

## Pengembangan *E-Modul* Teks Cerita Fantasi Bermuatan Bernalar Kritis Berbasis *Flipbook*

Syahraini Nursyifa Camila<sup>1\*</sup>, Lutfi Syauki Faznur<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Alamat: Jl, K.H Ahmad Dahlan, Kec, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten

Korespondensi penulis: [ksyifa07@gmail.com](mailto:ksyifa07@gmail.com)

**Abstract.** *This research is motivated by the difficulties experienced by students in imagining and composing fantasy stories. To overcome this, a Flipbook-based e-module was developed for the Indonesian Language subject with fantasy story text material containing elements of critical reasoning to train students' critical reasoning skills. The purpose of this research is to develop digital learning media that facilitates the learning process. The research uses the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). This research was conducted at Puspita Middle School with 39 students of class VII-G as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires to students, educators, media experts and material experts to assess the feasibility of the e-module. The results showed that the e-module was declared valid and practical to use, with an assessment from media experts of 86.67%, material experts 98.67%, indicating a statement that it was very appropriate without revision, and an assessment from Indonesian Language teachers of 94.67%, and student responses of 96.14%. Thus, the e-module of fantasy story texts containing critical reasoning based on flipbooks gets a very good and very decent category.*

**Keywords:** *Fantasy Stories, Flipbook-Based E-Modules, Critical Reasoning*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan yang dialami peserta didik dalam berimajinasi dan menyusun cerita fantasi. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan *e-modul* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks cerita fantasi yang memuat unsur bernalar kritis guna melatih kemampuan bernalar kritis peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran digital yang mempermudah proses belajar. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMP Puspita dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII-G yang berjumlah 39 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket kepada peserta didik, pendidik, dan ahli media serta ahli materi untuk menilai kelayakan *e-modul*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* dinyatakan valid dan praktis digunakan, dengan penilaian dari ahli media sebesar 86,67%, ahli materi 98,67%, dengan menunjukkan keterangan sangat layak tanpa revisi, serta penilaian guru Bahasa Indonesia 94,67%, dan respon peserta didik sebesar 96,14%. Dengan demikian, *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* mendapatkan kategori sangat baik dan sangat layak.

**Kata kunci:** Cerita Fantasi, *E-Modul* Berbasis *Flipbook*, Bernalar Kritis

### 1. LATAR BELAKANG

Pengembangan bahan ajar berupa buku sebagai sumber belajar pelengkap terus meningkat di semua jenjang pendidikan saat ini. Peningkatan ini selaras dengan peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam penerapan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, meliputi aspek menyimak, membaca, memirsa, menulis, berbicara, dan mempresentasikan.

Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang memiliki metode pembelajaran berbasis literasi yaitu teks cerita fantasi. Isi cerita ini berupa imajinasi dan fantasi yang menghadirkan peristiwa atau kejadian luar biasa yang tidak benar-benar ada (Novita &

Nursaid, 2020). Pada sebuah karya sastra terdapat unsur-unsur di dalamnya, di antaranya yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Siswandarti dalam Purba, dkk., (2021) mengemukakan bahwa unsur intrinsik adalah bagian yang berperan dalam mengembangkan isi karya sastra itu sendiri, seperti tema, amanat, alur, penokohan, latar, sudut pandang, dan penggunaan bahasa. Dalam menyusun teks cerita fantasi penulis dapat memperhatikan struktur-struktur yang ada pada teks cerita fantasi, menurut Singa & Asnita (2019) yang menyebutkan bahwa struktur dalam teks cerita fantasi mencakup orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Sejalan dengan tujuan pembelajaran di kelas VII SMP, yaitu mengembangkan kemampuan menyampaikan gagasan kreatif melalui cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan mempertimbangkan struktur dan bahasa, untuk menghasilkan bahasa yang baik, manusia perlu menggunakan kemampuan bernalar kritisnya, karena dengan menggunakan kemampuan bernalar kritis manusia dapat memperoleh, menganalisis, dan menyimpulkan informasi yang didupakannya agar menghasilkan sebuah karya tulisan teks cerita fantasi.

Bernalar kritis merupakan salah satu dimensi profil pelajar pancasila yang memiliki definisi sebagai proses pengetahuan yang melibatkan penyaringan dan pengolahan informasi, sehingga peserta didik dapat menggunakan bernalar kritis sebagai landasan kognitif untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinnya (Sailan, dkk., 2023) Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan kemampuan bernalar kritis ketika mempelajari bahasa Indonesia, terutama dalam pelajaran teks cerita fantasi untuk menerima informasi secara mudah dan memastikan bahwa peserta didik mampu mengungkapkan pendapatnya secara terbuka, sehingga peserta didik menghasilkan sebuah ide yang akan dituangkan dalam tulisan.

Kemajuan zaman yang terus berlanjut menuntut dunia pendidikan untuk terus mengembangkan ide inovatif dalam menciptakan bahan ajar. Tentunya bahan ajar yang dikembangkan harus mampu menarik perhatian peserta didik. Saat ini, telah banyak bahan ajar yang diciptakan, baik yang berbasis teknologi maupun non-teknologi. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan bahan ajar bagi peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Pada proses pengembangan bahan ajar, berbagai format digunakan, salah satunya adalah modul. Modul yang awalnya hanya tersedia dalam format cetak kini telah diubah menjadi format digital, yang biasanya disebut *e-modul*. Sa'diyah (2021), *e-modul* merupakan perangkat pembelajaran yang memadukan materi, teknik, batasan, dan prosedur penilaian yang dimaksudkan untuk membangun kompetensi sesuai dengan kurikulum

secara logis dan menarik. Transformasi ini sangat mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri dalam berbagai kondisi, tanpa perlu bimbingan pendidik. Sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi yang disajikan secara efektif. Hal tersebut yang mendorong peneliti mengembangkan modul digital atau *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook*.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### • **Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan bahan ajar digunakan harus sesuai kurikulum serta berperan penting dalam pembelajaran (Gustiawati, dkk., 2020). Perangkat penting untuk menyampaikan materi dan menerima umpan balik dari peserta didik yaitu bahan ajar (Munawar, dkk., 2020). Adapun menurut Cahyadi (2019) baik bahan ajar cetak maupun digital, keduanya berperan sebagai sumber belajar yang membantu guru dan siswa dalam memperlancar kegiatan pembelajaran. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah media belajar yang dirancang dengan cermat dan digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebab di dalamnya terdapat informasi yang telah diolah agar sesuai dengan kompetensi dan keterampilan yang diharapkan.

### • ***E-modul* Sebagai Bahan Ajar**

Proses pembelajaran membutuhkan sumber yang memuat informasi yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Sumber belajar membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan kognitif, efektif, keyakinan, emosional, dan perasaan. Sementara itu, Efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh bahan ajar, yang merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran. Bahan ajar diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu cetak dan non-cetak. Salah satu jenis bahan ajar cetak yang kerap digunakan oleh pendidik adalah modul.

Seiring kemajuan teknologi yang semakin canggih, hal itu dapat berpengaruh pada bidang pendidikan yang tentunya memberikan dampak positif terhadap bidang pendidikan ialah terciptanya berbagai jenis bahan ajar untuk memudahkan proses belajar mengajar. Pada mulanya, pendidik hanya memanfaatkan bahan ajar cetak

berupa modul, kemudian berkembang menjadi bahan ajar berbasis digital atau *e-modul*.

Sa'diyah (2021) *e-modul* merupakan perangkat pembelajaran yang memadukan materi, teknik, batasan, dan prosedur penilaian yang dimaksudkan untuk membangun kompetensi sesuai dengan kurikulum secara logis dan menarik. *E-modul* adalah bahan ajar digital yang disampaikan melalui perangkat elektronik (Feriayanti, 2019). Sedangkan menurut Husnulwati et al., (2019) *e-modul* dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan mental dan fisik peserta didik melalui interaksi aktif. Dari sudut pandang ini, terlihat jelas bahwa *e-modul*, yang memberikan pengajaran melalui sarana elektronik dan mencakup video, audio, dan animasi, merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar secara mandiri dengan tujuan memperoleh informasi yang diperlukan, hal ini memungkinkan peserta didik untuk menggunakan perangkat lunak secara lebih aktif.

- **Pengertian Teks Cerita Fantasi**

Mustika dalam Rahmawati & Kartikasari (2023) teks cerita fantasi merupakan karya tulis yang memuat unsur imajinasi atau khayalan. Cahyaningrum & Setyaningsih (2019) berpendapat bahwa teks cerita fantasi adalah karangan berbentuk narasi yang menggambarkan peristiwa-peristiwa yang bersifat tidak nyata. Adapun menurut Nurgiyantoro dalam Turnip & Lubis, (2022), narasi yang dikembangkan dengan memperkenalkan alam semesta alternatif yang menampilkan karakter, alur, tokoh dan lainnya. Sudut pandang di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa teks naratif fantasi merupakan karya yang mencerminkan imajinasi pengarangnya dan menggambarkan sesuatu yang mustahil terjadi di dunia nyata. Salah satu jenis teks yang dapat memacu kreativitas adalah teks dongeng fantasi. Hal ini karena menulis teks cerita fantasi memungkinkan seseorang memanfaatkan imajinasinya untuk menceritakan sebuah narasi sesuai keinginannya.

- **Hakikat Bernalar Kritis**

Menurut Lilihata, dkk., (2023) kemampuan memecahkan masalah dan memahami informasi juga merupakan komponen dari bernalar kritis. Sedangkan menurut Rahmawati, dkk., (2023) mengatakan bahwa Bernalar kritis adalah kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan logis dari suatu argumen. Menurut Pandu, dkk., (2023) bernalar kritis merupakan aset intelektual yang mutlak

diperlukan oleh individu dan merupakan komponen penting dalam proses pendewasaan manusia yang harus dikembangkan seiring dengan pertumbuhan intelektual manusia memiliki komponen dalam profil pelajar Pancasila adalah antara lain: 1) perolehan dan mengolah informasi dan ide; 2) analisis dan evaluasi penalaran; 3) refleksi terhadap pikiran dan proses berpikir; 4) mengambil keputusan. Dapat disimpulkan bahwa bernalar kritis adalah kemampuan mengevaluasi dan memilah informasi sebelum menentukan keputusan yang sesuai.

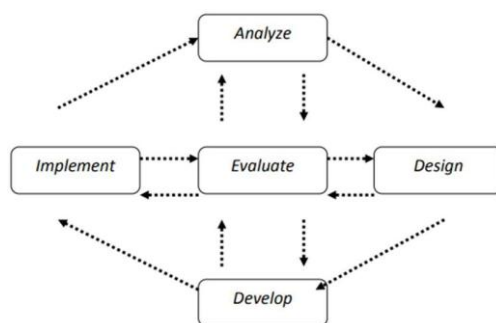
- **Pengertian *Flipbook***

Hulu, dkk., dalam Prasasti & Anas, (2023) bahwa *flipbook* adalah perangkat yang tampak seperti halnya buku dan dilengkapi animasi, gambar, video, dan audio. Keberadaan flipbook berperan sebagai pendukung media interaktif, sekaligus menjadi solusi bagi pendidik dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif menurut Kodi, dkk. dalam Ramadhani & Yunus, (2021). Adapun pendapat Rahmawati, dkk., (2017) *flipbook* memiliki kelebihan dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui teks, gambar, dan warna.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* dapat disimpulkan sebagai media yang mampu menyajikan file PDF dengan tampilan lebih menarik, menyerupai buku digital. Aplikasi ini memiliki keterbaruan agar dapat memasukan ilustrasi atau gambar gerak, video, dan audio sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, *flipbook* tidak hanya berupa tulisan yang cenderung membuat peserta didik bosan. Selain itu dengan adanya *flipbook* mampu memudahkan pembelajaran baik dari segi pendidik maupun peserta didik.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan tujuan menghasilkan, mengembangkan sebuah produk dengan menganalisis keefektifan produk yang dihasilkan. Sugiyono (2019) mengungkapkan bahwa Penelitian ini bersifat analisis dengan tujuan menguji keefektifan produk agar dapat dimanfaatkan secara luas. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Adapun tahapan model pengembangan ADDIE menurut Agustiaen, dkk dalam Kusumo, dkk (2025) terdapat lima tahapan yaitu seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 1.** Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Berdasarkan gambar tersebut, proses pengembangan *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* ditujukan untuk pendidik dan peserta didik SMP/MTs kelas VII. Data penelitian diperoleh dari angket uji kelayakan yang diisi oleh validator, peserta didik, dan pendidik. Validasi produk dilakukan dalam dua tahap, yakni oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dinyatakan layak, produk kemudian diuji coba pada kelas kecil dan kelas besar oleh peserta didik kelas VII SMP Puspita.

Analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, saran, dan komentar ahli media serta ahli materi, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket yang diisi oleh validator, peserta didik, dan pendidik. Analisis digunakan untuk menilai kelayakan *e-modul* setelah tahap validasi dan uji coba. Angket menggunakan skala *Likert*, dan jawaban dalam bentuk huruf dikonversi menjadi skor sesuai ketentuan berikut.

Tabel 1. Keterangan Skor pada Angket

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	SB (Sangat Baik/Sangat Layak)	5
2.	B (Baik/Layak)	4
3.	C (Cukup Baik/Cukup Layak)	3
4.	K (Kurang Baik/Kurang Layak)	2
5.	SK (Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak)	1

Sumber: Rustandi, dkk (2020)

Penilaian kelayakan produk didasarkan pada data yang diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, peserta didik, dan pendidik. Setelah seluruh angket terkumpul, peneliti dapat menilai tingkat kelayakan produk melalui persentase hasil penilaian. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dengan menghitung rata-rata skor menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Sumber: Purwanto dalam Wardani dan Harlinda (2018)

Keterangan:

NP : Nilai presentase kelayakan

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Jumlah skor maksimum

Hasil penilaian angket yang telah diisi kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan produk berdasarkan persentase tertentu. Nilai persentase tersebut dicantumkan dalam tabel kriteria berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

<u>Presentase</u>	<u>Kriteria</u>
80%-100%	<u>Sangat Layak</u>
60%-80%	<u>Layak</u>
40%-60%	<u>Cukup Layak</u>
20%-40%	<u>Kurang Layak</u>
0%-20%	<u>Sangat Kurang Layak</u>

Sumber: Raqzitya & agung. (2022)

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *e-modul* yang memuat materi teks cerita fantasi dengan muatan bernalar kritis berbasis *flipbook*. Pengembangan *e-modul* dilakukan melalui lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Berikut penjelasan masing-masing tahapan dalam penelitian ini.

##### ***Analysis (Analisis)***

Pada tahap ini, penelitian melibatkan dua jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan contoh teks cerita fantasi untuk memahami struktur dan isi teks, serta mendukung kemampuan mereka dalam menulis. Peserta didik juga lebih menyukai bahan ajar digital karena dinilai memudahkan penggunaan teknologi, meskipun tetap membutuhkan pengawasan. Sementara itu, analisis kurikulum menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas VII SMP Puspita menggunakan Kurikulum Merdeka.

##### ***Design (Desain)***

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran berbentuk *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook*. Tahapan dalam merancang sebuah media pembelajaran atas beberapa langkah, yaitu menentukan rancangan modul dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Desain disusun menyerupai bentuk buku, dengan penyajian materi pada setiap halamannya. Pada tahap implementasi, modul digital diubah ke dalam format buku digital menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*.

### **Deveploment (Pengembangan)**

Setelah tahap perancangan atau *design*. Tahap berikutnya yakni proses pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook*. Proses pengembangan melibatkan beberapa instrumen seperti pembuatan *e-modul* berbasis *flipbook*, materi dan soal dalam *e-modul* serta validasi dari ahli. Produk ini dapat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi setelah dikembangkan. Validasi oleh ahli media dilakukan oleh Bapak Arry Patriasurya Azhar, S.Kom, M.Kom, produk ini mendapatkan persentase kelayakan sebesar 86.67% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan Validasi materi dilakukan oleh Ibu Julianty Widyanti, S.Pd, produk ini mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 98.67% .

### **Implementation (Penerapan)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahap uji coba di kelas VII-G SMP Puspita. Uji coba dilakukan untuk pengambilan respon peserta didik terhadap pengembangan *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook*. Pengujian dilakukan secara dua tahap yaitu tahap uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Untuk uji coba kelas kecil dilaksanakan pada 21 November 2024 sebanyak 10 peserta didik, sedangkan uji coba kelas besar dilaksanakan pada tanggal 22 November 2024 sebanyak 29 peserta didik. Pada tahap ini peneliti memberikan *link e-modul* berbasis *flipbook* yang didalamnya berisi materi teks cerita fantasi.

Selanjutnya, saat pembelajaran peneliti menjelaskan fitur yang terdapat didalam *e-modul* berbasis *flipbook* yang dikembangkan. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi teks cerita fantasi yang terdapat pengertian, unsur-unsur, struktur, kaidah kebahasaan, contoh-contoh teks cerita fantasi serta menjelaskan langkah-langkah menyusun teks cerita fantasi secara baik dan benar. Selanjutnya peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah disediakan terhadap *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook*. Hasil angket uji coba kelas kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87,20%, sedangkan kelas besar memperoleh 96,14%, keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, respons guru terhadap *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* menunjukkan kelayakan sebesar 94,67% dengan kategori “Sangat Layak”.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap akhir dalam pengembangan *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dan saran perbaikan dari validator guna meningkatkan kelayakan produk. Setelah



direvisi, *e-modul* dapat diuji coba pada kelas kecil dan besar. Berikut adalah perbaikan yang dilakukan sesuai dengan masukan validator.

### Ahli Media

- Berdasarkan saran serta arahan dari ahli media terhadap media pembelajaran *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* yang dikembangkan yakni peneliti perlu memperbaiki tampilan warna pada tampilan keseluruhan dan mengambil warna yang sesuai dan ahli media memberikan saran untuk menambahkan logo pendidikan pada media pembelajaran *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook*. Berikut ini adalah penyempurnaan yang telah diterapkan.



Gambar 2. Sebelum Revisi



Gambar 3. Sesudah revisi

### Ahli Materi

- Pada halaman kata pengantar disarankan untuk memperbaiki kesalahan penulisan huruf kapital pada kata “maha kuasa”, sehingga kata tersebut menjadi “Maha Kuasa”.
- Pada bagian menu pengertian teks cerita fantasi, disarankan untuk mengubah penulisan kata "di dalamnya" menjadi "didalamnya" karena bentuk penulisan sebelumnya tidak sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.
- Pada halaman contoh 1 cerita fantasi, bagian judul disarankan untuk memperbaiki penulisan huruf kapital pada kalimat “PERDAMAIAN di TAMAN AJAIB” menjadi “Perdamaian di Taman Ajaib”, karena huruf kapital seharusnya digunakan hanya pada huruf pertama setiap kata, kecuali untuk kata imbuhan atau kata tugas.
- Pada soal evaluasi, ahli materi mengharapkan kepada penulis untuk melakukan perubahan soal yang terdapat pada media pembelajaran *e-modul* guna meningkatkan kualitasnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penulis diminta untuk menyelaraskan *font* agar disamakan secara keseluruhan pada modul.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* yang dilakukan di SMP Puspita sebagai berikut. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum untuk menentukan materi yang relevan serta kebutuhan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan mencakup pembuatan desain latar dan penyusunan struktur *e-modul* berbasis *flipbook* dengan bantuan aplikasi *Canva* dan *Flip PDF Corporate Edition*. Setelah produk dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi guna menilai kelayakan serta mengidentifikasi kekurangan. Jika produk dinyatakan layak, *e-modul* kemudian diuji coba kepada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui efektivitasnya dalam pembelajaran.

Hasil validasi media pembelajaran *e-modul* teks cerita fantasi bermuatan bernalar kritis berbasis *flipbook* menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Penilaian dari ahli media memperoleh persentase 86,67% dan dari ahli materi sebesar 98,67%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut, *e-modul* dinyatakan layak untuk diuji coba. Uji coba kepada peserta didik dilakukan pada kelas kecil dan besar, dengan hasil masing-masing 87,20% dan 96,14%, yang juga tergolong sangat layak. Sementara itu, respon dari pendidik menunjukkan kelayakan sebesar 94,67%. Secara keseluruhan, *e-modul* ini sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.

## DAFTAR REFERENSI

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Cahyaningrum, F. D., & Setyaningsih, N. H. (2019). Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Konservasi Bagi Peserta Didik Smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1).
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-modul Matematika untuk Siswa SD (*The Development of E-Modul Mathematics For Primary Students*). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1).
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2).
- Husnulwati, S., Sardana, L., & Suryati, S. (2019). Pengembangan E-Modul Pendidikan

Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Android. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3).

- Lilihata, S., Rutumalessy, S., Burnama, N., Palopo, S. I., & Onaola, A. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Kreatif dan Bernalar Kritis Pada Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4(1).
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2).
- Novita, E., & Nursaid, N. (2020). Struktur, Unsur, Dan Tipe Teks Dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas Vii Smp Negeri 7 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3).
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3).
- Purba, C. A., Siagian, G., & Simanjuntak, M. (2021). Unsur-Unsur Intrinsik Dalam Novel Nun Pada Sebuah Cermin Karya Afifa Afra. *Jurnal Basataka*, 4(1).
- Rahmawati, E., Novia, A. W. & Siti .M .U. (2023). Pengaruh Proyek Profil Pelajar Pancasila Terhadap Karakter Bernalar Kritis Peserta Didik. *Jurnal Educatio*, 9(2). 614-622.
- Rahmawati, E., Novia, A. W. & Siti .M .U. (2023). Pengaruh Proyek Profil Pelajar Pancasila Terhadap Karakter Bernalar Kritis Peserta Didik. *Jurnal Educatio*, 9(2).
- Rahmawati, R., & Kartikasari, R. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-Nilai Moral. *Journal on Education*, 5(3).
- Ramadhani, A. A., & Yunus, A. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Media Webtoon. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Raqzitya, F. A., & Agung, A. A. G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar Ipa Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1). 108-116.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Sailan, M., Agus, A. A., & Imam, M. H. (2023). Penerapan Dimensi Bernalar Kritis Profil Pelajar Pancasila Di SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah. *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 10(4).
- Singa, C. G., & Hasibuan, A. (2018). Analisis Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Imajinasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pangururan. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PENDISTR)*, 1(2).
- Turnip, E., & Lubis, M. J. (2022). Korelasi Penguasaan Pengetahuan Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Narasi (Cerita Imajinasi) dengan Kemampuan Menyajikan Cerita Imajinasi Secara Tertulis Oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Kode : Jurnal Bahasa*, 11(2).