

Bahan Ajar Digital Teks Novel Berorientasi Karakter Jujur

Aniq Jihan Furaidah^{1)*}, Abdul Rozak²⁾, Sobihah Rasyad³⁾

¹⁾ aniqjihhanfuraidah99@gmail.com, ²⁾ abdurrozak58@gmail.com, ³⁾ sobihahrasnyad58@gmail.com

¹⁻³⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan desain bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model desain ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kartu data, lembar validasi, dan lembar implementasi. Data yang telah ditemukan berupa nilai karakter jujur dalam novel *Korupsi* karya Pramoedya Ananta Toer. Data tersebut diolah dengan cara analisis deskriptif untuk mengembangkan materi pada bahan ajar digital teks novel berbentuk modul digital. Hasil validasi modul digital mendapatkan penilaian sebesar 90% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Sedangkan guru bahasa Indonesia memberikan persentase sebesar 90,31%. Hasil implementasi memperoleh rata-rata persentase untuk siswa berkemampuan kognitif tinggi sebesar 97,5%, siswa dengan kemampuan kognitif sedang sebesar 96,25%, dan siswa dengan kemampuan kognitif rendah sebesar 93,5%.

Kata kunci: bahan ajar digital, modul digital, teks novel, karakter jujur

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi sangat memengaruhi segala aspek dalam kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan dalam pendidikan adalah kebaruan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menuntut siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, yakni guru hanya berperan sebagai fasilitator pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Agustina, 2015). Selain menuntut siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, kurikulum 2013 juga menekankan pada penanaman karakter siswa sejak usia dini. Penanaman karakter tersebut bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar memiliki perilaku yang sesuai dengan norma (Aprilianti, dkk, 2021). Dalam hal ini, guru bertanggung jawab terhadap ketercapaian materi ajar sebagai indikator ketercapaian kompetensi pembelajaran (Rozak, 2016). Salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut adalah dengan memberikan bahan ajar yang menarik untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa. Bahan ajar merupakan seperangkat fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan atau generalisasi yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengajaran (Abidin, 2014). Bahan ajar yang baik merupakan bahan ajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Bahan ajar tersebut haruslah dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan serta tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Seorang guru harus bisa melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat terlibat aktif di dalamnya (Dinatha, dkk, 2019). Selain itu, guru juga harus bisa menanamkan nilai karakter pada diri siswa agar tujuan dalam kurikulum 2013 dapat tercapai secara optimal. Penanaman nilai karakter dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan karya sastra (Mamluah, 2017). Bentuk karya sastra yang dapat digunakan untuk penanaman nilai karakter adalah novel. Novel dapat menjadi media sastra yang baik dalam mengajarkan nilai karakter karena terdiri atas alur cerita yang cukup panjang dan menggambarkan perkembangan tokoh dengan cukup detail (Nurgiyantoro, 2013). Salah satu nilai karakter yang sangat penting dalam kehidupan adalah kejujuran. Imam Nawawi memaknai

kejujuran sebagai suatu perkataan yang diungkapkan sesuai dengan peristiwa yang terjadi atau perbuatan yang dilakukan dengan sebaik-baiknya (Nawawi, 2012). Kejujuran juga dapat dimaknai sebagai penyebab dari setiap kebaikan. Kejujuran merupakan watak atau perilaku yang dimiliki oleh seorang individu yang bersifat khas atau istimewa yang berupa tingkah laku atau sikap (Batubara, 2015).

Berdasarkan survai yang dilakukan pada tahap analisis awal ditemukan beberapa fenomena bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran teks novel, bahan ajar yang digunakan untuk menyampaikan materi ialah berupa salindia dan buku Kemendikbud Kurikulum 2013. Selain itu, banyak siswa yang mengeluhkan bahwasanya materi yang disampaikan oleh guru kurang begitu menarik dan sulit dipahami. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar terutama bahan ajar digital untuk kegiatan pembelajaran teks novel masih belum optimal. Berdasarkan analisis awal tersebut, perlu ditingkatkan penggunaan bahan ajar digital interaktif dalam pembelajaran teks novel. Seorang guru dituntut kreativitasnya agar mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dalam pembelajaran (Prastowo, 2013). Inovasi dalam bahan ajar salah satunya dapat dilakukan dengan merancang bahan ajar digital interaktif yang dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu bahan ajar digital interaktif yang dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut adalah modul digital.

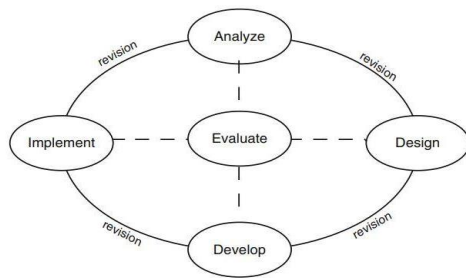
Modul digital merupakan salah satu bentuk bahan ajar noncetak yang berbasis digital yang dirancang secara mandiri untuk membantu siswa belajar (Mamluah, 2017). Modul digital disusun secara sistematis yang dirancang dalam bentuk digital yang berisikan materi-materi yang disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa (Sugiharni, 2017). Selain itu, dengan format digital, modul digital dapat berisikan animasi, audio, panduan arah (navigasi) yang membuat pengguna lebih interaktif (Yanti, dkk, 2017). Modul digital yang dikembangkan dan dirancang secara menarik dengan memadukan gambar, video, dan animasi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Diana, dkk, 2020). Berdasarkan sebuah penelitian (Rini, 2020), modul digital yang memiliki fitur dan fleksibilitas dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran interaktif dengan berbantuan modul digital dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yulando, dkk, (2019) dijelaskan tentang kebutuhan penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran di era 4.0. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi menjadi dasar penting dalam penyusunan modul digital interaktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menjelaskan bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Dinatha, dkk, 2019). Model pengembangan ADDIE dapat dimaknai sebagai model desain pengembangan sederhana yang dapat menghasilkan suatu bahan ajar yang menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, perancangan,

pengembangan, pengimplementasian, dan hasil evaluasi (Juneri, 2019). Tahapan dalam model pengembangan ADDIE digambarkan melalui bagan berikut ini (Branch, 2009).



Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan dilakukannya wawancara terhadap guru dan siswa, pengajuan angket validasi bahan ajar terhadap ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia, melakukan dokumentasi dengan mengumpulkan dan menganalisis nilai karakter jujur dalam teks novel berjudul *Korupsi* karya Pramoedya Ananta Toer, serta angket implementasi terhadap 15 orang siswa sekolah menengah atas. Sedangkan, teknik pengolahan data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Analisis deskriptif, digunakan untuk mengolah data hasil wawancara terhadap guru dan siswa mengenai kebutuhan bahan ajar teks novel serta untuk mendeskripsikan nilai karakter jujur yang dimiliki tokoh dalam novel *Korupsi* karya Pramoedya Ananta Toer.
2. Menganalisis hasil validasi bahan ajar digital oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia serta hasil implementasi bahan ajar digital terhadap siswa kelas XII SMA.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini dilakukan observasi awal terhadap fenomena yang menjadi penyebab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran teks novel di kelas XII. Berdasarkan observasi tersebut ditemukan fenomena di antaranya penggunaan bahan ajar digital di sekolah sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran pada materi teks novel di kelas XII. Hal tersebut dikarenakan efektifitas dan efisiensi bahan ajar digital untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik, materi serta soal-soal interaktif, bahan ajar digital sangat dibutuhkan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan tahap analisis tersebut perlu dilakukan suatu pengembangan bahan ajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mempermudah dalam penyampaian materi dan membantu mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah modul pembelajaran digital. Modul digital dikembangkan agar ketersediaan bahan ajar di sekolah menjadi lebih variatif. Selain itu, modul digital dapat menjadi salah satu bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat.

Tahap Perencanaan (*design*)

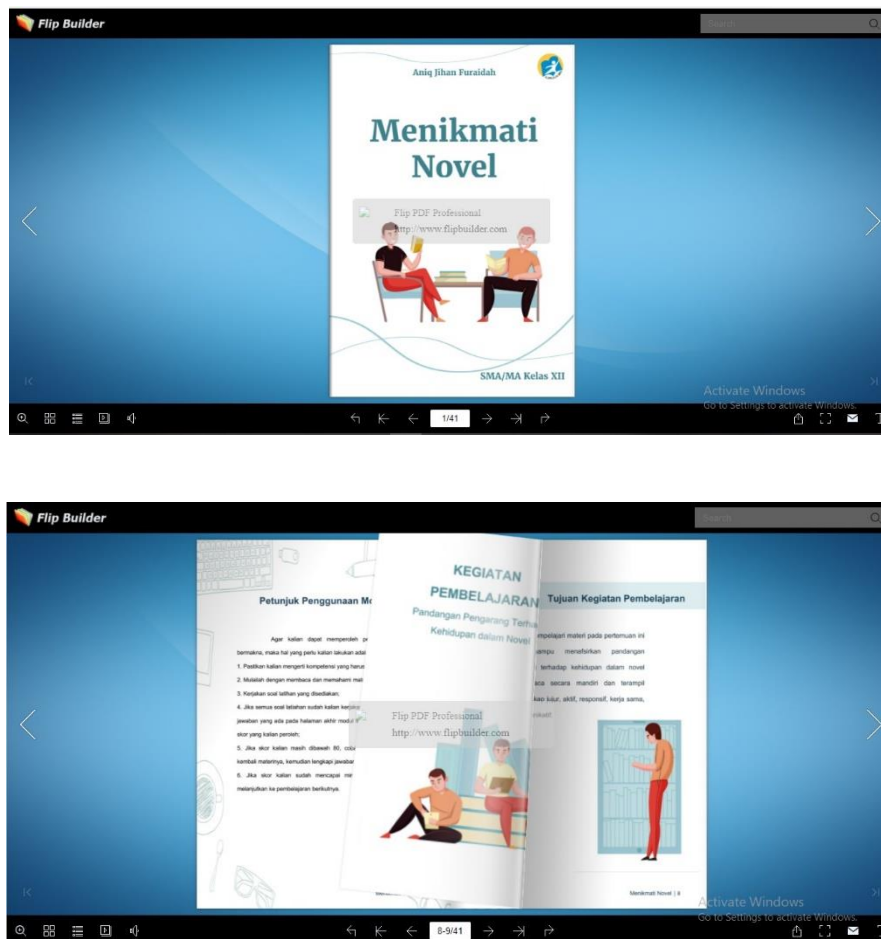
Pada tahap ini peneliti menetapkan tujuan pembuatan bahan ajar yaitu untuk menyajikan materi teks novel berorientasi karakter jujur secara lengkap, praktis, dan sistematis. Selain itu, tujuan pembuatan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran teks novel. Pada tahap ini juga dijelaskan dasar pemilihan materi pokok menafsir pandangan pengarang

terhadap kehidupan dalam teks novel serta menyajikan hasil interpretasi pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Materi tersebut merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami siswa sehingga diperlukan penggunaan bahan ajar yang tepat yaitu modul digital. Selain itu dalam tahap ini dilakukan penyusunan instrumen yang akan digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar digital berbentuk modul berupa angket atau kuesioner. Instrumen yang digunakan terdiri atas angket untuk penilaian kelayakan bahan ajar dengan skala 4 serta lembar komentar dan saran.

Tahap Pengembangan Produk (*develop*)

Bahan ajar berupa modul digital teks novel berorientasi karakter jujur yang dibuat dan dikembangkan pada penelitian ini di uji kevaliditasannya oleh beberapa ahli yang terdiri dari validator ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Berikut beberapa tampilan bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur.

Berikut merupakan tampilan awal modul digital yang disesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia yang dipilih yaitu teks novel. Tampilan modul digital teks novel berorientasi karakter jujur menunjukkan efek *flipbook* yang dapat memberikan kesan nyata kepada siswa atau pengguna pada saat menggunakan modul digital.



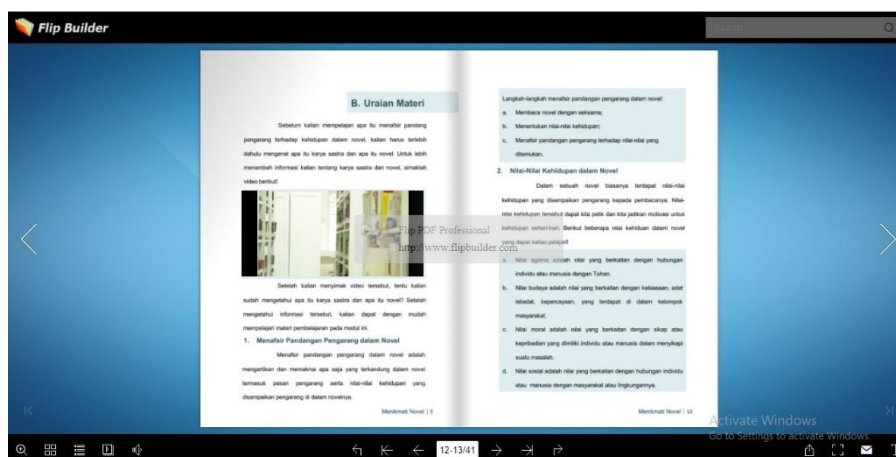
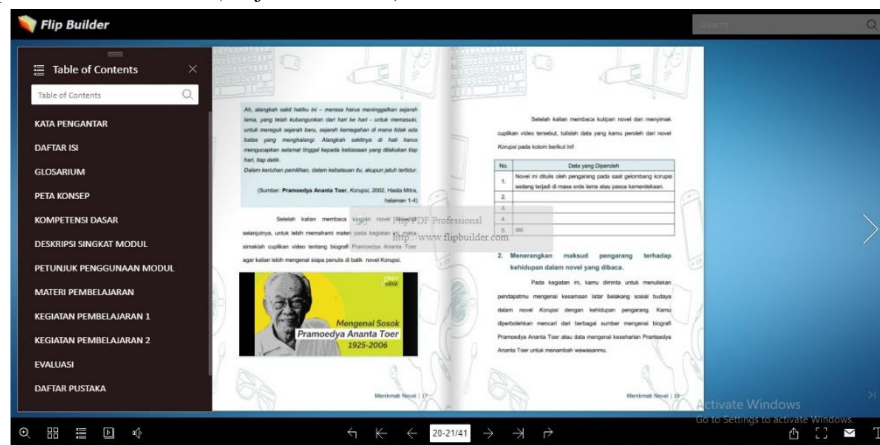
Gambar 1 Tampilan awal dan mode *flipbook* modul digital

Dalam modul digital teks novel berorientasi karakter jujur ini terdapat beberapa tampilan *tools* atau alat navigasi yang dapat membantu siswa dalam menggunakan modul digital di

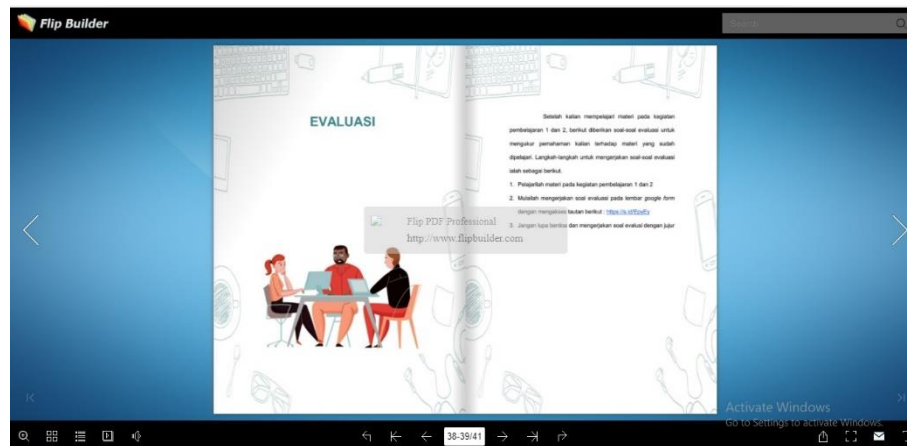
antaranya terdapat *table of contents*, *thumbnail*, dan *auto flip* yang dapat memudahkan siswa untuk mencari dan membuka halaman baik sub-bab, maupun bab dalam modul digital.

Selain menampilkan tampilan materi yang menarik dan mudah digunakan, modul digital ini juga menyajikan video sebagai pengantar materi pembelajaran. Penyajian video ini bertujuan untuk memberi simulasi agar siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami materi nilai kehidupan dalam teks novel serta memahami bagaimana pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam teks novel dengan mengenal lebih dekat pengarang tersebut.

Dalam modul digital teks novel berorientasi karakter jujur ini terdapat beberapa soal latihan yang diberikan kepada siswa setelah memahami materi nilai kehidupan dalam novel serta pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel. Soal latihan tersebut disajikan baik sebagai latihan uji kompetensi ataupun evaluasi. Soal-soal yang disajikan menggunakan tautan *google form* dibuat dengan *feedback* atas jawaban yang diberikan oleh siswa, agar siswa dapat melakukan penilaian mandiri (*self assesment*).



Gambar 2 Tampilan materi dan penyajian video dalam modul digital



Gambar 3 Tampilan soal evaluasi dalam modul digital

Setelah dilakukan uji validitas terhadap bahan ajar berupa modul digital teks novel berorientasi karakter jujur ini diperoleh hasil validitas yang disajikan dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Validasi terhadap Modul Digital

Validator	Total Skor	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Validator 1 (Ahli Materi)	72	90,00%	Sangat Layak
Validator 2 (Ahli Media)	72	90,00%	Sangat Layak
Validator 3 (Guru Bahasa Indonesia)	145,5	90,93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi terhadap bahan ajar berupa modul digital teks novel berorientasi karakter jujur yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pedoman penskoran validasi bahan ajar memperoleh kategori sangat baik dengan kriteria yang sangat layak.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk bahan ajar berupa modul digital teks novel berorientasi karakter jujur diperbaiki berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul digital teks novel berorientasi karakter jujur. Tahap implementasi dilakukan secara terbatas pada siswa kelas XII secara perorangan. Implementasi modul digital teks novel berorientasi karakter jujur hanya dilakukan oleh 15 siswa. Pemilihan siswa tersebut dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan kognitif siswa yang berbeda. Siswa kelas XII tersebut terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, sedang, maupun rendah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan modul digital teks novel berorientasi karakter jujur dari berbagai tingkat kemampuan siswa. Berikut disajikan hasil implementasi bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur.

Tabel 2 Hasil Implementasi Modul Digital

Tingkat Kemampuan	Pengguna	Total Skor	Persentase (%)	Rata-Rata Tingkatan Kemampuan (%)
Tinggi	S-1	78	97,5%	97,5%
	S-2	78	97,5%	
	S-3	77	96,25%	
	S-4	80	100%	
	S-5	77	96,25%	
Sedang	S-6	76	95%	96,25%
	S-7	78	97,5%	
	S-8	77	96,25%	
	S-9	77	96,25%	
	S-10	77	96,25%	
Rendah	S-11	74	92,5%	93,5%
	S-12	76	95%	
	S-13	74	92,5%	
	S-14	75	93,75%	
	S-15	75	93,75%	

Berdasarkan tabel tersebut terbukti bahwa bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata-rata dari setiap kemampuan kognitif tinggi sebesar 97,5%, sedang 96,25%, dan rendah 93,5%. Hasil implementasi tersebut memperoleh nilai persentase yang sangat tinggi.

Selain memberikan penilaian, siswa juga memberikan komentar dan saran di antaranya:

1. Modulnya menarik, tidak membuat cepat bosan, materinya ringkas, dan mudah dimengerti.
2. Tampilannya bagus sehingga meningkatkan minat belajar.
3. Materinya sangat ringkas dan menarik sehingga mudah dipahami.

4. Soal evaluasinya menarik dan praktis karena menggunakan *google form*.

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan maka terdapat respon positif terhadap modul digital yang dikembangkan.

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Hasil akhir produk pada penelitian ini adalah bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur dengan berbentuk modul digital. Pembuatan bahan ajar modul digital telah melalui tahap 1) analisis, 2) perencanaan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi.

Modul digital teks novel yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi maupun media. Pada penilaian materi, aspek yang dinilai dan dinyatakan sangat layak antara lain aspek relevansi materi, kelengkapan materi, teknik penyajian materi, pendukung penyajian, relevansi evaluasi serta aspek penggunaan bahasa dan istilah. Modul digital yang merupakan produk akhir dari penelitian ini dapat digunakan siapa saja baik secara *online* maupun *offline* dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki. Pengoperasian modul digital ini sangat mudah karena dilengkapi beberapa *tools* yang mudah dipahami. Selain itu, modul digital ini menyajikan materi teks novel berorientasi karakter jujur secara menarik dengan dilengkapi gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran dengan kontras warna dan *layout* yang menarik. Penggunaan bahasa dan istilah pada modul ini juga telah sesuai dengan kemampuan dan perkembangan siswa. Modul ini dilengkapi dengan contoh, soal latihan, dan evaluasi yang dapat membantu siswa mengukur kemampuannya.

Simpulan

Bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahap pengembangan yakni: 1) tahap analisis, 2) tahap perancangan, 3) tahap pengembangan, 4) tahap implementasi, dan 5) tahap evaluasi. Tahap validasi dalam penelitian ini meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, serta validasi guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Kelayakan bahan ajar berbentuk modul digital pada materi teks novel dihitung berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran bahasa Indonesia serta hasil implementasi terhadap siswa. Kelayakan media dihitung dari persentase kelayakan. Penilaian ahli materi Sangat Layak (90,00%) dan Sangat Baik. Hasil penilaian ahli media Sangat Layak (90,00%) dan Sangat Baik. Hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Indonesia Sangat Layak (90,93%) dan Sangat Baik.

Bahan ajar digital teks novel berorientasi karakter jujur berbentuk modul digital telah diimplementasikan dalam pembelajaran teks novel di kelas XII. Tahap implementasi dilakukan terhadap siswa dengan kemampuan kognitif tinggi, sedang, dan rendah dengan memperoleh persentase yang sangat tinggi dengan kategori sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian rata-rata persentase siswa dengan kemampuan kognitif tinggi sebesar 97,5%, siswa dengan kemampuan kognitif sedang sebesar 96,25%, dan siswa dengan kemampuan kognitif rendah sebesar 93,5%.

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya dilakukan uji coba bahan ajar yang dilakukan secara lebih luas. Uji coba sebaiknya dilakukan tidak hanya pada beberapa siswa saja agar bahan ajar modul digital dapat digunakan secara lebih luas.
2. Penelitian ini diajukan untuk guru sebagai bahan acuan untuk menggunakan bahan ajar yang lebih variatif agar tujuan pembelajaran yang dirancang dapat tercapai secara maksimal.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agustina, D. Y. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Smk Negeri 1 Jombang*. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 3(2)
- Aprilianti, Y.T., Uswati, S. T., dan Nuryanto, T. (2021) *Nilai-Nilai Karakter dalam Novel Maryamah Karpov: Mimpi-Mimpi Lintang Karya Andrea Hirata Sebagai Bahan Ajar Novel di SMA*. Jurnal Disastra, Volume 3, Nomor 1, Januari 2021 ISSN 2655-3031 (P), 2655-7851 (O) DOI: <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v3i1.3306>
- Batubara, J. (2015) *Pengembangan Karakter Jujur Melalui Pembiasaan*. Jurnal Konseling dan Pendidikan. Vol. 3, No. 1, 1-6. ISSN: 2337-6880
- Branch, R. M., (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. United States. Springer US. ISBN: 978-0-387-09505-9,978-0-387-09506-6
- Diana, N., Latifah, S., Gunawan, I., Anggriani, L., 2020, June. *Physical module based on Higher Order Thinking Skill (HOTS) using 3D pageflip professional*. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1572, No. 1, p. 012050). IOP Publishing.
- Dinatha, N. M., Kua, M. Y. (2019). *Pengembangan modul praktikum digital berbasis nature of science (NOS) untuk meningkatkan higher order thinking skill (HOTS)*. Journal of Education Technology, 3(4), 293-300.
- Indariani, A., Pramuditya, S.A., Firmasari, S., 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Pembelajaran Matematika (Bahan Ajar Digital Interaktif pada Materi Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel)*. Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching, 7(2), pp.89-95.
- Juneri., Rozak. A., Pramuditya, S. A. (2019) *Desain Bahan Ajar Digital Materi Fungsi Berbasis Kemampuan Komunikasi Matematis*. Jurnal Prosiding SEMNAS Matematika 2018 FKIP UNIKU. Halaman 315-328, ISBN. 978-602-50629-1-9
- Kuncahyono, K. (2018). *Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam 8 Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education), 2(2), 219-231.

- Mamluah, k., (2017) *Nilai Pendidikan Karakter dalam Novel Bertokoh Dahlan Iskan dan Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Teks Novel*. Jurnal Dialektika 4(1) P-ISSN:2407-506X, E-ISSN:2502-5201 DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/dialektika.v4i1.7003>
- Nawawi, Imam. 2012. *Riyadhus Shalihin*, Beirut: Dar al-Kitab al-Islamiyah
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, Andi. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rini, T. A., & Cholifah, P. S. (2020). *Electronic Module With Project Based Learning: Innovation of Digital Learning Product on 4.0 Era*. Teknologi Pendidikan, 5(2), 155-161.
- Rozak, A. & Rasyad, S. 2016. *Pembelajaran Sastra Berbasis Teks*. Yogyakarta: Framepublishing.
- Sugiharni, G. A. D. (2017). *Validitas Isi Instrumen Pengujian Modul Digital Matematika Diskrit Berbasis Open Source di STIKOM Bali*. In Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017 (pp. 678–684). Denpasar: STMIK STIKOM Bali.
- Yanti, R. Y., Aminoto, T., dan Pujaningsih, F. B. (2017). *Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan 3D PageFlip Professional Materi Atom Hidrogen Pada Mata Kuliah Fisika Kuantum*. Edu-Fisika, 02(01), 12.
- Yulando, S., Sutopo, S., Franklin Chi, T. (2019). *Electronic Module Design and Development: An Interactive Learning*. American Journal of Educational Research, 7(10), 694-698.

