajian yang baik untuk mendukung pembelajaran siswa. E-modul dinilai sudah siap digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas X SMK Generasi Madani Cibinong Kabupaten Bogor tanpa memerlukan revisi tambahan pada aspek media.

Peningkatan nilai dari validasi pertama ke validasi kedua mencerminkan efektivitas proses revisi dan kemampuan e-modul untuk beradaptasi dengan kebutuhan visual siswa di era digital. Penyajian yang estetik, jelas, dan nyaman dipandang menjadi faktor penting dalam menarik perhatian siswa dan memfasilitasi keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar secara mandiri. Dengan demikian, hasil validasi ahli media ini memperkuat keyakinan bahwa e-modul telah memenuhi standar pedagogis dan teknologis sebagai bahan ajar digital yang layak.

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Pertama Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Validasi
Skor yang Diperoleh	74
Skor Maksimal	85
Skor Keseluruhan	$(74:85) \times 100\% = 87\%$
Persentase	87%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Validasi
Skor yang Diperoleh	81
Skor Maksimal	85
Skor Keseluruhan	$(81:85) \times 100\% = 95\%$
Persentase	95%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 7. Hasil Validasi Ketiga Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Validasi
Skor yang Diperoleh	85
Skor Maksimal	85
Skor Keseluruhan	$(85:85) \times 100\% = 100\%$
Persentase	100%
Kriteria	Sangat Layak

Hasil validasi pertama oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa e-modul memperoleh skor 74 dari skor maksimal 85 dengan persentase 87%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Meskipun demikian, validator mengidentifikasi sejumlah kekurangan dalam aspek kebahasaan, terutama pada penggunaan huruf kapital dan cetak tebal yang belum konsisten, penulisan kata “rupiah” dalam nominal angka yang tidak mengikuti konvensi penulisan baku, serta penggunaan bentuk terikat pada penulisan subtema dan subbab yang belum tepat. Masukan tersebut menjadi acuan awal untuk penyempurnaan e-modul secara sistematis dalam aspek kebahasaan.

Pada validasi kedua, setelah dilakukan revisi terhadap komponen-komponen yang dinilai kurang, e-modul memperoleh skor 81 dengan persentase 95%, tetap dalam kategori “Sangat Layak”. Namun, validator masih memberikan catatan minor, terutama pada aspek penulisan cetak miring istilah asing seperti “e-modul”, yang belum konsisten di seluruh bagian teks. Hal ini menunjukkan bahwa kendati telah terjadi perbaikan substansial, masih diperlukan penyempurnaan akhir sebelum produk benar-benar layak digunakan.

Revisi lanjutan dilakukan secara menyeluruh pada seluruh unit teks yang mengandung istilah asing, termasuk konsistensi penulisan, tanda baca, dan konvensi ejaan. Hasil validasi ketiga menunjukkan bahwa e-modul berhasil memperoleh skor sempurna, yakni 85 dari 85, dengan persentase 100%. Pada tahap ini, validator menyatakan bahwa e-modul telah memenuhi seluruh indikator kelayakan dari segi kebahasaan dan tidak lagi memerlukan perbaikan.

Pencapaian ini menandakan bahwa e-modul telah melalui proses evaluasi kebahasaan yang ketat dan sistematis, serta menunjukkan kualitas kebahasaan yang sangat tinggi dalam mendukung pemahaman siswa. Kejelasan, kelugasan, serta ketepatan penggunaan bahasa dalam e-modul menjadi keunggulan penting yang mendukung kelayakan produk sebagai bahan ajar untuk siswa kelas X SMK Generasi Madani Cibinong Kabupaten Bogor. Validasi bertahap ini membuktikan bahwa aspek kebahasaan menjadi faktor krusial yang berpengaruh langsung terhadap efektivitas pembelajaran berbasis e-modul.

Tabel 8. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Validasi
Skor yang Diperoleh	55
Skor Maksimal	75
Skor Keseluruhan	$(55:75) \times 100\% = 73\%$
Persentase	73%
Kriteria	Layak

Tabel 9. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Validasi
Skor yang Diperoleh	72
Skor Maksimal	75
Skor Keseluruhan	$(72:75) \times 100\% = 96\%$
Persentase	96%
Kriteria	Sangat Layak

Hasil validasi pertama oleh ahli materi menunjukkan skor sebesar 55 dari total skor maksimal 75, dengan persentase sebesar 73%. Meskipun termasuk dalam kategori “Layak”, capaian tersebut mengindikasikan bahwa produk masih memerlukan sejumlah perbaikan substantif. Validator memberikan catatan bahwa e-modul belum sepenuhnya optimal dari segi penyajian materi dan perlunya penyesuaian terhadap peraturan terbaru, khususnya penggantian capaian pembelajaran berdasarkan Permendikbudristek Nomor 32 Tahun 2024. Selain itu, masih diperlukan penambahan visual pendukung berupa gambar pada setiap contoh teks negosiasi untuk membantu siswa memahami konteks secara lebih konkret. Kekurangan lainnya adalah tidak tersedianya rubrik penilaian sebagai acuan evaluasi pada latihan-latihan yang disajikan dalam e-modul.

Merespons evaluasi tersebut, peneliti melakukan proses revisi menyeluruh yang mencakup penyesuaian capaian pembelajaran, penyisipan ilustrasi pendukung, dan penyempurnaan komponen evaluatif seperti rubrik penilaian. Revisi ini berdampak signifikan terhadap kualitas e-modul, sebagaimana tercermin dari hasil validasi kedua yang memperoleh skor sebesar 72 dari skor maksimal 75, dengan persentase 96%. Capaian ini menempatkan e-modul dalam kategori “Sangat Layak”, dan validator menyatakan bahwa produk dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi lanjutan.

Perubahan yang dilakukan tidak hanya meningkatkan daya tarik dan kebermaknaan materi, tetapi juga memperkuat struktur pembelajaran agar lebih sistematis dan terukur. Dengan demikian, e-modul tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar yang informatif, tetapi juga sebagai perangkat pedagogis yang aplikatif dan kontekstual, terutama bagi siswa kelas X SMK Generasi Madani Cibinong Kabupaten Bogor. Validasi ahli materi ini menjadi bukti bahwa pengembangan e-modul telah berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran berbasis kurikulum terkini dengan pendekatan yang relevan dan berorientasi pada capaian belajar peserta didik.

IMPLEMENTATION

Pada tahap **Implementation**, peneliti melaksanakan uji coba terbatas terhadap e-modul yang telah dikembangkan untuk mengetahui efektivitasnya dalam konteks pembelajaran nyata. Uji coba dilakukan secara tatap muka kepada 38 siswa kelas X Broadcasting SMK Generasi Madani Cibinong Kabupaten Bogor. Kegiatan ini berlangsung selama tiga kali pertemuan pada tanggal 10 hingga 17 September 2024, dengan alokasi waktu 60 menit untuk setiap pertemuan.

Selama implementasi, e-modul digunakan secara langsung sebagai bahan ajar utama dalam pembelajaran materi teks negosiasi. Materi disampaikan sesuai dengan enam subtema dalam e-modul, yang mencakup teori, contoh kontekstual, hingga latihan mandiri. Peneliti mengamati keterlibatan aktif siswa dalam menjelajahi materi dan menyelesaikan latihan yang disediakan. Pada akhir pertemuan, siswa diminta untuk mengisi angket respons sebagai instrumen evaluatif guna mengukur persepsi mereka terhadap kejelasan materi, tampilan e-modul, daya tarik, dan kemudahan penggunaan.

Selain siswa, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga diminta untuk mengisi angket respons guna memberikan penilaian terhadap keefektifan e-modul dari sudut pandang pendidik. Penilaian dari guru mencakup aspek kelengkapan isi, kesesuaian dengan kurikulum, relevansi dengan kebutuhan siswa SMK, serta kebermanfaatan e-modul sebagai perangkat pendukung proses pembelajaran.

Rekapitulasi hasil angket dari siswa dan guru menjadi dasar dalam mengevaluasi sejauh mana e-modul ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks negosiasi. Hasil tersebut menjadi pijakan penting untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu **Evaluation**, serta menjadi indikator keberhasilan implementasi produk sebagai inovasi bahan ajar digital yang kontekstual dan aplikatif.

Tabel 10. Rekapitulasi Angket Respons Siswa dan Guru

Sampel	Jumlah Sampel	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa	38	2.628	2.850	92%	Sangat Efektif
Guru	1	71	75	96%	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul materi teks negosiasi menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi. Angket respons yang diberikan kepada 38 siswa kelas X menghasilkan total skor 2.627 dari skor maksimal 2.850, dengan persentase rata-rata sebesar **92%**, yang berada dalam kategori "**Sangat Efektif**". Persentase ini mencerminkan bahwa e-modul dinilai sangat bermanfaat sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran teks negosiasi. Selain itu, skor ini menunjukkan bahwa siswa merasa terbantu dalam memahami materi secara lebih mandiri dan interaktif melalui penggunaan e-modul yang dikembangkan.

Sementara itu, respons guru terhadap e-modul juga menunjukkan hasil yang positif. Dari skor maksimal 75, guru memberikan skor total sebesar **71**, yang setara dengan **94%**, dan termasuk dalam kategori "**Sangat Efektif**". Hal ini mengindikasikan bahwa guru menilai e-modul tidak hanya layak dari segi isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran menulis di kelas. Guru juga menilai bahwa penyajian materi, ilustrasi, serta latihan yang disediakan dalam e-modul sesuai dengan kebutuhan siswa SMK, terutama dalam memperkuat pemahaman terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi.

Konsistensi antara hasil angket siswa dan guru menegaskan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi standar efektivitas sebagai bahan ajar berbasis digital. Dengan demikian, e-modul ini tidak hanya berperan sebagai alternatif sumber belajar mandiri bagi siswa, tetapi juga sebagai perangkat ajar yang relevan dan kontekstual bagi guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. Hasil ini sekaligus mengukuhkan bahwa e-modul tersebut layak diimplementasikan secara lebih luas di lingkungan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK.

EVALUATION

Tahap *evaluation* dilakukan sebagai refleksi akhir dari keseluruhan proses pengembangan e-modul, dengan mengintegrasikan saran dan komentar dari berbagai pihak, yaitu tiga validator ahli, guru, dan siswa. Evaluasi ini bersifat holistik dan mencakup aspek isi, tampilan, kebahasaan, serta efektivitas penggunaan produk dalam konteks pembelajaran nyata. Setelah uji coba terbatas dilaksanakan, siswa dan guru memberikan masukan yang berharga, di antaranya mendorong agar e-modul tidak hanya digunakan

secara tunggal, tetapi juga dapat dikolaborasikan dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok, simulasi, atau pemanfaatan media audiovisual agar suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menarik.

Validator ahli media menyampaikan catatan terkait harmonisasi visual, khususnya pemilihan warna latar belakang yang belum sepenuhnya serasi dengan jenis dan ukuran huruf yang digunakan. Selain itu, disarankan agar kuis interaktif yang terdapat dalam e-modul diintegrasikan dengan platform digital yang lebih familiar dan mudah diakses siswa, seperti Google Form, Wordwall, atau Quizizz. Hal ini bertujuan untuk memperkuat fungsi e-modul sebagai bahan ajar mandiri yang adaptif terhadap kebiasaan digital peserta didik.

Dari aspek kebahasaan, validator ahli bahasa menekankan pentingnya penyempurnaan dalam penggunaan tanda baca, konsistensi istilah, serta penyesuaian dengan *Ejaan Yang Disempurnakan Edisi V*. Beberapa bagian e-modul yang semula kurang tepat dalam aspek penulisan direvisi untuk mencapai tingkat keterbacaan dan kesesuaian linguistik yang optimal bagi siswa tingkat SMK.

Sementara itu, validator ahli materi memberikan masukan substantif berupa penyusunan ulang struktur materi agar lebih logis dan runtut. Beliau juga menyarankan penyesuaian capaian pembelajaran yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan No. 32 Tahun 2024, serta penambahan rubrik penilaian sebagai alat ukur ketercapaian kompetensi dalam setiap latihan. Hal ini bertujuan agar guru memiliki acuan objektif dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

Dengan demikian, hasil evaluasi dari guru dan siswa melalui angket respons, serta masukan dari para validator ahli melalui proses validasi, berfungsi sebagai fondasi akhir dalam penyempurnaan e-modul. Evaluasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas produk, tetapi juga memastikan bahwa e-modul teks negosiasi yang dikembangkan benar-benar layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas X SMK Generasi Madani Cibinong Kabupaten Bogor.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan e-modul pembelajaran menulis teks negosiasi bagi siswa kelas X SMK dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru sangat membutuhkan bahan ajar yang lebih relevan, interaktif, dan kontekstual. E-modul yang dikembangkan memuat materi teks negosiasi yang disesuaikan dengan jurusan siswa, dilengkapi dengan latihan dan kuis digital, serta dirancang dengan memperhatikan kaidah kebahasaan, visual yang menarik, dan struktur yang sistematis.

Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, bahasa, dan materi, e-modul dinyatakan sangat layak dengan skor persentase di atas 84% untuk semua aspek yang dinilai. Hasil uji keefektifan melalui angket respons siswa dan guru juga menunjukkan skor tinggi dengan persentase 92% dan 94%, yang dikategorikan sebagai sangat efektif. Hal ini menandakan bahwa e-modul tidak hanya layak dari sisi isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran menulis teks negosiasi.

Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif bahan ajar digital yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi guru dan pengembang kurikulum dalam merancang bahan ajar serupa yang berbasis kebutuhan nyata di kelas dan relevan dengan konteks kejuruan siswa SMK.

REFERENSI

- Adeoye, M. A. 2024. *Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 13(1), 202–209.
- Amalia, R., Sari, D. P., & Hidayat, T. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Biologi*. Jurnal Pendidikan Biologi, 11(2), 45–53.
- Fatirul, A., & Winarto, H. 2022. *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(1), 33–40.
- Iroriteraye-Adjekpovu, J. I. 2024. *Application of ADDIE Instructional Model to Machine Learning and Assessment of Learner's Outcomes in Higher Institutions in Delta State*. GPH-International Journal of Educational Research, 7(10), 98–109.
- Kaya, D., Yaşar, A. Ö., Çetin, İ., & Kutluca, T. 2025. *The Relationship Between the 21st-Century Skills and Computational Thinking Skills of Prospective Mathematics and Science Teachers*. Journal of Pedagogical Research, 9(1), 73–95.

- Lestari, S., Nugroho, A., & Pratiwi, D. 2023. *Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 112–120.
- Papagiannis, P., & Pallaris, G. 2024. *Evaluating 21st Century Skills Development through Makerspace Workshops in Computer Science Education*. arXiv preprint arXiv:2411.05012.
- Pratama, R., & Fitriani, N. 2023. *Integrasi Keterampilan Abad ke-21 dalam Kurikulum Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 25–32.
- Putri, M. A., & Nugraha, B. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(3), 210–218.
- Rohman, A., Suryani, T., & Hasanah, L. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 10(2), 89–97.
- Setiawan, D. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 14(1), 55–63.
- Sulistyo, B., & Pranowo, H. 2021. *Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(2), 78–85.
- Wahyuni, S., Lestari, M., & Hidayat, R. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Interaktif, 11(4), 150–158.
- Widodo, A. 2022. *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. Jurnal Strategi Pembelajaran, 9(3), 99–107.
- Wulandari, E., Sari, N., & Putra, A. 2022. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa*. Jurnal Pendidikan Progresif, 13(2), 65–73.
- Yuliana, R., & Hidayat, T. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Modern, 8(1), 45–53.
- Yuniarti, D., Rahmawati, S., & Nugroho, E. 2022. *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(3), 134–142.

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap	Institusi	Pendidikan	Minat Penelitian
Stella Talitha	Universitas Pakuan	Magister Pendidikan Bahasa Indonesia	Pembelajaran Bahasa Indonesia
Sandi Budiana	Universitas Pakuan	Doktor Linguistik Terapan	Sastra Anak
Aam Nurjaman	Universitas Pakuan	Doktor Linguistik Terapan	Sastra Indonesia
Vickry Fadillah	Universitas Pakuan	Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Pembelajaran Bahasa Indonesia