

Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Bahasa Jawa Materi *Tembang Macapat* dengan Pendekatan *Deep Learning*

Chanifatul Munthi Zahriani¹

Raheni Suhita²

Favorita Kurwidaria³

¹²³ Universitas Negeri Sebelas Maret, Surakarta

¹chanifatulmunthi@gmail.com

²rahenisuhita@staff.uns.ac.id

³favorita@staff.uns.ac.id

Abstrak

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jawa memegang peran penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagai wahana pelestarian, penanaman nilai, dan pembentukan jati diri kebudayaan lokal Jawa. Salah satu khasanah kekayaan sastra Jawa yang paling bernilai adalah *tembang macapat*. Sayangnya, pembelajaran *tembang macapat* kurang diminati murid karena dianggap kuno. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kondisi bahan ajar *Tembang Macapat* yang digunakan guru, mendeskripsikan kebutuhan guru dan murid pada bahan ajar berbentuk e-modul, menghasilkan produk pengembangan e-modul dengan pendekatan *deep learning* pada materi *tembang macapat* dengan karakteristik yang telah ditentukan, dan menguji kelayakannya untuk diterapkan di pembelajaran Bahasa Jawa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan dari model ADDIE adalah *Analisis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Berdasarkan hasil analisis kondisi bahan ajar, bahan ajar yang digunakan masih berupa buku konvensional. Hasil analisis kebutuhan guru dan murid menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *Tembang Macapat* dengan pendekatan *deep learning*. *E-modul* ini terdiri dari halaman sampul, halaman Pambukaning Atur, daftar isi, identitas pembelajaran, petunjuk penggunaan, peta konsep, asesmen awal, halaman Berkesadaran dan Bermakna, halaman Seneng Maca, LKPD interaktif, lembar refleksi, dan asesmen sumatif. *E-Modul* yang dihasilkan telah diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli IT, dan ahli bahasa. Nilai masing-masing ahli adalah 89,24%, 84,38%, dan 79,1% yang artinya *e-modul* yang dikembangkan layak diterapkan di pembelajaran Bahasa Jawa SMP. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa alternatif bahan ajar interaktif berbasis teknologi untuk mata pelajaran Bahasa Jawa terutama pada materi *Tembang Macapat*. Selain itu, penelitian ini juga memberikan alternatif model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *deep learning*.

Kata Kunci: *E-Modul, Tembang Macapat, Deep Learning*

Pendahuluan

Pendidikan nasional Indonesia tidak hanya bertujuan untuk membentuk insan yang cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter kuat dan berakar pada budaya luhur bangsanya. Dalam konteks ini, mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jawa memegang peran penting sebagai wahana pelestarian, penanaman nilai, dan pembentukan jati diri kebudayaan lokal Jawa. Salah satu khazanah kekayaan sastra Jawa yang paling bernilai adalah *tembang macapat*. *Tembang macapat* bukan sekadar kumpulan syair dan lagu

tradisional, melainkan sebuah mahakarya yang sarat dengan filosofi hidup, tuntunan budi pekerti (etika), nilai-nilai spiritual, dan aturan sosial masyarakat Jawa (Purwadi, 2007). Setiap jenis tembang, seperti Maskumambang, Mijil, Sinom, dan Asmaradana, memiliki karakter, aturan (guru lagu dan guru wilangan), serta kandungan pesan moral yang berbeda-beda, menjadikannya media yang ideal untuk merefleksikan tahapan kehidupan manusia dari lahir hingga kembali ke Sang Pencipta. Pada peraturan Gubernur Jawa Timur terkait pembelajaran muatan lokal di SMP, pembelajaran macapat merupakan salah satu capaian pembelajaran yang harus dituntaskan di fase D. Adapun capaian pembelajaran tembang macapat terdapat pada elemen membaca, yaitu peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan *tembang macapat*. Pada elemen menulis terdapat capaian pembelajaran peserta didik mampu menulis berdasarkan fakta, pengalaman, imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk gancaran *tembang macapat* menggunakan kosa kata secara kreatif.

Namun sayangnya, di era digital ini, pembelajaran Bahasa Jawa, terutama *tembang macapat* mennghadapi tantangan yang sangat serius. Cahyani (2022) menyampaikan empat problematika dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yaitu a) murid kurang mampu menerapkan unggah ungguh basa jawa dalam kehidupan sehari-hari; (b) minat murid rendah, minimnya perbendaharaan kosa kata bahasa jawa, dan (d) kendala terkait dengan materi seperti tembang macapat dan aksara jawa. Senada dengan hal tersebut, Adnan (2024) menyampaikan *tembang macapat* merupakan materi yang kurang diminati murid karena *tembang macapat* menggunakan kosakata yang jarang ditemui dalam percakapan sehari-hari, yang membuat materi ini tergolong sulit dipahami. Senada dengan hal di atas, Wahyudi (2025) menyampaikan bahwa di tengah arus digital ini, pembelajaran *tembang macapat* kerap terjebak dalam pola konvensional sehingga kurang sesuai dengan minat dan perkembangan murid. Dari pendapat tersebut, terlihat bahwa pembelajaran Bahasa Jawa kurang diminati oleh murid karena terkesan kuno atau ketinggalan zaman.

Motivasi belajar murid salah satunya dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan. Seperti penelitian Icah (2025) yang menunjukkan bahwa kualitas bahan ajar memiliki dampak signifikan terhadap motivasi dan pemahaman murid. Pada pembelajaran Bahasa Jawa, bahan ajar yang paling sering digunakan adalah buku cetak. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Cahyani (2025) bahwa pada mata pelajaran Bahasa Jawa, guru cenderung menggunakan bahan ajar yaitu buku teks. Namun, keberadaan buku teks sendiri masih kurang menunjang keberhasilan penyampaian materi dalam pembelajaran di kelas. Maruti (2025) menunjukkan bahwa kegagalan pembelajaran bahasa salah satunya disebabkan oleh kurangnya bahan ajar Bahasa Jawa. Sementara itu, Prensky (2001) menyampaikan generasi *digital native* memiliki gaya belajar yang khas, yaitu mereka lebih tertarik pada konten visual dan interaktif, bersifat aktif dalam pencarian informasi, dan menyukai pembelajaran yang personal dan adaptif. Salah satu bentuk integrasi teknologi yang efektif adalah pengembangan bahan ajar digital dalam bentuk *e-modul*. Putro (2024) menyampaikan bahwa *E-modul* merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.

Sebuah bahan ajar akan memiliki dampak signifikan pada hasil belajar bila diterapkan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan kumpulan metode dan cara yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran (Musfiqon & Nurdyansah, 2015:37). Sementara itu, Festiawan (2020) menyampaikan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang kita

terhadap terjadinya sebuah proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran akan menguatkan dan melatari metode pembelajarn dalam cakupan teoretis tertentu. Pendekatan pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada murid (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Pada saat ini, kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum Nasional. Pada kurikulum Nasional tahun 2025 ini, Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam atau *deep learning*. Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna,dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa ,dan olah raga secara holistik dan terpadu (Kemendikdasmen, 2025).

Penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Jawa telah beberapa kali dilakukan. Penelitian Fadhilah (2024) merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengujicobakan e-modul bahasa jawa berbantuan aplikasi anyflip pada materi unggah-ungguh basa kelas IV kepada guru pengguna dan murid. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Research dan Development (R amp D) dengan menggunakan model 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa yang dikembangkan valid berdasarkan kriteria validitas menurut penilaian ahli dan sangat valid berdasarkan kriteria validitas menurut penilaian guru pengguna. Walaupun demikian, penelitian ini hanya bisa digunakan dalam materi unggah-ungguh basa. E-Modul yang digunakan untuk *Tembang Macapat* belum dikembangkan.

Penelitian Yuliarti (2024) menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan (R&D), dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menggunakan tahapan *analysis, design, development, implement dan evaluate*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain dan validitas produk pengembangan e-modul mata pelajaran Bahasa Jawa serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa murid kelas IV MI Cemorokandang Kota Malang. Dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid dengan menggunakan modul buku flip bahasa Jawa di kelas IV MI Cemorokandang Malang. Penelitian ini juga belum memfasilitasi materi *Tembang Macapat*.

Penelitian mengenai materi *tembang macapat* pernah diteliti oleh Wahyudi (2025) dengan penelitian yang merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan minat murid kelas X-2 SMAN 13 Surabaya dalam menyanyikan tembang macapa tpada pembelajaran bahasa Jawa melalui pemanfaatan aplikasi *E-Srambahan*. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi *E-Srambahan* mampu meningkatkan keterampilan dan minat murid dalam menyanyikan *tembang macapat*. Namun demikian, penelitian ini belum menggunakan pendekatan *deep learning* sesuai kurikulum nasional saat ini.

Penelitian lain dikaji oleh Hasan (2025) yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas e-modul yang dirancang dengan model latihan langkah demi langkah dalam mendukung aktivitas murid dalam mempelajari *Tembang Macapat*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan lima aktivitas pembelajaran utama. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul yang terstruktur dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan kemandirian murid dalam materi *tembang macapat*.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai pengembangan *e-modul* dan *tembang macapat*, penelitian mengenai pengembangan *e-modul* untuk pembelajaran Bahasa Jawa

pada materi *tembang macapat* yang menggunakan pendekatan *deep learning* belum ada. Selain itu, pengembangan *e-modul* pada materi *tembang macapat* yang fokus pada elemen membaca dan menulis, seperti yang tertera di capaian pembelajaran Bahasa Jawa fase D Kurikulum Nasional, juga belum pernah ada. Oleh sebab itu, peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *Tembang Macapat* dengan pendekatan *deep learning*.

Berdasarkan paparan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan kondisi bahan ajar *Tembang Macapat* yang digunakan guru, mendeskripsikan kebutuhan guru dan murid pada bahan ajar berbentuk *e-modul*, menghasilkan produk pengembangan *e-modul* dengan pendekatan *deep learning* pada materi *Tembang macapat* dengan karakteristik yang telah ditentukan, dan menguji kelayakannya untuk diterapkan di pembelajaran Bahasa Jawa SMP.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Research & Development (R&D). Muthmainnah (2025) menyampaikan bahwa R&D adalah sebuah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa produk, metode, maupun sistem untuk diterapkan secara praktis. Dalam pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan pendapat Rindriyani (2025) ADDIE merupakan model penelitian yang memiliki karakteristik berupa tahapan yang sistematis namun tetap fleksibel sehingga dapat digunakan sebagai panduan desain instruksional yang dapat menghasilkan pembelajaran efektif melalui tahapan terstruktur. Adapun tahapan dari model ADDIE adalah *Analisis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Hal ini dikarenakan capaian penelitian adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli. Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk yang siap digunakan, tanpa melibatkan uji coba atau evaluasi lebih lanjut di lapangan.

Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada tahap ini data yang dibutuhkan adalah data kondisi bahan ajar dan kebutuhan terhadap *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *tembang macapat* dengan pendekatan *deep learning*. Pada tahap analisis, sumber data adalah bahan ajar yang digunakan di SMP Negeri 1, 2, dan 3 Saradan; guru bahasa Jawa yang mengajar di ketiga SMP, dan juga murid. Pada tahap analisis data diperoleh melalui studi dokumen, wawancara, dan angket. Data dari hasil wawancara pada tahap ini akan dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Fitriani (2025) menyampaikan bahwa analisis kualitatif berdasarkan pada teori Miles dan Huberman terdiri atas lima tahapan, yaitu *data collection* (pengumpulan data), *data reduction* (pengurangan data), *data categorization* (pengelompokan data), *data display* (penampilan data), dan *conclusion drawing/verification* (pengambilan kesimpulan/verifikasi). Sementara itu, untuk data hasil angket akan dianalisis menggunakan

Tahap berikutnya adalah tahap desain dan pengembangan. Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan produk sesuai hasil analisis kebutuhan. Rancangan produk tersebut akan dinilai oleh ahli materi, ahli IT, dan ahli bahasa untuk mengetahui validitas produk.

Pada tahap ini akan dilakukan dua teknik analisis data. Data kualitatif akan dianalisis menggunakan analisis kualitatif, yaitu saran dan komentar dari ahli dianalisis secara kualitatif (seperti pada tahap pendahuluan) untuk dijadikan dasar revisi produk. Sedangkan data kuantitatif akan dilakukan analisis kuantitatif deskriptif, yaitu skor dari lembar validasi dianalisis dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap aspek dan keseluruhan. Skor yang diperoleh melalui ahli, guru dan murid ditampilkan dalam bentuk persentase dengan rumus (Rayanto, Y. H., 2020) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas dan kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor penilaian ahli dan murid

$\sum x_i$ = Jumlah total skor penilaian tertinggi ahli dan murid

Selanjutnya, hasil persentase yang diperoleh dari ahli, guru ataupun dari murid untuk menguji validitas dan kelayakan akan diinterpretasikan sesuai dengan kategori menurut (Boone, H. N., & Boone, 2012) sebagai berikut.

Penilaian	Kategori Interpretasi
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq P \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq P \leq 60\%$	Kurang Layak
$21\% \leq P \leq 40\%$	Sangat Kurang Layak

Tabel 1. Kategori validasi dan kelayakan

Hasil

Penerapan tahapan pengembangan, yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) development/pengembangan menunjukkan hasil yang akan dipaparkan berikut.

Analysis (Analisis)

Pada awal penelitian RnD dengan model ADDIE dilakukan tahap analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kondisi bahan ajar dan kebutuhan guru serta murid terhadap pengembangan *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa materi *Tembang Macapat*. Tahap analisis dilakukan dengan observasi bahan ajar yang digunakan, wawancara kepada guru, dan penyebaran angket untuk murid.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap bahan ajar yang digunakan, diperoleh hasil bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak bahkan ada yang belum sesuai dengan kurikulum nasional. Hasil wawancara dan angket diperoleh bahwa guru dan murid sama-sama membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi yang mudah diakses, sesuai kurikulum nasional, dan menggunakan pendekatan *deep learning*.

Hasil observasi yang dilakukan, bahan ajar yang digunakan pada materi *tembang macapat* di ketiga SMP tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Nama Sekolah	Berbentuk E-Modul		Capaian Pembelajaran Sesuai Kurikulum Nasional		Menggunakan Pendekatan Deep Learning	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
SMP Negeri 1 Saradan		✓	✓		✓	
SMP Negeri 2 Saradan		✓		✓	✓	
SMP negeri 3 Saradan		✓		✓	✓	

Tabel 2. kondisi bahan ajar

Selain observasi mengenai kondisi bahan ajar yang digunakan, pada tahap analisis peneliti juga mengumpulkan data mengenai kebutuhan guru terhadap *e-modul* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi *tembang macapat*. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap enam guru Bahasa Jawa yang berada di SMP Negeri 1, 2, dan 3 Saradan. Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa seluruh responden menyatakan membutuhkan bahan ajar lain selain bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar yang dibutuhkan berupa bahan ajar berbentuk *online*, salah satunya adalah *e-modul*, dengan tampilan yang menarik sehingga dapat memotivasi murid. Selain itu, dari hasil wawancara diperoleh data bahwa *e-modul* diharapkan menggunakan pendekatan *deep learning*. Dari segi materi, responden membutuhkan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Jawa Fase D di kurikulum nasional yang mencakup *paugeran dan jenis tembang macapat*, pesan moral *tembang gambuh*, dan menulis *tembang gambuh*. Responden membutuhkan materi dalam bentuk multimoda sehingga murid akan terhindar dari kebosanan. Responden membutuhkan *e-modul* yang memuat latihan dalam bentuk LKPD yang interaktif, menarik, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Untuk asesmen, responden membutuhkan. Jenis asesmen yang dibutuhkan dalam *e-modul* adalah asesmen awal, formatif, dan sumatif. Dari hasil wawancara, responden membutuhkan *e-modul* dengan susunan (1) Daftar isi, (2) Identitas pembelajaran, (3) Cara penggunaan, (4) Peta konsep, (5) Materi, (6) Prinsip *deep learning*, (7) Pengalaman belajar *deep learning*, (8) kerangka pembelajaran *deep learning*, (9) Soal Latihan/LKPD, (10) Kamus min, (11) Lembar refleksi, dan (12) Asesmen sumatif.

Pada tahap analisis juga dilakukan pengambilan data kebutuhan murid dengan penyebaran angket kepada 96 murid di 3 sekolah, yaitu SMP Negeri 1, 2, dan 3 Saradan. Dari hasil penyebaran angket diperoleh data sebagai berikut.

Pertanyaan	YA	TIDAK	Persentase Jawaban "Ya"
Apakah kalian membutuhkan bahan ajar materi <i>tembang macapat</i> selain bahan ajar yang telah digunakan?	84	12	87,50
Apakah kalian membutuhkan bahan ajar berupa <i>e-modul</i> ?	86	10	89,58
Apakah kalian membutuhkan bahan ajar yang sesuai kurikulum nasional?	84	12	87,50
Apakah kalian membutuhkan bahan ajar yang menggunakan pendekatan <i>deep learning</i> ?	83	13	86,46
Apakah kalian membutuhkan bahan ajar yang memuat materi multimoda?	86	10	89,58
Apakah kalian membutuhkan bahan ajar yang memuat latihan dalam bentuk interaktif?	83	13	86,46
Apakah kalian membutuhkan bahan ajar dengan tampilan yang menarik (warna dan ilustrasi)	91	5	94,79

Tabel 3. Kebutuhan murid

Dari tabel tersebut nampak bahwa murid membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi berbentuk *e-modul* yang sesuai kurikulum nasional, menggunakan pendekatan *deep learning*, tampilan menarik, dan memuat materi multimoda.

Desaign (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang desain *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *tembang macapat*. *E-Modul* didesain dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Sementara itu, untuk pemanfaatannya, *e-modul* ini akan dibagi kepada murid dalam bentuk *flipbook* yang menggunakan aplikasi *Hyazine*. Adapun desain *e-modul* adalah sebagai berikut.



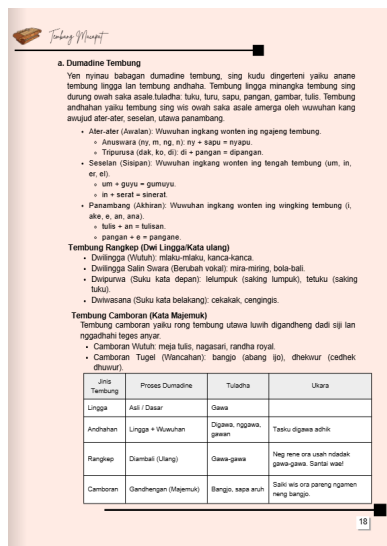
Gambar 1 Halaman Sampul



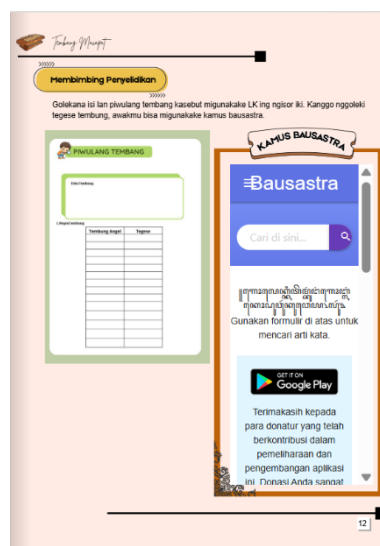
Gambar 2 Petunjuk Penggunaan



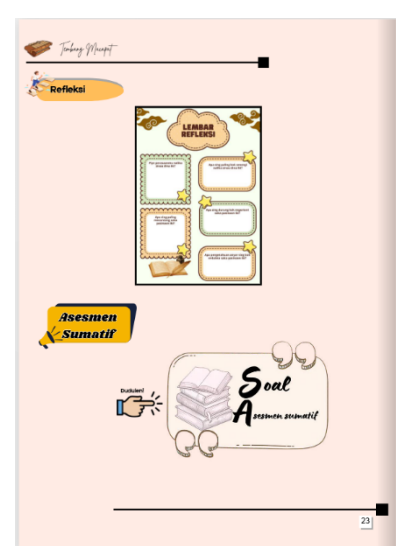
Gambar 3 Materi Multimoda dan latihan



Gambar 4 Paramasastra



Gambar 5 Kamus Bausastra



Gambar 6 Refleksi dan Asesmen Sumatif

Development (Pengembangan)

E-Modul hasil pengembangan tersebut kemudian diuji kelayakannya oleh tiga validator yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli IT. Penilaian hasil validasi diperoleh dari presentasi hasil penilaian dibandingkan skor maksimal. Skor hasil penilaian tersebut kemudian diinterpretasi untuk memperoleh kesimpulan mengenai

kelayakan *e-modul*. Berikut disajikan hasil validasi kelayakan terhadap *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *Tembang Macapat* dengan pendekatan *Deep Learning*.

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori Interpretasi
1	Kesesuaian materi dengan Kurikulum	89,58	Sangat Layak
2	Kesesuaian Isi	93,75	Sangat Layak
3	Kesesuaian dan Kejelasan Assesmen	84,38	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil validasi Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Persentase	Kategori Interpretasi
1	Efisiensi E-Modul	87,5	Sangat Layak
2	Isi E-Modul	87,5	Sangat Layak
3	Grafis E-Modul	78,13	Layak

Tabel 5. Hasil validasi Kelayakan Ahli IT

	Aspek	Persentase	Interpretasi
1	Bahasa Jawa yang digunakan	75	Layak
2	Peristilahan	75	Layak
3	Kejelasan Bahasa	87,5	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil validasi Kelayakan Ahli Bahasa

Pembahasan

Pembahasan mengenai tahapan pengembangan, yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) *development*/pengembangan menunjukkan hasil yang akan dipaparkan berikut.

Analysis (Analisis)

Tahap analisis pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi bahan ajar Bahasa Jawa dan kebutuhan terhadap *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *tembang macapat* dengan pendekatan *deep learning*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa baik SMP Negeri 1, 2, maupun 3 Saradan menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Jawa. Bahan ajar yang digunakan minim pemanfaatan teknologi sehingga terkesan konvensional. Penggunaan bahan ajar konvensional ini berdampak pada rendahnya antusias murid pada pembelajaran Bahasa Jawa. Hal ini senada dengan pendapat Susanti (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar konvensional sebagai satu-satunya sumber belajar akan mengakibatkan murid menjadi tidak antusias pada pelajaran.

Dari hasil studi dokumen diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan di SMP Negeri 2 dan 3 Saradan belum berdasarkan capaian pembelajaran pada kurikulum nasional. Hal ini bertentangan dengan pendapat Umatiti (2025) yang menyampaikan bahwa sebuah bahan ajar harus selaras dengan kurikulum yang berlaku sehingga bahan ajar tidak hanya menyampaikan konten materi, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi dan pembentukan karakter murid. Sejalan dengan itu, Yemimi (2025) menyampaikan bahwa buku teks pada kurikulum nasional harus sesuai dengan Capaian

Pembelajaran (CP) yang telah ditentukan pada Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Nasional

Analisis hasil wawancara guru dan angket murid menunjukkan bahwa baik guru maupun murid membutuhkan bahan ajar berupa *e-modul* pada mata pelajaran Bahasa Jawa, terutama materi *Tembang Macapat*. Penggunaan *e-modul* dinilai menarik bagi murid yang memiliki karakteristik generasi *digital native*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Surani (2025) yang menyimpulkan bahwa *e-modul* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan motivasi berkelanjutan bagi murid. Selain itu, penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi *tembang macapat* diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis murid. Hal ini sesuai dengan temuan Puspaningrum (2025) bahwa penerapan bahan ajar berbasis teknologi menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir kritis murid

Desaign (Desain)

Pada tahap desain, peneliti menyusun *prototype e-modul* yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan murid. Pada proses desain awal, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan fitur *belajar.id*. Pada aplikasi *Canva*, desain yang dibuat dapat di-*eksport* dalam bentuk *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *hyzine*. Dengan demikian, penyebaran *e-modul* kepada pengguna dilakukan dengan mendistribusikan *link* atau *barcode* dari *flipbook*. Bentuk luaran berupa *flipbook* ini sesuai untuk sebuah *e-modul*. Hal ini sejalan dengan penelitian Yuliarti (2024) yang menyampaikan bahwa penggunaan *flipbook* efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid. Adapun bagian-bagian *e-modul* adalah sebagai berikut.

Yang pertama adalah halaman sampul. Halaman sampul memuat judul dan penulis *e-modul*. Berikutnya adalah halaman *Pambukaning Atur*. Halaman ini merupakan kata pengantar dari penulis yang berisi ucapan Syukur, tujuan *e-modul*, ucapan terima kasih dan harapan dari penulis. Halaman selanjutnya adalah daftar isi. Pada halaman ini terdapat daftar isi *e-modul* beserta letak halamannya. Setelah daftar isi, terdapat halaman identitas pembelajaran. Pada halaman ini tercantum CP dan TP. Selain itu, karena menggunakan pendekatan *deep learning* dicantumkan pula dimensi profil lulusan dan kerangka pembelajaran yang terdiri dari praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, pemanfaatan digital, dan lingkungan pembelajaran. Untuk memudahkan pengguna dalam mengimplementasikan *e-modul*, disediakan halaman petunjuk penggunaan yang berisi cara memanfaatkan *e-modul* beserta fitur yang ada di dalamnya. Halaman peta konsep diburukan untuk mengetahui alur pembelajaran yang akan dilakukan dengan *e-modul*.

Isi *e-modul* diawali dengan asesmen awal. Asesmen awal digunakan untuk mengetahui kesiapan belajar murid. Asesmen awal berupa soal pilihan ganda dari *google form* yang di-*embed* ke *e-modul*. Berikutnya adalah halaman judul kegiatan. Halaman judul kegiatan berisi tentang judul kegiatan dalam setiap pertemuan beserta metode dan sintaks yang akan dilaksanakan. Dalam *e-modul* ini terdapat tiga kegiatan.

Setelah judul kegiatan terdapat halaman *Berkesadaran* dan *Bermakna* yang merupakan bagian dari prinsip *deep learning*. Prinsip *deep learning* ini diletakkan di awal kegiatan. Pada kegiatan *berkesadaran* murid diajak untuk memiliki kesadaran diri

sehingga fokus pada pelajaran. Kegiatan Bermakna digunakan untuk menjabarkan pentingnya mempelajari materi untuk kehidupan sehari-hari.

Halaman *Seneng Maca* berisi paparan materi yang menggunakan teks multimoda, seperti video, teks, info grafis, dan sebagainya. Setelah halaman *Seneng Maca*, isi *e-modul* berikutnya adalah kegiatan pembelajaran berdasarkan metode dan strategi pembelajaran yang dilaksanakan. Kegiatan dipandu menggunakan LKPD interaktif dan kuis. Pada setiap akhir kegiatan disediakan lembar refleksi. Kegiatan refleksi di setiap kegiatan berbeda. Di akhir modul terdapat asesmen sumatif. Pada asesmen sumatif ini murid akan mengerjakan soal pilihan ganda, uraian, menjodohkan, dan srag and drop. Soal pada asesmen sumatif ini merupakan kategori soal C4-6 yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli IT, dan ahli bahasa. Ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Vivin Novalina Herawati, M.Pd. yang merupakan pengurus MGMP Bahasa Jawa SMP kabupaten Madiun dan Ibu Lia Peni, S.Pd. M.Hum. yang merupakan kontributor PMM dan fasilitator Pembelajaran Mendalam BBGTK Jawa Timur. Ahli IT dalam penelitian ini adalah Bapak Hadi Pranoto S.Kom yang merupakan *Google Master Trainer* level 2 dan *Co Captain belajar.id Jawa Timur* dan Ibu Rohmawati Fadhillah, S.T. yang merupakan pendidik bersertifikat *Google Master Trainer Level 2*.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai komulatif rata-rata untuk materi yang ada di *e-modul* adalah 89,24. Hal ini menunjukkan bahwa dalam *e-modul* yang dikembangkan isi materi sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta sesuai kebutuhan *e-modul*. Hal ini menunjukkan secara materi, *e-modul* yang dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan sesuai arahan dan saran dari validator.

Hasil validasi ahli IT menunjukkan nilai komulatif rata-ratanya adalah 84,38. Hasil ini menunjukkan bahwa secara IT, *e-modul* yang dikembangkan memiliki tingkat efisiensi dan kemenarikan yang sangat layak untuk digunakan sesuai arahan dan saran dari validator.

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan angka 79,1. Hasil ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan telah menggunakan bahasa Jawa sesuai dialek daerah Madiun, sesuai unggah-ungguh, dan penggunaan istilah yang tepat serta mudah dipahami. Dengan demikian, secara bahasa *e-modul* ini dinilai layak untuk digunakan sesuai arahan dan saran dari validator.

Dari hasil validasi ahli materi, IT, dan bahasa menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *Tembang Macapat* dengan pendekatan *deep learning* valid sehingga *e-modul* ini layak diterapkan pada pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di studi pendahuluan disimpulkan bahwa kondisi bahan ajar Bahasa Jawa masih menggunakan buku konvensional dan tidak sesuai dengan kurikulum nasional. Hasil analisis kebutuhan disimpulkan bahwa guru dan murid membutuhkan adanya pengembangan *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa dengan pendekatan *deep learning*.

Pada tahap *desain* atau perencanaan ditentukan bagian dari *e-modul* ini adalah halaman sampul, halaman *Pambukaning Atur*, daftar isi, identitas pembelajaran, patunjuk penggunaan, peta konsep, asesmen awal, halaman *Berkesadaran dan Bermakna*, halaman *Seneng Maca*, LKPD interaktif, lembar refleksi, dan asesmen sumatif.

E-Modul yang dihasilkan telah diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli IT, dan ahli bahasa. Nilai masing-masing ahli adalah 89,24%, 84,38%, dan 79,1%. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran Bahasa Jawa pada materi *Tembang Macapat* dengan pendekatan *deep learning* valid sehingga *e-modul* ini layak diterapkan pada pembelajaran

Daftar Pustaka

- Adnan, D. F. H. (2024). Media Virtual Tour Tembang Macapat Berbantuan Millealab untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid. *Piwulang*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/3027va57>
- Ayu Cahyani, R. P., Sukoyo, J., & Mujimin, M. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Negeri 34 Semarang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1067–1077. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1628>
- Boone, H. N., & Boone, D. A. (2012). Analyzing Likert Data. *The Journal of Extension*, 50, 1–5. <https://doi.org/https://joe.org/joe/2012april/tt2.php>
- Cahyani, A. W. P. (2022). Analisis Problematika dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/18249/9671>
- Fadhilah, A. W. (2024). Pengembangan e-modul bahasa jawa berbantuan aplikasi anyflip materi unggah-ungguh basa Kelas iv di Sekolah Dasar. *Respiratory*, 1(1). <https://repository.um.ac.id/378345/>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran Abstrak. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 1–17.
- Fitriani, D., Silitonga, I. A., Utari, P., Pulungan, U. A., & Surbakti, Y. S. (2025). Analisis Kesesuaian Tujuan PURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies) Pembelajaran Modul “Deutsch für Klasse XI” dengan Permendikbud. 5(37), 540–548. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Hasan, L. N. (2025). Modul Elektronik Kursus Seni Lagu Macapat untuk Meningkatkan Efektivitas Aktivitas Mandiri Murid. *Javanologi*, 8(2). <https://jurnal.uns.ac.id/javanologi/article/view/98109>
- Icah, J. (2025). Analisis Bahan Ajar Bahasa Indonesia Terhadap Tingkat Pemahaman Isi Bacaan Murid. *Edu Society*, 5(1). <https://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/883/750>
- Kemendikdasmen. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Maruti, E. S. (2025). Investigasi keterbacaan bahan ajar bahasa Jawa jenjang sekolah dasar: Analisis grafik Fry dan teknik Klose. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 485–496. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1240>
- Musfiqon & Nurdyansah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Nizamia Learning Center.
- Muthmainnah, R. (2025). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Tujuh Pustaka Penerbit.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Purwadi. (2007). *Nilai Pendidikan Luhur dalam Tembang Macapat*. Pradipta Publishing.
- Puspaningrum, A. dkk. (2025). Model Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Teknologi Dalam Membentuk Keterampilan Berpikir Kritis Murid Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Civic Hukum*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jch.v10i1.40346>
- Putro, G., Zahrotin, A., & A.P, A. (2024). Analisis E-Modul Berbasis Flipbook Terhadap

- Motivasi Dan Hasil Belajar Murid Pada Materi Cahaya Di SMPN 1 Bringin. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(7), 1–14.
- Rayanto, Y. H., & S. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. *Lembaga Academic & Research Institute*.
- Rindriyani, dkk. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Penerbit Buku Sonpedia.
- Surani, D. (2025). nalisis Pengaruh E-Modul Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 4(1).
<https://doi.org/https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/1641/1307>
- Susanti, Rahma; Nurhanurawati, F. R. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Mengembangkan Lkpd Berbasis Problem Based Learning(Pbl) Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.28196>
- Umatiti, Raidin; Zainal Arifin, E. M. R. (2025). E-ISSN:3063-8054IJER : Indonesian Journal of Educational Research<https://journal.stitmadani.ac.id/index.php/ijerVol.1No.1>, Juni2025DOI: doi.org/xx.xxxx/ijerRaidin Umamiti Indonesian Journal of Educational Research|15Analisis Kesesuaian Materi Buku Al-Arab. *Indonesian Journal of Educational Research*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51468/ijer.v2i1.917>
- Wahyudi, A. R. (2025). Peningkatan keterampilan dan minat menyanyikan tembang macapatpada murid SMAmelalui pemanfaatan aplikasi e-srambahan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(4).
<https://alfianunmul.com/diglosiacadangan/index.php/diglosia/article/view/1328/535>
- Yemimi, A. dkk. (2025). Analisis Kesesuaian Materi Negosiasi dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Fase E Dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *PEMA*, 5(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.2214>
- Yuliarti, I. (2024). Pengembangan modul Flipbook bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV MI Cemorokandang Malang. *Etheses UIN Malang*, 1(1).
<http://etheses.uin-malang.ac.id/68523/>