

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam kehidupan dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari sampai pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial. Dari masa ke masa, kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, hingga era teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, setiap individu tertarik untuk menggunakan dan memanfaatkan setiap perkembangan ini (Danuri, 2019).

Pembelajaran cerita pendek (cerpen) di sekolah memberikan banyak manfaat untuk siswa. Siswa diajarkan struktur teks, alur, penokohan, gaya bahasa, tema, dan pesan moral. Selain itu, pembelajaran cerpen juga meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa, serta memungkinkan mereka mengaplikasikan konsep-konsep tersebut secara langsung (Sari dkk., 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa melalui pendekatan menulis cerpen seperti metode pemetaan pikiran, siswa menjadi lebih termotivasi dan kreatif dalam mengembangkan ide-idenya (Hasanah, 2020). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran sastra secara umum, termasuk cerpen, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Arrafiq, 2024).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat aspek keterampilan utama yang harus dikuasai siswa, yakni membaca, menulis, dan berbicara (Ibda, 2022). Belajar adalah sebuah aktivitas atau proses yang memperkuat kepribadian, meningkatkan perilaku dan sikap, menambah pengetahuan, dan meningkatkan

kemampuan. Menulis adalah bagian materi pokok dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sampai saat ini, pembelajaran menulis merupakan pekerjaan yang sangat sulit, karena membutuhkan daya khayal, daya fisik, serta kemampuan mental yang siap untuk melakukan kemampuan menulis (Cleopatra dkk., 2023).

Guru tidak hanya harus menguasai teori sastra tetapi juga perlu mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu menerapkan metode yang variatif dan menyiapkan contoh cerpen yang relevan dengan pengalaman siswa. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator dan inisiatör sangat penting dalam menciptakan pembelajaran aktif dan kontekstual, serta dalam menyediakan sumber belajar yang menarik agar siswa lebih memahami teknik penulisan cerpen (Te'a dkk., 2023).

Selain itu, guru yang menggunakan media dan metode pembelajaran inovatif terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui model seperti *problem-based learning*, *mind mapping*, dan penggunaan media visual dan audiovisual (M. P. Sari dkk., 2024). Dukungan media pembelajaran menarik seperti video YouTube atau animasi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Ahadi, 2024); (Azzaha dkk., 2022).

Menurut Buulolo dkk. (2024), menulis dapat dipahami sebagai suatu proses untuk menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain melalui bentuk tulisan. Proses ini mencakup kemampuan menyusun kata, kalimat, dan paragraf yang baik serta mengembangkan ide dan berkomunikasi dengan pembaca secara tertulis. Kegiatan menulis cerita pendek yang diterapkan pada siswa fase F kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi.

Pada kenyataannya, pembelajaran cerpen menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa. Siswa mengalami kesulitan jika diberikan tugas membuat cerita pendek, karena banyak siswa kurang minat dalam menulis dan lebih banyak bermain daripada memperhatikan materi yang dijelaskan guru, dan bahan ajar sulit dipahami siswa, dan keterbatasan sumber belajar dan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap pokok pembahasan menulis cerita pendek belum memuaskan.

Berikut salah satu cerita pendek yang dibuat oleh siswa kelas XI

No.:	Nama : Ratu Intan Meliza	Date:
<input type="checkbox"/>	Kelas : F 3.2	
<input type="checkbox"/>	Hutan Ajaib	
<input type="checkbox"/>	Di sebuah desa kecil, hiduplah seorang anak bernama Budi. Suatu hari,	
<input type="checkbox"/>	Budi mendengar cerita tentang hutan ajaib yang terletak tidak jauh dari	
<input type="checkbox"/>	desanya. "Aku harus pergi <u>ketemu</u> " (Pikirnya dengan semangat)	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Pagi - Pagi sekali, Budi berangkat menuju hutan itu. Dia membawa bekal	
<input type="checkbox"/>	roti dan air minum. Sesampainya di hutan, Budi terpesona oleh keindahan	
<input type="checkbox"/>	alam <u>disana</u> . "Wow ini luar biasa" serunya.	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Saat Budi menjelajahi hutan, dia bertemu dengan seekor burung	
<input type="checkbox"/>	berwarna-warni. Burung itu berkata, "Hai anak kecil! Apa yang kamu	
<input type="checkbox"/>	lakukan <u>disini</u> " Budi menjawab, "Saya ingin menjelajahi hutan ini,	
<input type="checkbox"/>	apakah kamu bisa menunjukkan jalan"	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Burung itu mengangguk dan mulai terbang. "ikuti saya" <u>Katanya</u> .	
<input type="checkbox"/>	Budi mengikuti burung itu dengan penuh rasa ingin tahu. Mereka	
<input type="checkbox"/>	melewati pohon-pohon tinggi dan Sungai yang jernih. Tiba-tiba, mereka	
<input type="checkbox"/>	sampai di sebuah danau yang indah.	
<input type="checkbox"/>		

Berdasarkan cerpen tersebut diketahui hal-hal berikut.

1. Pada paragraf pertama, tidak ada tanda baca koma setelah dialog, "kesana" seharusnya ditulis "ke sana" (penulisan terpisah), dan "Pikirnya" seharusnya dimulai dengan huruf kecil.
2. Pada paragraf kedua, kata "disana" seharusnya ditulis terpisah menjadi "di sana." Dan "Wow ini luar biasa" serunya seharusnya ada koma setelah "Wow," dan dialog diakhiri dengan tanda koma sebelum kata serunya.
3. Pada paragraf ketiga, "Hai anak kecil! Apa yang kamu lakukan disini" seharusnya tambahkan koma setelah "Hai," dan "disini" harus diubah menjadi "di sini." Lalu pada "Saya ingin menjelajahi hutan ini, apakah kamu bisa menunjukkan jalan" seharusnya "Saya ingin menjelajahi hutan ini. Apakah kamu bisa menunjukkan jalan?" karena tanda baca di akhir kalimat kurang sesuai. Dialog sebaiknya dipecah menjadi dua kalimat.
4. Pada paragraf keempat, tanda baca koma setelah dialog seharusnya ada, dan kata "katanya" dimulai dengan huruf kecil dan pada kata "Mereka" seharusnya tidak menggunakan huruf kapital.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti membuat modul yang menggunakan strategi pembelajaran inkuiiri. Hal ini dapat mengatasi keterbatasan sumber belajar siswa serta memberikan panduan yang lebih jelas dan praktis kepada siswa dalam memahami materi menulis cerita pendek.

Menurut Majid (2014), modul pembelajaran harus bersifat fleksibel dan adaptif, sehingga dapat memenuhi tuntutan kurikulum serta kebutuhan individual siswa. Oleh karena itu, modul perlu disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa

agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut Sugihartini dkk. (2017:133) kemajuan teknologi juga telah memungkinkan e-modul ditampilkan melalui gawai. E-modul merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak dan dapat diakses melalui perangkat. E-modul dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer.

Menurut Prastowo (2019), modul pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, modul elektronik (*e-modul*) dirancang untuk menyesuaikan perkembangan teknologi, memudahkan akses, dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang disajikan.

E-modul disusun secara sistematis dengan bahasa yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga tidak membingungkan siswa dalam memahami. *E-modul* juga merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa mengukur dan mengendalikan kemampuan serta intensitas belajarnya (Laili, 2019).

Maka, kesimpulannya modul memberikan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran karena isi modul dirancang secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selain menerapkan strategi pembelajaran inkuiri, modul yang akan digunakan di sekolah dirancang dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berbagai desain diaplikasikan untuk menciptakan daya tarik estetis, seperti penggunaan warna, gambar, dan ilustrasi yang relevan, serta tata letak yang rapi dan terorganisasi. Dengan tampilan yang menarik ini,

diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Salah satu hal penting yang perlu diperhatikan dalam penggunaan modul adalah keterbatasan dalam penerapannya. Tidak semua modul yang digunakan di suatu sekolah dapat diterapkan secara luas di sekolah lain. Hal ini disebabkan karena penyusunan modul harus disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, tingkat kemampuan, serta motivasi siswa yang akan menggunakannya. Menurut Prastowo (2019) modul yang efektif harus dirancang berdasarkan analisis kebutuhan siswa agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan karakteristik peserta didik. Pengembangan media *e-modul* berbasis *flipbook maker* dapat membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran karena dilengkapi berbagai fitur, mudah diakses, dan memudahkan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan secara mandiri (Simarmata dkk., 2024).

Faktanya, lemahnya pembelajaran cerita pendek di kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi dipengaruhi ketidaksesuaian bahan ajar yang digunakan guru. Untuk mengatasi ketidaksesuaian dalam pembelajaran cerita pendek, guru harus menggunakan bahan ajar yang tepat. Begitu pula dalam penyusunan modul, pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai sangat penting agar materi dapat disampaikan dengan efektif dan siswa dapat memahami serta menguasai konsep yang diajarkan. Sejalan dengan Daryanto dkk. (2019) mengemukakan bahwa langkah yang paling utama dalam menyusun modul adalah menetapkan strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, hal penting yang perlu dilakukan dalam menyusun modul adalah menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan, agar modul dapat disusun secara efektif untuk mencapai tujuan

pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran yang peneliti gunakan adalah Strategi Pembelajaran Inkuiiri (SPI). SPI merupakan bentuk pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*Student-Centered Approach*) (Daely, 2014). Hal ini dikatakan demikian karena dalam strategi pembelajaran ini, siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Mereka aktif mencari informasi, mengajukan pertanyaan, dan menemukan konsep secara mandiri dengan bimbingan minimal dari guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana validitas pengembangan modul siswa pada materi pembelajaran menulis cerita pendek?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan modul siswa pada materi pembelajaran menulis cerita pendek?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan modul siswa pada materi pembelajaran menulis cerita pendek?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan yang hendak dicapai berdasar pada rumusan masalah, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui **validitas** modul siswa pada materi pembelajaran *menulis cerita pendek*.

2. Untuk mengetahui **praktikalitas** modul siswa pada materi pembelajaran *menulis cerita pendek*.
3. Untuk mengetahui **efektivitas** modul siswa pada materi pembelajaran *menulis cerita pendek*.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas dalam *flipbook* PDF. Modul tersebut dirancang dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri. Spesifikasi modul dikembangkan disesuaikan dengan teori penyusunan modul dan langkah-langkah serta prinsip SPI (strategi pembelajaran inkuiri). Modul yang valid memiliki kriteria tertentu, kriteria tersebut dipaparkan di bawah ini.

1.4.1 Penyajian Isi Modul

Adapun penyajian isi modul yang dipergunakan dalam modul ini meliputi 13 hal sebagai berikut.

1. Modul disusun dengan menyajikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai secara jelas dan terstruktur.
2. Modul menyajikan panduan belajar dan kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik dan modul disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.
3. Modul disajikan dengan setiap langkah pembelajaran inkuiri (orientasi, merumuskan masalah, mengumpulkan informasi, selipan materi) disusun secara sistematis.
4. Modul menyajikan contoh cerpen yang digunakan dalam modul sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

5. Modul menyajikan pertanyaan pada tahap perumusan masalah dengan mendorong siswa untuk memberikan pendapat atau jawaban sementara berdasarkan ilustrasi atau teks yang disediakan dalam modul.
6. Modul menyajikan penjelasan unsur intrinsik cerpen disampaikan dengan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.
7. Modul menyajikan latihan menulis cerita pendek setelah menarik kesimpulan kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang topik yang baru dipelajari.
8. Modul ini menyajikan tahap pengambilan kesimpulan dilakukan di akhir kegiatan belajar untuk membantu siswa menyimpulkan temuan mereka dan mengaitkan hasil pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan.
9. Modul menyajikan rubrik penilaian untuk latihan menulis cerita pendek peserta didik.
10. Modul menyajikan informasi yang jelas mengenai pertanyaan yang terdapat dalam modul.
11. Modul disajikan dengan menggunakan kata-kata atau kalimat yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.
12. Modul menyajikan penjelasan materi yang disampaikan secara komunikatif dan dengan gaya bahasa yang ramah dan mudah dimengerti oleh siswa SMA.
13. Modul menyajikan refleksi diri yang disajikan di akhir agar dapat mendorong siswa mengevaluasi proses belajarnya.

1.4.2 Kelayakan isi

Adapun kelayakan isi yang dipergunakan dalam modul ini meliputi 15 hal sebagai berikut.

1. Isi modul sesuai dengan indikator Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
2. Tujuan yang ingin dicapai mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran(TP).
3. Modul berisi panduan yang dapat membimbing siswa mempelajari langkah-langkah modul.
4. Kegiatan belajar dirancang untuk mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
5. Keluasan dan kedalaman konsep sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6. Isi modul benar dan tepat, serta sesuai dengan teori.
7. Keluasan dan kedalaman konsep sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
8. Isi modul dapat dipercaya karena mencantumkan sumber-sumber yang jelas.
9. Isi modul mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang cerpen.
10. Isi modul lengkap, artinya modul disusun dengan struktur penyusunan modul: pendahuluan, kegiatan belajar, dan refleksi diri.
11. Pendahuluan disusun sesuai format, yaitu capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), deskripsi, tujuan akhir yang ingin dicapai, panduan penggunaan modul.
12. Kegiatan belajar di dalam modul disajikan secara lengkap dan sesuai dengan sesuai prinsip-prinsip SPI.

13. Modul berisi pertanyaan yang merangsang proses berpikir siswa merumuskan masalah, jawaban sementara, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.
14. Latihan sesuai dan mendukung pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran.
15. Isi modul tidak bertentangan dengan nilai-nilai sosial dan moral yang berlaku di masyarakat.

1.4.3 Kebahasaan

Adapun kebahasaan yang dipergunakan dalam modul ini meliputi 15 hal sebagai berikut.

1. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, artinya bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.
2. Bahasa yang di dalam modul menggunakan gaya bahasa percakapan, artinya bahasa yang digunakan seperti gaya bahasa seseorang sedang berbicara dengan orang lain yang belum saling mengenal secara baik.
3. Pilihan kata yang digunakan tepat, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan sesuai dengan EYD.
4. Menggunakan sapaan akrab sehingga pengguna modul seolah-olah sedang berkomunikasi dengan orang lain.
5. Menggunakan pertanyaan retorik, artinya menyajikan pertanyaan yang tidak perlu dijawab langsung sehingga dapat menarik perhatian siswa.
6. Menggunakan kalimat aktif untuk mendukung penyampaian pesan.
7. Menggunakan kalimat yang tidak terlalu panjang sehingga siswa mudah memahami pesan yang disampaikan.

8. Kalimat yang digunakan jelas dan baku, artinya tidak menimbulkan makna ganda dan menggunakan kata baku.
9. Tidak menggunakan istilah-istilah yang sangat asing dan terlalu teknis.
10. Informasi berupa petunjuk belajar, pokok-pokok kegiatan yang dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami siswa.
11. Uraian materi dan contoh-contoh menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.
12. Paragraf yang terdapat di dalam modul disusun secara koheren dan kohesif, artinya kalimat yang terdapat dalam setiap paragraf memiliki hubungan makna dan hubungan bentuk yang logis dan utuh.
13. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, artinya bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.
14. Bahasa yang di dalam modul menggunakan gaya bahasa percakapan, artinya bahasa yang digunakan seperti gaya bahasa seseorang sedang berbicara dengan orang lain yang belum saling mengenal secara baik.

1.4.4 Kegrafikan

Adapun kegrafikan yang dipergunakan dalam modul ini meliputi 21 hal sebagai berikut.

1. Jenis huruf di dalam modul bervariasi, konsisten dan mudah dibaca. Jenis huruf yang digunakan adalah untuk judul *Tea Chest*, untuk sub judul *Lemon Tuesday*, untuk uraian-uraian dalam modul *Gowun Batang*.
2. Ukuran huruf untuk judul, sub judul dan isi modul seimbang. Untuk pada cover 46bt tebal, sub judul dalam setiap bagian 28bt tebal, dan uraian di dalam modul berupa penjelasan, contoh, teks sebesar 17bt.

3. Warna huruf untuk judul berbeda dengan sub judul dan isi modul sehingga memudahkan siswa mengingat bagian judul, sub judul, dan isi modul. Warna judul pada sampul depan coklat, putih dan hitam, warna untuk uraian-uraian dalam modul adalah hitam.
4. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil di dalam modul sudah tepat, artinya sesuai dengan EYD.
5. Desain dan tampilan bagian sampul (*cover*) depan menarik dan mengundang perhatian siswa.
6. Bagian sampul (*cover*) depan menggunakan kombinasi warna yang menarik. Sampul depan dirancang dengan kombinasi warna coklat
7. Bagian sampul (*cover*) depan dirancang dengan menggunakan element *scrapbook*, dan gambar bapak ibu guru dan siswa.
8. Halaman Sampul modul menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca.
9. Bagian isi modul mencantumkan gambar yang mendukung pesan yang disampaikan.
10. Isi modul menggunakan variasi huruf tebal (*bold*), huruf miring (*italic*) dan warna (*font color*) yang menarik sehingga mengundang perhatian siswa.
11. Spasi antara judul, sub judul, dan isi modul seimbang dan konsisten, artinya terdapat perbedaan spasi antara judul dengan sub judul, antara sub judul dengan penjelasan atau uraian isi modul secara berkelanjutan.
12. Desain tampilan contoh di dalam modul disajikan dengan desain yang menarik karena menggunakan warna yang cerah dan gelap, dan *element* yang menarik.

13. Desain tampilan ilustrasi dan teks yang terdapat di awal uraian materi menarik dan bervariasi.
14. Menggunakan warna, bingkai, dan gambar yang menarik pada bagian-bagian yang dianggap penting dan membutuhkan perhatian siswa.
15. Informasi tentang uraian isi modul didesain dengan menarik.
16. Tata letak gambar di dalam modul sudah tepat dan memudahkan siswa memahami penjelasan di dalam modul.
17. Tata letak teks uraian sudah mendukung isi modul.
18. Modul menggunakan ruang/spasi kosong untuk menambah kontras penampilan modul, dan memberikan kesempatan jeda kepada peserta didik.
19. Format kertas (vertikal) di dalam modul sesuai dengan tata letak yang digunakan dan isi modul.
20. Kualitas gambar bagus, artinya sesuai dengan konsep.
21. Modul menggunakan kertas yang berwarna-warni sehingga kontras dengan desain tampilan isi modul.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini dilakukan karena produk yang akan dihasilkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran cerita pendek. Modul berbasis inkuiri yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada materi cerita pendek yang akan dipelajari. Selain itu, dapat dijadikan pedoman untuk membuat modul berbasis inkuiri pada materi lain yang memiliki karakteristik sama dengan materi cerita pendek.

Jika model modul berbasis inkuiri tidak dikembangkan, pembelajaran cerita pendek menjadi kurang optimal, kemandirian siswa dalam belajar menurun,

dan siswa cenderung selalu bergantung pada peran guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga tidak memiliki pedoman yang dapat digunakan untuk mengembangkan modul pada materi lain dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan yang dipergunakan dalam modul ini meliputi 2 hal sebagai berikut.

1. Pengembangan model modul berbasis inkuiiri pada materi cerita pendek dapat memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam pembelajaran cerita pendek.
2. Modul berbasis inkuiiri pada materi cerita pendek yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang mampu menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran cerita pendek.

Penelitian pengembangan ini terbatas pada materi cerita pendek. Jadi, materi yang akan dipaparkan di dalam modul adalah terkait dengan pengertian, ciri, jenis, dan unsur.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari pengertian yang berbeda-beda, maka diuraikan definisi istilah sebagai berikut.

1. Menurut Wena (2012:232) menyatakan bahwa modul adalah salah satu bentuk media cetak yang berisi satu unit pembelajaran dan dilengkapi dengan berbagai komponen sehingga memungkinkan siswa yang menggunakannya dapat mencapai tujuan secara mandiri, dengan sekecil mungkin bantuan dari guru. Siswa memiliki kemampuan untuk mengontrol dan mengevaluasi diri

sendiri, yang memungkinkan mereka untuk menentukan dari mana kegiatan belajar selanjutnya harus dimulai.

2. Strategi Pembelajaran Inkuiiri (SPI) adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan membentuk proses berpikir/intelektualitas siswa menjadi lebih analitis, kritis, logis, dan sistematis dengan cara bertanya, mencari, dan menemukan.
3. Validitas modul merupakan kesahihan sesuatu yang akan diukur. Untuk melihat validitas modul berbasis inkuiiri, dilakukan kegiatan validasi kepada para ahli.
4. Praktikalitas modul merupakan keterlaksanaan atau keterpakaian produk dan kemudahan penggunaan, dan kesesuaian waktu.
5. Efektivitas modul adalah tingkat keberhasilan, efek penggunaan modul. Hal ini dapat diperoleh dari hasil belajar siswa dari tes yang diberikan.