

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas: (1) latar belakang; (2) identifikasi masalah; (3) batasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan penelitian; (6) manfaat penelitian; (7) spesifikasi produk yang diharapkan; (8) penjelasan istilah; (9) asumsi penelitian; dan (10) rencana publikasi.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan abad ke-21 berdampak besar dalam segala lini kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan tersebut menyebabkan terjadinya penyesuaian proses pembelajaran agar mampu membentuk siswa yang memiliki kecakapan dan dapat bersaing di era globalisasi (Sudatha et al., 2025). Penyelenggaraan pendidikan era ke-21 lebih berfokus pada penguasaan kecakapan, menumbuhkan pemikiran kritis, kreativitas, kecakapan berkomunikasi, bisa bekerja sama, serta memiliki kemampuan literasi yang baik. Oleh sebab itu, guru dituntut harus kompeten dalam merencanakan kegiatan belajar yang dinamis, efektif, dan siswa secara aktif dilibatkan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran (Rahayu & , Sofyan Iskandar, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuat siswa dapat mengakses informasi dengan cepat tidak dibatasi ruang dan waktu. Siswa dapat dengan lebih mudah menemukan informasi dengan memanfaatkan perangkat elektronik yang dimiliki seperti HP, laptop, maupun perangkat

elektronik lainnya. Selain itu, keberadaan teknologi juga berpengaruh bagi guru. Guru dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam merancang media pembelajaran yang merangsang keinginan belajar siswa. (Banarsari et al., 2023). Pemanfaatan teknologi diharapkan memberikan dimensi yang berbeda dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran menjadi lebih hidup dengan melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga siswa bukan lagi sebagai pendengar, tetapi juga mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Seiring dengan masifnya perkembangan teknologi, pemerintah juga melakukan penyesuaian pada kurikulum, yakni dengan menerapkan kurikulum merdeka. Keleluasaan yang diberikan kepada guru dalam mendesain pembelajaran dalam kurikulum merdeka dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum ini menyediakan wadah bagi siswa untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuannya. Di samping itu, fokus utama penerapan kurikulum ini adalah pengembangan *soft skill* dan karakter, materi pembelajaran yang esensial, serta pembelajaran yang lebih fleksibel. Salah satu *soft skill* yang dikembangkan adalah kemampuan literasi yang menjadi fondasi dalam merespons tantangan abad ke-21 (Manalu et al., 2022).

Kemampuan literasi bahasa Indonesia termasuk kecakapan yang mesti dilatih oleh siswa, khususnya ketika mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan literasi tidak hanya dikembangkan melalui membaca dan menulis saja, melainkan mencakup aspek memahami, menganalisis, serta menginterpretasikan isi bacaan agar

dapat memperoleh informasi yang berguna (Yani, 2025). Kemampuan literasi bahasa Indonesia dapat mempermudah siswa dalam penguasaan materi pembelajaran, serta menganalisis informasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan literasi mempunyai peran vital dalam peningkatan kecakapan menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, serta menulis. Hal itu tentunya berimbas pada peningkatan kemampuan akademik siswa.

Aktivitas belajar bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka ditekankan pada empat kemahiran berbahasa. Keempat kemahiran tersebut meliputi kecakapan menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, serta menulis (Agustina, 2023). Penguasaan terhadap keempat keterampilan tersebut akan menjadi dasar pengembangan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa. Optimalisasi kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa dapat dicapai dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menekankan peran aktif siswa. Dengan begitu, perlu dilakukan pembelajaran aktif dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran termasuk salah satu sumber belajar yang mendukung aktivitas belajar. Pemanfaatan media pembelajaran bisa memfasilitasi guru dalam menghadirkan iklim belajar yang atraktif dan interaktif sehingga aktivitas belajar menjadi tidak membosankan (Dari & Sudatha, 2022). Pengaplikasian media pembelajaran yang relevan dapat mengoptimalkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Dinda Putri Rusdianti et al., 2025). Di samping itu,

pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mendukung kemandirian belajar siswa sehingga aktivitas belajar tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Ketepatan guru dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran tentu berdampak besar terhadap aktivitas belajar di kelas (Sitanggang et al., 2023).

Teknologi pendidikan berperan penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang beragam. Teknologi pendidikan adalah disiplin ilmu yang bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan mendayagunakan teknologi agar aktivitas belajar menjadi lebih tepat guna dan optimal (Aridianti, Miftahul Jannah, 2024). Teknologi pendidikan menurut AECT 2004 merupakan kajian dan praktik etis dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tepat guna. Penerapan teknologi pendidikan dalam aktivitas belajar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih tepat guna, optimal, serta lebih bermakna bagi siswa. Dengan demikian, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Teknologi pendidikan mencakup lima domain, yaitu domain desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Domain desain berkaitan dengan merancang iklim belajar yang terdiri atas sistem dan strategi pembelajaran, desain pesan, serta karakteristik pembelajaran. Kawasan pengembangan berkaitan dengan penerjemahan desain pembelajaran menjadi berbentuk fisik seperti penciptaan alat cetak, penciptaan media audio-visual, serta penciptaan komputer dan multimedia.

Domain pemanfaatan berkaitan dengan metode pengajaran dan model instruksional, serta media dan bahan ajar sebagai sarana untuk mengoptimalkan pembelajaran. Kawasan pengelolaan berkaitan dengan mengelola teknologi pembelajaran berdasarkan perencanaan, penataan, pengelolaan, serta evaluasi pelaksanaan. Sedangkan, domain penilaian berkaitan dengan pengukuran dan evaluasi kegiatan pembelajaran (Seels & Richey, 1994). Penelitian ini memiliki keterkaitan erat dengan teknologi pendidikan, yaitu pada kawasan desain dan kawasan pengembangan. Keterkaitan kawasan desain pada kajian ini ada pada prosedur perancangan e-modul interaktif yang meliputi penyusunan materi, aktivitas pembelajaran yang mendukung literasi, serta model *discovery learning* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Sementara itu, keterkaitan kawasan pengembangan ada pada proses pengembangan dan validitas e-modul interaktif agar menghasilkan media pembelajaran yang sah dalam mengoptimalkan literasi bahasa Indonesia siswa.

Fakta di lapangan mengindikasikan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih tergolong lemah. fakta itu terlihat pada perolehan hasil PISA tahun 2022 yang menjadikan Indonesia menduduki rangking ke-63 dari 81 negara. Perolehan tersebut menjadi pertanda bahwa kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah jika disejajarkan dengan negara lainnya (Mustafa et al., 2025). Hal tersebut tentunya harus menjadi perhatian serius mengingat kemampuan literasi merupakan fondasi penting dalam kehidupan siswa.

Kondisi rendahnya kemampuan literasi juga ditemukan di SMA Negeri 1 Selat. Rendahnya kemampuan literasi berdampak pada belum optimalnya hasil belajar siswa saat mengikuti penilaian akhir semester bahasa Indonesia. Perolehan rata-rata nilai siswa pada sumatif akhir semester bahasa Indonesia tahun pelajaran 2025/2026 sebesar 66. Rata-rata nilai akhir semester tersebut masih di bawah KKTP bahasa Indonesia, yakni 70. Hasil penilaian akhir semester tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih tergolong lemah, mengingat soal-soal penilaian akhir semester bermuatan literasi (teks). Rendahnya kemampuan literasi siswa berdampak pada belum optimalnya capaian literasi siswa pada Rapor Pendidikan SMA Negeri 1 Selat. Perolehan skor literasi yang didapatkan siswa sebesar 79,49. Meskipun capaian tersebut tergolong cukup baik, namun nilai tersebut mengalami penurunan dari capaian tahun 2024 sebesar 3,48 poin. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan menurunnya kemampuan literasi siswa yang perlu mendapatkan perhatian. Hal itu memperlihatkan bahwa perlu dilakukannya peningkatan kemampuan literasi siswa khususnya dalam memahami, menganalisis, merefleksi, dan mengevaluasi beragam jenis wacana.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tentang pengaplikasian media pembelajaran di SMA Negeri 1 Selat, diperoleh data bahwa guru Bahasa Indonesia belum memanfaatkan e-modul interaktif dalam aktivitas belajar. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia tergantung pada media pembelajaran berupa lembar kerja dan presentasi powerpoint. Lembar kerja yang dibuat kurang menarik karena di dalamnya hanya memuat penugasan

yang mesti diselesaikan siswa. Begitu juga dalam pengaplikasian media *powerpoint* yang lebih berorientasi pada materi pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung pasif dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut mendorong dilakukannya perancangan sebuah media pembelajaran yang bisa mengoptimalkan kemampuan literasi serta mempermudah siswa dalam belajar baik secara mandiri maupun terbimbing. Pengembangan media pembelajaran tentunya harus relevan dengan perkembangan teknologi sehingga mudah diakses oleh siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketimpangan kondisi nyata dengan kondisi ideal dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa. Secara ideal, siswa seyogyanya mempunyai kemampuan literasi bahasa Indonesia yang optimal dalam menemukan, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, serta merefleksi isi teks bacaan. Peningkatan kemampuan literasi terpengaruh dari aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif, serta didukung oleh teknologi digital yang selaras dengan prinsip kurikulum merdeka. Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan aktivitas belajar cenderung berpusat pada guru, pemanfaatan media pembelajaran digital masih terbatas, serta aktivitas pembelajaran yang meningkatkan kemampuan literasi masih belum optimal. Kesenjangan ini tentunya harus mendapatkan solusi yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih optimal.

Rendahnya kemampuan literasi siswa tentu berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang mereka ikuti, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya berupa belum optimalnya

hasil penilaian akhir semester yang masih berada di bawah KKTP, tetapi juga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami informasi, menganalisis isi teks, serta menyimpulkan isi teks yang dibaca. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi, serta kurang mampu berpikir kritis terhadap informasi yang diperoleh. Jika situasi tersebut tidak dihentikan, maka berimbas pada kurang optimalnya pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Rendahnya kemampuan literasi disebabkan oleh kurangnya kemauan siswa dalam mencari bahan-bahan bacaan di waktu-waktu senggang (Sudarma et al., 2022). Siswa lebih tertarik memanfaatkan teknologi yang dimilikinya untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar, seperti mengakses media sosial, bermain game, dan menonton hiburan. Akibatnya siswa menghadapi kendala dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami informasi yang mendalam dari sebuah teks. Hal tersebut tentunya memberikan pengaruh negatif kepada kemampuan literasi siswa.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang beragam menjadi pemicu rendahnya kemampuan literasi siswa. Media pembelajaran yang digunakan masih berorientasi pada materi-materi pembelajaran sehingga belum mampu memfasilitasi aktivitas literasi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk membaca, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara mendalam. Akibatnya, pembelajaran menjadi cenderung lebih pasif. Padahal

pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

Permasalahan tersebut perlu mendapatkan penanganan serius, mengingat kemampuan literasi bahasa Indonesia menjadi fondasi penting dalam kegiatan pembelajaran siswa, khususnya aktivitas belajar bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan literasi siswa akan berpengaruh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Siswa akan merasa sulit memahami, menganalisis, menginterpretasi, serta menyimpulkan isi teks yang dibaca. Jika kondisi ini dibiarkan, maka akan mempengaruhi perolehan capaian belajar siswa. Solusi yang dapat diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yakni dengan mengembangkan e-modul interaktif.

E-modul interaktif tergolong media belajar yang mengkombinasikan beragam unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, serta video yang mempunyai sifat interaktif. E-modul interaktif memungkinkan adanya hubungan timbal balik antara media pembelajaran dengan penggunanya (Sape et al., 2024). Pemanfaatan e-modul interaktif dalam aktivitas belajar dapat mewujudkan aktivitas belajar aktif dan menyenangkan melalui berbagai fitur interaktif di dalamnya. Di samping itu, e-modul interaktif memungkinkan siswa dapat menumbuhkan kemandirian belajar kapanpun dan dimanapun.

Penggunaan e-modul interaktif dalam aktivitas belajar bahasa Indonesia dapat mengakomodasi siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi. E-modul interaktif memiliki berbagai aktivitas yang melatih siswa

untuk membaca, memahami, menginterpretasi, dan menganalisis informasi yang disajikan. Dibandingkan dengan bahan ajar konvensional, e-modul interaktif mampu menyajikan konten pembelajaran berbentuk teks, video, audio, serta gambar yang tentunya dapat merangsang minat siswa untuk membaca dan menggali informasi (Eodytha et al., 2026). Selain itu, siswa dapat menggunakan e-modul interaktif untuk belajar sesuai tingkat pemahamannya masing-masing sehingga dapat mempermudah pemahaman konsep.

Pengembangan e-modul interaktif dapat berjalan optimal jika diintegrasikan dengan model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar aktif. Model pembelajaran *discovery learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia. Pengintegrasian *Discovery learning* dapat mengoptimalkan keaktifan siswa saat mempelajari materi secara mandiri melalui kegiatan menemukan sehingga menimbulkan pemahaman mendalam atas materi yang dipelajari (Susadi et al., 2026). Model *discovery learning* membimbing siswa untuk mempunyai pemikiran kritis, memecahkan masalah, dan penemuan gagasan secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia, seperti menemukan informasi, menganalisis isi teks, menginterpretasi makna teks serta menyimpulkan isi teks (Annisa, 2021).

Perancangan e-modul interaktif yang diintegrasikan model *discovery learning* juga didukung oleh kajian penelitian terdahulu. Wijayanti, dkk (2022) menyatakan dari penelitiannya bahwa e-modul yang dirancang

dinyatakan layak guna untuk dijadikan media pembelajaran dan media untuk fasilitas membaca. kevalidan e-modul yang diciptakan dapat diketahui dengan melihat perolehan uji validitas ahli isi sebesar 96,66% (sangat baik), uji validitas ahli desain sebesar 92,5% (sangat baik), serta uji validitas ahli media sebesar 100%. Capaian tersebut memperlihatkan bahwa materi pokok yang dijelaskan dalam e-modul selaras dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, serta karakteristik murid. Di samping itu, e-modul mudah digunakan serta memiliki petunjuk penggunaan. dari segi kepraktisan, diperoleh nilai percobaan perorangan mencapai 90,14% (sangat baik), serta nilai percobaan kelompok kecil mencapai 89,64% (baik) (Wijayanti et al., 2022).

Rianhe Binthariningrum Hanatan dalam penelitiannya menyatakan bahwa modul digital yang dikembangkan dinilai layak didasarkan pada uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil layak digunakan dengan revisi didapatkan dari uji validitas Instrumen sedangkan uji validitas e-modul meraih capaian sangat layak dengan nilai rerata sebesar 88%. Uji reliabilitas dilihat dari skor *alpha cronbach* yaitu 0,88 termasuk ke dalam kategori bagus skor rerata *pearson measure* yaitu 2,31 yang mana hasil ini lebih tinggi dari rerata *item measure* yaitu 0,00, maka sebagian besar siswa menyetujui pernyataan dalam angket. Nilai Reliabilitas person memiliki nilai 0,84 termasuk kategori cukup bagus. Nilai reliabilitas Item memiliki nilai 0,70 dengan kategori cukup bagus. Selain itu, peningkatan minat belajar siswa kelas XI MIPA 2 setelah pengaplikasian Modul Digital Interaktif dapat diketahui melalui uji stacking data dengan hasil rata-rata post-angket yaitu

2,73 lebih besar dibandingkan hasil rata-rata pre-angket yaitu 0,00 (Hanatan et al., 2023).

Perbedaan Penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yakni pada pengintegrasian model pembelajaran *discovery learning* dalam e-modul interaktif untuk mengoptimalkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa. Kajian sebelumnya hanya berfokus salah satu aspek saja, yaitu perancangan e-modul sebagai media meningkatkan kemampuan literasi atau penerapan model *discovery learning* dalam e-modul. Sementara itu, penelitian ini mengintegrasikan kedua aspek tersebut dalam memfasilitasi aktivitas literasi siswa melalui kegiatan penemuan informasi baik secara mandiri maupun terbimbing. E-modul interaktif yang dihasilkan pada kajian terdahulu lebih berfokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan aktivitas literasi secara sistematis. Aktivitas literasi yang dikembangkan membimbing siswa untuk memahami, menginterpretasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksi informasi. Penelitian ini secara khusus, mengembangkan e-modul sebagai sarana untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan literasi, dimana hal hal tersebut masih relatif terbatas pada penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini seyogyanya dapat menjadi pemecahan masalah dalam mengoptimalkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan e-modul interaktif yang mengintegrasikan model *discovery learning* dalam mengoptimalkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa. Aktivitas pembelajaran dalam

e-modul diselaraskan dengan alur *discovery learning* yang meliputi tahap *pemberian rangsangan*, tahap *identifikasi masalah*, tahap *pengumpulan data*, tahap *pengolahan data*, tahap *pembuktian*, dan tahap *penarikan simpulan*. Aktivitas tersebut memungkinkan murid untuk mempelajari materi secara sistematis melalui tahapan menemukan, mengolah, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi. Aktivitas tersebut tentunya dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Kebaruan lainnya terletak pada komponen-komponen interaktif seperti video, audio, gambar, latihan interaktif, serta umpan balik yang menjadikan aktivitas belajar lebih bermakna. Fitur-fitur e-modul interaktif dirancang agar dapat memfasilitasi aktivitas literasi bahasa Indonesia siswa. E-modul yang dihasilkan mengandung berbagai teks informasional dan teks fiksi yang tidak hanya menjadi sumber literatur, melainkan bisa menjadi media untuk mengembangkan kemampuan memahami, menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksi informasi. Selain itu, terdapat fitur evaluasi mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi, menemukan ide pokok, menganalisis isi bacaan, menginterpretasi makna, mengevaluasi informasi, serta menyimpulkan isi teks. Dengan demikian, e-modul interaktif yang dihasilkan mampu menawarkan solusi dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia murid.

Mengacu pada paparan di atas, diketahui bahwasanya pengaplikasian media pembelajaran di SMA Negeri 1 Selat belumlah optimal dan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa masih perlu ditingkatkan. Maka dari itu, perancangan media pembelajaran inovatif yang mengakomodasi

kebutuhan siswa perlu dilakukan. Perancangan e-modul interaktif berbasis *discovery learning* seyogyanya dapat membangun kemandirian belajar, merangsang minat belajar, menginisiasi pembelajaran aktif, serta meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia. Dengan demikian, peneliti bertujuan untuk melaksanakan penelitian pengembangan berjudul *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Selat*.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada pemaparan di atas, masalah penelitian dipetakan sebagai berikut.

1. Kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah dalam hal memahami, menganalisis, dan menyimpulkan isi bacaan.
2. Hasil penilaian akhir semester bahasa Indonesia dinilai belum optimal, yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai penilaian akhir semester masih berada di bawah KKTP 70, yaitu sebesar 66.
3. Rendahnya kemampuan literasi bahasa Indonesia disebabkan karena siswa cenderung kurang tertarik membaca teks panjang dan lebih banyak memanfaatkan teknologi untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar.
4. Aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia berpusat pada guru sehingga kondisi belajar cenderung pasif.
5. Guru belum mengaplikasikan media pembelajaran digital secara optimal dalam aktivitas belajar bahasa Indonesia.

6. Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pembelajaran masih berupa buku paket, lembar kerja, dan presentasi *power point* tidak memiliki interaktivitas sehingga tidak menarik minat belajar murid.
7. Lembar kerja yang digunakan hanya berupa penugasan sehingga belum mampu memberdayakan murid untuk belajar aktif, mandiri dan interaktif.
8. Pemanfaatan Sarana dan prasarana digital seperti HP, laptop, LCD, belum dioptimalkan penggunaannya dalam aktivitas belajar.
9. E-modul interaktif yang terintegrasi *discovery learning* yang dapat membantu mengoptimalkan kemampuan literasi siswa belum tersedia pada bidang studi bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Selat.
10. Pembelajaran bahasa Indonesia belum sepenuhnya memanfaatkan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan pemikiran kritis, aktif mencari informasi, dan secara mandiri membangun pengetahuannya.
11. Perancangan e-modul interaktif terintegrasi *discovery learning* sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada masalah yang dipetakan, terungkap bahwa belum optimalnya kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa dikarenakan aktivitas belajar yang belum inovatif dan belum optimalnya pengaplikasian media pembelajaran. Aktivitas belajar yang efektif dapat diwujudkan dengan pengimplementasian media pembelajaran yang menyenangkan, memiliki interaktivitas, serta mampu mengakomodasi karakteristik murid.

Selain itu, pengaplikasian media pembelajaran juga dikombinasikan dengan model *discovery learning* yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam menemukan dan memahami informasi. Maka dari itu, pembatasan masalah difokuskan pada penggunaan media pembelajaran konvensional berupa buku paket, lembar kerja, dan slide presentasi yang belum mampu mengakomodasi karakteristik siswa yang beragam.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang mengintegrasikan media pembelajaran digital sangat penting diaplikasikan untuk membantu mengoptimalkan kemampuan literasi bahasa Indonesia murid. Media belajar yang diciptakan pada kajian ini berupa e-modul interaktif berbasis *discovery learning* yang memuat unsur teks, gambar, audio, video, dan latihan interaktif sehingga aktivitas belajar menjadi menyenangkan, aktif, dan meningkatkan pemahaman siswa. E-modul yang dikembangkan difokuskan pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI dalam satu semester di SMA Negeri 1 Selat. Pengembangan e-modul interaktif dibatasi pada tahap validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Validitas produk dilakukan melalui uji validitas ahli isi, uji validitas ahli desain, dan uji validitas ahli media. Kepraktisan produk diketahui melalui percobaan perorangan, kelompok kecil, dan percobaan kepraktisan responden guru, sedangkan efektivitas produk terungkap dengan uji-t, uji N-Gain, dan uji Cohen's d. Pembatasan masalah ini diharapkan dapat menuntun proses penelitian menjadi lebih sistematis.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah rancang bangun e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat?
2. Bagaimanakah validitas e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat?
3. Bagaimanakah kepraktisan e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat?
4. Bagaimanakah efektivitas e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menguraikan desain sistem e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat.
2. Untuk menguji validitas e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat.
3. Untuk menguji kepraktisan e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat.

4. Untuk menguji efektivitas e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat.

1.6 Manfaat Penelitian

Kajian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, baik secara teori maupun praktik dalam kegiatan pembelajaran.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil kajian ini dapat menjadi landasan dalam perancangan produk yang terbukti validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi pedoman aktivitas belajar yang menarik, tepat guna, dan optimal, khususnya pada aktivitas belajar bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Kajian ini seyogyanya dapat berkontribusi bagi siswa berupa tersedianya e-modul interaktif yang dapat mengoptimalkan kemampuan literasi bahasa Indonesia serta memberikan kemudahan akses dalam mempelajarinya.

b. Bagi Guru

E-modul interaktif dapat diaplikasikan dalam aktivitas belajar bahasa Indonesia agar dapat mengoptimalkan capaian belajar siswa. Selain itu, e-modul interaktif memotivasi guru untuk mengembangkan produk serupa.

c. Bagi Sekolah

Kajian ini dapat ditetapkan sebagai acuan kepala sekolah saat merumuskan kebijakan khususnya dalam peningkatan kualitas pembelajaran, seperti melaksanakan kegiatan pelatihan-pelatihan terkait pembuatan media pelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Produk e-modul interaktif yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi literatur dalam perancangan media pelajaran digital seperti e-modul interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada kajian ini berupa e-modul interaktif terintegrasi *discovery learning* yang mampu meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 1 Selat. e-modul ini dapat mendorong partisipasi aktif murid dalam aktivitas belajar secara mandiri maupun terbimbing. E-modul yang dihasilkan dapat dioperasikan melalui peralatan digital yang dipunyai siswa, seperti HP dan laptop.

E-modul interaktif didesain selaras dengan karakteristik kurikulum merdeka dan karakteristik siswa siswa yang beragam. E-modul interaktif memuat aktivitas literasi yang dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia. E-modul ini memadukan beragam komponen multimedia meliputi teks, gambar, audio, video, dan latihan interaktif sehingga memicu terjadinya aktivitas belajar aktif, atraktif, dan interaktif. Standar produk yang diciptakan adalah:

1. Produk yang diciptakan berbentuk e-modul interaktif berbasis *discovery learning*.
2. E-modul didesain memakai Heyzine flipbook dan Canva, sehingga dapat menampilkan unsur multimedia secara interaktif.
3. E-modul mampu dioperasikan melalui peralatan digital seperti laptop dan HP baik secara daring maupun luring.
4. E-modul memuat komponen pembelajaran yang meliputi tiga bagian yaitu, bagian awal, isi, dan penutup.
5. Materi yang terdapat dalam e-modul diselaraskan dengan materi bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka.
6. E-modul disusun dengan menerapkan langkah-langkah model *discovery learning*.
7. E-modul dirancang menggunakan tampilan yang atraktif melalui perpaduan warna, gambar, dan tata letak yang sesuai agar dapat merangsang keinginan belajar siswa.

1.8 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, maka dijelaskan pembatasan istilah berikut ini.

1. E-modul interaktif yaitu bahan pelajaran elektronik yang dibangun secara sistematis dan dirancang dalam format digital dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, video, serta latihan interaktif sehingga dapat menciptakan hubungan timbal balik antara media dan pemakainya dalam aktivitas belajar.

2. *Discovery learning* yaitu model yang berorientasi pada aktivitas penemuan informasi secara mandiri melalui kegiatan pengamatan, menghimpun data, menganalisis, dan menyarikan sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa.
3. Kemampuan literasi bahasa Indonesia adalah kecakapan membaca, memahami, menganalisis, menginterpretasi, dan mengolah informasi yang didapat dari beragam sumber untuk mengakomodasi aktivitas belajar.
4. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana untuk menjelaskan pokok bahasan sehingga mempermudah pemahaman siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.
5. Aktivitas belajar bahasa Indonesia adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk melatih kemahiran berbahasa siswa yang meliputi kecakapan menyimak, berbicara, membaca dan memirs, dan menulis sesuai dengan CP pada kurikulum merdeka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Perancangan e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dilandaskan pada beberapa asumsi berikut.

1. Sebagian besar murid kelas XI SMA Negeri 1 Selat sudah mempunyai perangkat digital seperti HP dan laptop yang digunakan dalam mengoperasikan e-modul dalam proses pembelajaran.

2. Sekolah memiliki sarpras yang mengakomodasi aktivitas belajar berbasis teknologi seperti LCD, wifi, dan komputer yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan e-modul interaktif.
3. Siswa mempunyai kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital sehingga mampu mengoperasikan e-modul interaktif secara mandiri.
4. Pemanfaatan e-modul interaktif berbasis *discovery learning* dapat mengoptimalkan keaktifan murid dalam aktivitas belajar karena murid berpartisipasi dalam kegiatan menemukan konsep dan informasi secara mandiri.
5. E-modul interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan latihan interaktif dapat memaksimalkan keinginan belajar dan membantu mengoptimalkan kemampuan literasi bahasa Indonesia.
6. Guru bahasa Indonesia mendukung penggunaan media pembelajaran dengan mengaplikasikan e-modul interaktif dalam aktivitas belajar agar pembelajaran dapat lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan kurikulum.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan Perancangan e-modul interaktif terintegrasi seperti berikut ini.

1. Produk yang dihasilkan hanya terbatas pada bidang studi bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Selat.

2. Materi yang dimuat dalam e-modul hanya mencakup materi bahasa Indonesia kelas XI dalam satu semester sesuai dengan kurikulum merdeka.
3. Pengembangan e-modul interaktif ini hanya dipusatkan pada upaya peningkatan kemampuan literasi bahasa Indonesia murid.
4. Pelaksanaan percobaan produk hanya dilaksanakan pada murid kelas XI SMA Negeri 1 Selat sehingga capaian penelitian dibatasi uji validitas, uji kepraktisan, serta uji efektivitas.
5. Pengembangan e-modul interaktif memerlukan piranti elektronik seperti gawai atau laptop sehingga produk bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet.
6. Produk yang dihasilkan hanya mengalami pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas.
7. Penelitian mempergunakan desain pra-eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol sehingga optimalisasi kemampuan literasi belum diatribusikan sepenuhnya hanya kepada penggunaan e-modul.

1.10 Rencana Publikasi

Penelitian ini mengangkat materi pelajaran pada satu semester yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Hasil penelitian berupa artikel ilmiah ditargetkan untuk dapat diterbitkan pada jurnal nasional terakreditasi minimal SINTA 3 yang memiliki ruang lingkup teknologi pendidikan, pengembangan media pembelajaran, serta pembelajaran bahasa Indonesia.

Proses publikasi akan disesuaikan dengan pedoman penulisan, template, serta prosedur yang berlaku pada jurnal yang dituju.

