

Artikel Pengembangan e-Modul Puisi Rakyat Parikan Untuk Pencapaian Elemen Membaca dan Memirsa

by Sakti Sakti

Submission date: 04-Apr-2023 12:29PM (UTC+0700)

Submission ID: 2055385905

File name: i_Rakyat_Parikan_Untuk_Pencapaian_Elemen_Membaca_dan_Memirsa.pdf (642.3K)

Word count: 4769

Character count: 29881



Pengembangan e-Modul Puisi Rakyat *Parikan* Untuk Pencapaian Elemen Membaca dan Memirsa

Sakti¹

Sujinah¹

Pheni Cahya Kartika¹

Tining Haryanti¹

Eko Supriyanto¹

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya,
Jawa Timur, Indonesia

*email: sktdaeng99@gmail.com

Received: 5 September 2022

Accepted: 21 September 2022

Published: 30 September 2022

doi: 10.22236/imajeri.v4i2.9941



© 2022 Oleh authors. Lisensi Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.
(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak

Berubahnya sebuah kurikulum tentu membuat pendidik harus cepat beradaptasi. Salah satunya adalah dari segi penggunaan bahan ajar yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang disesuaikan dengan kurikulum prototipe *10*-modul berisi kearifan lokal daerah Surabaya, yaitu *parikan*. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Kelayakan e-modul dinilai oleh 3 validator, yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan validator pengguna (*user*). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-D SMP Muhammadiyah 15 Surabaya. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menyebutkan bahwa e-modul yang dikembangkan layak untuk digunakan, dibuktikan dengan skor validasi 91,25% yang berarti sangat baik, validasi media memperoleh persentase sebesar 78,75% yang berarti baik, dan validasi pengguna memperoleh persentase sebesar 88,75% yang berarti baik. Jika diambil rata-rata dari ketiga validator tersebut, hasil validasi dari produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah 86,25% yang berarti performa produk tersebut adalah baik.

Kata kunci: Kurikulum prototipe; Kearifan lokal; Pengembangan bahan ajar; E-modul

Abstract

The change in a curriculum certainly makes educators have to adapt quickly. One of them is in terms of the use of teaching materials used. Therefore, this study aims to produce an e-module that is adapted to the prototype curriculum. The e-module by carrying out *11* local wisdom of the Surabaya area, namely *Parikan*. In this development research using the *ADDIE* development model, namely 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. The feasibility of the e-module is assessed by 3 validators, namely material expert validators, media expert validators, and user validators. The subjects in this study were students of class VII-D of SMP Muhammadiyah 15 Surabaya. Data collection uses observation techniques, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The results of the study stated that the e-module developed was suitable for use, as evidenced by a validation score of 91.25% which means it is very good, the media validation obtained a percentage of 78.75% which means good, and the user's validation obtained a percentage of 88.75% which means good. If taken the average of the three validators, the validation result of the product developed by the researcher is 86.25%, which means that the performance of the product is good.

Keywords: Prototype curriculum; Local wisdom; Development of teaching materials; E-module



PENDAHULUAN

Kurikulum prototipe merupakan sebuah kurikulum yang lahir dari penyempurnaan kurikulum 2013 dan memasukkan pembentukan karakter P3 (Profil Pelajar Pancasila). Dalam kurikulum prototipe berisi capaian pembelajaran yang harus diperoleh oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Capaian pembelajaran tersebut dibagi dalam golongan-golongan di setiap mata pelajaran, di antaranya ada Fase A untuk jenjang SD kelas I dan II, Fase B untuk jenjang SD kelas III dan IV, Fase C untuk jenjang kelas V dan VI, Fase D untuk jenjang SMP kelas VII s.d. IX, Fase E untuk jenjang SMA kelas X, dan Fase F untuk jenjang SMA/K kelas XI dan XII (Balitbangbuk, 2021).

Pada kurikulum prototipe terdapat pengelompokan elemen-elemen capaian pembelajaran di setiap fasenya. Elemen capaian pembelajaran kurikulum prototipe di antaranya adalah menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Tujuan dari elemen dalam capaian pembelajaran tersebut adalah mendeskripsikan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran dibutuhkan sebuah hubungan mutualisme antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik bertugas sebagai pemberi informasi dan peserta didik bertugas sebagai penerima informasi sekaligus pemberi respons aktif dalam kelas supaya pembelajaran menjadi efektif. Pembelajaran dikatakan efektif apabila materi dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mampu diterima oleh peserta didik dengan baik (Yuliani & Sujinah, 2022). Oleh karena itu keterampilan pendidik dalam menggunakan berbagai media pembelajaran sangat diperlukan. Selain menggunakan buku-buku, seorang pendidik juga harus menggunakan lembar-lembar pembelajaran yang meliputi lembar tugas, lembar kerja, lembar informasi, dan lembar penilaian. Lembar-lembar pembelajaran tersebut dapat diartikan sebagai bahan ajar.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan oleh pendidik pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Kurniasih & Sani, 2014). Tujuan dari bahan ajar adalah untuk membantu tugas pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dan menjadi sebuah alat ukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Bahan ajar sesuai bentuknya terbagi menjadi dua jenis, yaitu cetak dan non-cetak. Bahan ajar dalam bentuk cetak meliputi; buku, *handout*, modul, LKS, brosur, dan sebagainya. Sedangkan bahan ajar non-cetak meliputi; *powerpoint*, media suara, dan media video. Bahan ajar dapat dikembangkan sesuai dengan kreativitas pendidik.

Pengembangan bahan ajar adalah salah satu cara untuk mengatasi kebosanan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik. Selama ini bahan ajar yang berkembang di lingkungan sekitar adalah bahan ajar yang bersifat cetak, sehingga peserta didik sering kali merasa bosan dengan sajiannya. Bahan ajar yang berbasis elektronik memang sudah ada, tetapi masih belum digunakan pendidik sesering bahan ajar dalam bentuk cetak.

Bahan ajar elektronik merupakan sebuah bahan ajar yang berbasis teknologi modern karena memanfaatkan *smartphone* berbasis Android yang mendukung berbagai konten media. Bahan ajar elektronik termasuk dalam kategori interaktif karena menggabungkan materi teks dengan tambahan gambar, video, dan audio (Jazuli et al., 2018). Bahan ajar elektronik lebih unggul dari pada bahan ajar cetak karena mampu menghadirkan fitur-fitur yang tidak didapat di bahan ajar cetak, contohnya adalah adanya media berupa video dalam bahan ajar elektronik yang dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keunggulan bahan ajar elektronik adalah dapat memasukkan materi dengan unsur kearifan lokal daerah supaya peserta didik merasa lebih akrab terhadap materi yang dipelajarinya. Sedangkan bahan ajar cetak tidak terlalu memperhatikan keadaan sekitar dan budaya



lokal di lingkungan peserta didik. Padahal hal tersebut penting bagi peserta didik supaya lebih mengenal lingkungan dan budaya lokasi di sekitarnya (Widiastika, 2017).

Kearifan lokal dapat diartikan sebagai nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kekayaan budaya lokal suatu daerah yang harus dilestarikan keberadaannya. Kearifan lokal ini dapat berupa tempat bersejarah, wisata kuliner, atau karya sastra yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan identitas budaya yang perlu dikenalkan pada generasi penerus bangsa melalui dunia pendidikan (Bakhtiar, 2016). Salah satunya dengan menghubungkan budaya lokal dalam pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mengenal identitas budaya dan ikut melestarikannya. Pendapat lain juga mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan bagian dari budaya, identitas, bahkan ciri khas masyarakat. Ciri khas dari suatu daerah tersebut dapat dikembangkan dan dilestarikan sehingga memunculkan hal baru dalam proses pembelajaran (Sultoni & Hilmi, 2015).

Sejauh ini penggunaan bahan ajar yang sering digunakan oleh pendidik pada saat kegiatan pembelajaran adalah buku paket pendamping peserta didik dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pendidik masih jarang membuat modul sendiri sebagai bahan ajar. Materi yang diajarkan di kelas juga mengikuti bahan ajar yang digunakan. Hal ini selaras dengan penelitian milik Pumamaswi (2017) yang menyebutkan bahwa pendidik masih sering mengajar menggunakan buku pelajaran yang membosankan sehingga peserta didik menjadi malas untuk mempelajarinya. Untuk mempermudah peserta didik pada saat memahami materi pembelajaran diperlukan bahan atau media yang memuat hal-hal yang dekat dengan keseharian peserta didik yang disebut dengan kearifan lokal (Winangun, 2020). Dengan memasukkan unsur kearifan lokal pada materi pembelajaran akan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya di sekitarnya.

Sebuah penelitian yang mengembangkan bahan ajar menyebutkan bahwa indikator keberhasilan pengembangan bahan ajar meliputi tiga hal, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang diperoleh melalui penilaian ahli (Fatin & Yunianti, 2019). Selaras dengan hal tersebut, terdapat penelitian pengembangan bahan ajar berupa modul interaktif berbasis nilai akhlak dalam Islam untuk materi teks puisi rakyat yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Flip HTML*. Hasil yang diperoleh dari ahli materi pengembangan modul interaktif tersebut memperoleh persentase rata-rata 98,5% dengan kategori sangat layak dan Hasil yang diperoleh dari ahli materi pengembangan modul interaktif tersebut memperoleh persentase rata-rata 98,1% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil yang diperoleh dari respons peserta didik memperoleh persentase rata-rata 97% dengan kategori sangat layak (Anjani & Sumardi, 2022). Berkaitan dengan pengembangan bahan ajar, ada penelitian lain yang memiliki topik perbandingan penggunaan *software Sigil* dan *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai aplikasi pembuat bahan ajar interaktif. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa *software Sigil* lebih mendukung untuk membuat bahan ajar interaktif karena *support* pemutaran video dan audio dalam materinya sehingga mampu mempermudah siswa dalam memahaminya (Amalia & Kustijono, 2017).

Berdasarkan pada uraian tersebut, peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis elektronik, yaitu e-modul dengan memasukkan unsur kearifan lokal daerah Surabaya. Salah satu jenis kearifan lokal daerah Surabaya yang dapat diusung pada materi pembelajaran adalah *parikan*. *Parikan* dapat dimasukkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena masih tergolong pada materi teks puisi rakyat. Hal ini bertujuan untuk memunculkan suasana belajar yang baru bagi peserta didik. Unsur kearifan lokal yang dimasukkan juga bertujuan untuk mengenalkan dan mendekatkan peserta didik terhadap budaya lokal yang ada di lingkungan sekitarnya. Penelitian milik Winangun (2020) berjudul *Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD yang mengusung kearifan lokal*



terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu e-modul yang dikembangkan menggunakan *software Sigil* yang lebih mendukung untuk membuat bahan ajar interaktif sesuai dengan hasil penelitian milik Amalia & Kustijono, (2017) yang membandingkan *Sigil* dengan *Kvisoft Flipbook Maker*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah e-modul yang dapat dijadikan sebagai solusi alternatif bahan ajar elektronik untuk pencapaian CP (Capaian Pembelajaran) membaca dan memirsa pada kurikulum prototipe materi teks puisi rakyat berbasis kearifan lokal Surabaya, yaitu parikan. Kebaharuan e-modul yang dikembangkan yaitu dapat langsung memutar video serta langsung memunculkan nilai peserta didik saat selesai mengerjakan tugas berupa pilihan ganda. Tujuan dari penelitian ini berfokus pada proses pengembangan e-modul dan kualitas e-modul yang didapat melalui validasi ahli. Dari uraian di atas memunculkan sebuah pertanyaan, yaitu *Bagaimana proses pengembangan dan kualitas bahan ajar e-modul yang dikembangkan berdasarkan hasil uji validitas oleh validator*.

METODE

Jenis penelitian dengan judul “Pengembangan e-Modul Puisi Rakyat untuk Pencapaian Elemen Membaca dan Memirsa Capaian Pembelajaran Fase D kelas VII SMP Muhammadiyah 15 Surabaya” adalah penelitian *Research and Development (RnD)* yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji keefektifannya. Mekanisme penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan *ADDIE* ini digunakan untuk mengembangkan berbagai bentuk produk dalam kegiatan pembelajaran (Mulyatiningsih, 2014). Model *ADDIE* disusun secara struktural yang sistematis sebagai solusi belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tegeh & Kirna, 2010).

Pada tahap penelitian ini peneliti melakukan langkah pertama yaitu menentukan topik dan merumuskan masalah yang akan diteliti dan melakukan observasi awal (*Analyze*). Langkah kedua yaitu membuat instrumen penelitian yang akan digunakan dalam kegiatan wawancara dan observasi di tempat sasaran penelitian serta membuat kerangka E-modul (*Design*). Langkah ketiga yaitu melakukan uji validitas bersama ahli materi, ahli media, dan pengguna, yang kemudian akan mengalami proses revisi produk sebelum melakukan uji coba E-modul pada peserta didik (*Development*). Langkah keempat yaitu uji coba E-modul pada peserta didik (*Implementation*). Langkah terakhir adalah evaluasi hasil yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan E-modul (*Evaluation*).

Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Muhammadiyah 15 Surabaya. Sumber data penelitian ini terbatas hanya menggunakan satu kelas saja. Peneliti memilih kelas VII-D yang berjumlah 32 siswa sebagai sumber data dalam penelitian ini. Kelas VII-D terbagi dalam dua sesi, yaitu VII-D 1 dan VII-D 2. Alasan peneliti menjadikan kelas VII-D sebagai sumber data penelitian didapat dari hasil wawancara dengan salah satu pengajar mata pelajaran bahasa Indonesia yang menyebutkan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang cukup aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun kelas VII-D merupakan kelas yang cukup aktif dalam kegiatan pembelajaran, ketercapaian elemen membaca dan memirsa khususnya pada materi teks puisi rakyat belum tercapai dengan baik. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan tingkat pemahaman materi antara peserta didik kelas VII-D sesi 1 dengan sesi 2.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini melalui berbagai cara. Pertama, observasi dilakukan di SMP Muhammadiyah 15 Surabaya kelas VII-D yang berjumlah 32 orang dengan jenis kelamin perempuan. Pada observasi awal ini peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas melalui hasil evaluasi harian yang dibuat oleh pendidik. Dari



kegiatan ini akan diperoleh data terkait pemahaman materi yang diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik. Kedua, wawancara yang bertujuan mencari data terkait karakteristik pembelajaran di sekolah dan bahan ajar atau media pembelajaran apa yang sering digunakan oleh pendidik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan ini diperoleh data terkait pengembangan media yang akan dikembangkan. Ketiga, angket yang digunakan oleh peneliti pada saat melakukan proses validasi produk bersama ahli materi, ahli media, dan pengguna (*user*) yang berperan sebagai validator. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui evaluasi yang diperoleh dari validator terkait e-modul yang dikembangkan. Keempat, tes diagnostik yang dilakukan pada awal kegiatan untuk mengetahui materi esensial atau materi yang dibutuhkan oleh peserta didik. Kemudian pada tahap uji coba lapangan diadakan tes pemahaman materi yang dikemas dalam bentuk tugas kelompok materi struktur dan ciri teks parikan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur keefektifan dan kepraktisan produk yang digunakan oleh peserta didik. Kelima, mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Pengambilan dokumentasi menggunakan alat komunikasi atau *handphone* supaya lebih praktis.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penyajian data kualitatif akan dijabarkan dalam bentuk deskriptif dan penyajian data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk persentase. Teknis analisis data ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Analisis data kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara bersama dengan pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Muhammadiyah 15 Surabaya. Hasil dari wawancara yang dilakukan pada observasi awal terkait karakteristik pembelajaran dan penggunaan bahan ajar saat proses pembelajaran tersebut akan digunakan sebagai bagian dari perencanaan pengembangan produk.

Analisis data kuantitatif ini digunakan oleh peneliti pada angket validasi untuk ahli materi, ahli media, dan *user* yang berperan sebagai validator pengembangan produk berisi instrumen dan skor yang disediakan dalam skala 1 s.d. 4. Berikut adalah kategori skor dalam skala likert menurut (Widoyoko, 2015).

Tabel 1. Kriteria Skor pada Lembar Validasi

NO	SKOR	KETERANGAN
1.	4	Sangat Baik / Sangat Setuju
2.	3	Baik / Setuju
3.	2	Tidak baik / Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Setuju

Uji angket validasi dari ahli pada materi dan media pembelajaran dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang diberikan oleh validator ($\sum X$) dengan skor maksimal ideal yang telah diterapkan di dalam angket validasi materi dan media pembelajaran (SMI) (Tegeh, 2014).

Rumus yang digunakan untuk menghitung uji angket validasi sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor yang dicari.

$\sum X$: Jumlah skor.

SMI : Skor maksimal ideal

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam persentase kevalidan, seperti tabel berikut :



Tabel 2. Kriteria Ketercapaian Validasi

NO	SKOR	KUALIFIKASI	KETERANGAN
1.	90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2.	75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
3.	65%-74%	Cukup Baik	Cukup banyak revisi
4.	55%-64%	Kurang Baik	Banyak direvisi
5.	0-54%	Sangat Kurang	Direvisi total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh oleh peneliti didapat melalui beberapa tahap. Untuk tahap pengembangan produk, tahap pertama adalah observasi yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik, tahap kedua adalah menentukan materi esensial dari hasil uji asesmen diagnostik peserta didik, tahap ketiga adalah membuat kerangka materi dan media produk yang dikembangkan, tahap keempat adalah revisi bersama pembimbing terkait isi materi produk yang dikembangkan, tahap kelima adalah penyusunan produk yang dikembangkan, dan tahap keenam adalah validasi yang dilakukan oleh validator yang ahli di bidangnya.

Sedangkan kualitas produk yang dikembangkan diukur melalui hasil validasi produk yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media, dan user yang berkompeten di bidangnya. Selain itu, kualitas produk yang dikembangkan juga dilihat dari hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik kelas VII-D SMP Muhammadiyah 15 Surabaya.

Proses Pengembangan dan Validitas Produk

1. Tahap Analyze

Pada tahap ini terdapat dua tahapan. Tahap pertama adalah wawancara bersama pendidik. Wawancara yang dilakukan bersama pendidik bertujuan untuk mengetahui karakteristik pembelajaran dan penggunaan bahan ajar yang diterapkan pendidik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil dari wawancara tersebut menyebutkan bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Muhammadiyah 15 Surabaya adalah kurikulum 2013, belum menggunakan kurikulum prototipe. Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik adalah LKS. Pendidik belum pernah menggunakan modul pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahap kedua adalah melakukan tes diagnostik pada peserta didik yang dilakukan peneliti setelah melakukan wawancara dengan pendidik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan materi esensial yang dibutuhkan oleh peserta didik. Sistematika pengambilan data pada tahap ini adalah peserta didik diminta untuk mengerjakan soal berupa 15 butir soal pilihan ganda dan 2 butir soal uraian. Hasil yang diperoleh peserta didik pada tes diagnostik ini akan memunculkan sebuah diverensiasi terkait pemahaman peserta didik terhadap materi yang diujikan. Peserta didik akan terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok *Low* bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (0 s.d. 69), kelompok *Medium* bagi peserta didik yang mendapat nilai mendekati KKM (70 s.d. 80), dan kelompok *High* bagi peserta didik yang mendapat nilai melampaui KKM (81 s.d. 100).

2. Tahap Design

Pada tahap perancangan pengembangan e-Modul puisi rakyat untuk pencapaian elemen membaca dan memirsa Capaian Pembelajaran Fase D kelas VII SMP Muhammadiyah 15 Surabaya menggunakan *software* bernama *Sigil* berdasarkan hasil dari tes diagnostik yang diperoleh peserta didik pada tahap analisis. Peneliti menentukan tujuan pembelajaran, isi materi pembelajaran,



dan soal latihan yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran elemen membaca dan memirsa pada kurikulum prototipe.



Gambar 1. Tampilan E-Modul dalam *Software Sigil* Saat Proses Pembuatan

3. Tahap Development

Pada tahap *development* atau pengembangan ini, peneliti membuat produk berupa e-modul bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal “*parikan*” Surabaya untuk kelas VII dengan menggunakan banuan *software Sigil* yang dioperasikan menggunakan laptop. Luaran dari produk tersebut berupa *.epub* yang dapat diakses melalui laptop, komputer, dan *handphone* dengan menggunakan bantuan aplikasi kedua, seperti *Readium* untuk laptop atau kompuer dan *Basily* untuk *handphone*.

Produk yang telah dibuat akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator yang ahli di bidangnya untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Validasi dilakukan oleh 3 validator yang ahli di bidangnya, yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan validator pengguna (*user*). Pada lembar validasi berisi poin-poin yang akan dinilai oleh validator dengan skala 1-4. Selain itu, pada lembar validasi juga terdapat saran dan komentar yang dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

a) Validasi Materi Pembelajaran⁴

Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh validator yang ahli di bidangnya. Validasi dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022. Tujuan dari validasi materi pembelajaran adalah untuk mengetahui kevalidan isi materi yang terdapat pada e-modul. Jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi materi pembelajaran adalah 73 dari skor maksimal 80, memiliki nilai rata-rata 3,65 dan persentase sebesar 91,25%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi pada e-modul termasuk dalam kategori sangat baik. Catatan validator untuk materi e-modul adalah sebagai berikut.



Catatan/tertulisaran :
- yak pada bagian parikan
- Parikan dalam lingkungan yang positif
- Dimainkan dengan cara bergantian untuk bermain dengan teman
- terpasang di lingkungan video
- bagian lampiran pada elemen caption dan bagian-bagian
- (dari pendahuluan)
- kebetulan pada menggunakan EKO
- Parikan Dekonstruksi
- Bagaimana hal-hal perlu diidentifikasi dengan bahasa
- Parikan adalah ungkapan yang mengandung makna (kata-kata yang
Kesimpulan : baik / lakukan lagi

Modul elektronik "E-Modul Bahasa Indonesia Puisi Rakyat Nusantara Berbasis Kearifan
Lokal Daerah: "Parikan" Surabaya" ini dinyatakan:
 Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi.
 Tidak layak

- tambahkan materi tentang parikan 2
- bersihkan kearifan lokal
- cek kembali keaslian jawaban soal
- tambahkan soal uraian
- perbaiki format daftar pustaka

Surabaya, 27 Mei 2022

Validator,

Wibisono Fatah, S.Pd, M.Pd
NIDN. 079128801

Gambar 2. Catatan Validator Ahli Materi

Sebelum	Sesudah
<p>A. Indikator (Tujuan)</p> <p>1. Peserta didik mampu untuk memahami informasi dasar dalam teks Parikan (Pengertian, Jenis, Tujuan, dan Fungsi)</p>	<p>A. Indikator (Tujuan)</p> <p>1. Peserta didik mampu untuk menemukan definisi atau pengertian dari teks parikan 2. Peserta didik mampu menemukan fungsi dari teks parikan 3. Peserta didik mampu menemukan tujuan dari teks parikan 4. Peserta didik mampu menemukan jenis-jenis dari teks parikan</p>
<p>C. Rangkuman Materi</p> <p>1. Parikan adalah sebuah karya sastra puisi rakyat yang berbasis kearifan lokal daerah Surabaya dan memiliki tujuan yaitu menyampaikan suatu pesan atau pemberitahuan yang diungkapkan oleh penulisnya. 2. Jenis parikan yang familiar di lingkungan sekitar kita jika dikelompokkan menurut temanya terbagi menjadi 6, yaitu parikan cinta, parikan jenaka, parikan agama, parikan nasihat, parikan pendidikan, dan parikan teka-teki.</p>	<p>5. Rangkuman Materi</p> <p>1. Parikan adalah sebuah karya sastra puisi rakyat yang berbasis kearifan lokal daerah Surabaya dan memiliki tujuan yaitu menyampaikan suatu pesan atau pemberitahuan yang diungkapkan oleh penulisnya. 2. Parikan memiliki beberapa fungsi di berbagai bidang, diantaranya adalah fungsi hiburan, pendidikan, keindahan, moral, dan religius. 3. Tujuan dari teks parikan secara umum adalah untuk menyampaikan nasihat atau pesan yang terkandung di dalamnya 4. jenis parikan yang familiar di lingkungan sekitar kita jika dikelompokkan menurut temanya terbagi menjadi 6, yaitu parikan cinta, parikan jenaka, parikan agama, parikan nasihat, parikan pendidikan, dan parikan teka-teki.</p> <p>halaman 6</p>

Gambar 3. Revisi Materi dari Catatan Validator

b) Validasi Media Pembelajaran

Validasi media yang digunakan dalam e-modul dilakukan oleh validator ahli di bidangnya. Validasi dilakukan pada tanggal 30 Mei 2022. Tujuan dari validasi media adalah untuk mengetahui kevalidan konten media yang terdapat pada e-modul. Jumlah skor hasil validasi materi pembelajaran yang diperoleh melalui validator ahli adalah 63 dari skor maksimal 80, memiliki nilai rata-rata 3,15 dan persentase sebesar 78,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi pada e-modul termasuk dalam kategori baik. Catatan validator untuk materi e-modul adalah sebagai berikut.



Catatan/kritik/saran :

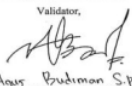
Cover : 1) Jenis font yang digunakan jangan terlalu banyak
2) Warna font yang digunakan karakter kuat serta
3) Perhatikan pilihan warna yang ada di cover.
4) Perhatikan apa letak bagian cover.
Koran : 1) Perhatikan format judul dengan cover
2) Perhatikan apakah revisinya sudah bagus.

Kesimpulan :

Modul elektronik "E-Modul Bahasa Indonesia Puli Rakyat Nusantara Berbasis Kearifan Lokal Daerah: "Purika" Suroboyo" ini dinyatakan *):

Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi.
 Tidak layak

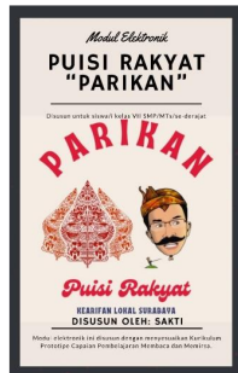
Surabaya, 30 Mei 2022

Validator,

Agus Budiman S.Pd., M.Pd.
NIDN.0718089302

Gambar 4. Catatan Validator Media



Sebelum



Sesudah



Gambar 5. Revisi Sampul dari Catatan Validator

c) Validasi Pengguna (user)

Validasi pengguna (user) yang digunakan dalam e-modul dilakukan oleh validator ahli di bidangnya. Validasi dilakukan pada tanggal 03 Juni 2022. Tujuan dari validasi media adalah untuk mengetahui kevalidan konten media yang terdapat pada e-modul. Berdasarkan tabel di atas jumlah skor hasil validasi materi pembelajaran yang diperoleh melalui validator ahli adalah 71 dari skor maksimal 80, memiliki nilai rata-rata dan persentase sebesar 88,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul termasuk dalam kategori baik. Catatan validator untuk materi e-modul adalah sebagai berikut.

Catatan/kritik/saran :


Sudah baik, kejelasan materi cukup.
lebih banyak variasi seperti gambar tulisan berwarna
di bagian atas menarik dan lebih menarik anak agar
tidak mudah bosan.

Kesimpulan :

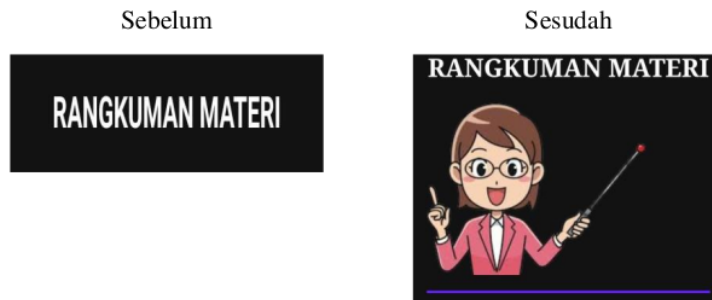
Modul elektronik "E-Modul Bahasa Indonesia Puisi Rakyat Nusantara Berbasis Kearifan Lokal Daerah: "Parikan" Suroboyo" ini dinyatakan *):

Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi.
 Tidak layak

Surabaya, 3 JUNI 2022.

Validator,

Aris, Dwi, R.

Gambar 6. Catatan Validator Pengguna (user)



Gambar 7. Revisi Penambahan Gambar dari Validator

4. Tahap Implementation

Tahap *implementation* merupakan tahap uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu e-modul. Uji coba dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 4 Juni 2022 di SMP Muhammadiyah 15 Surabaya. E-modul diujikan pada peserta didik kelas VII-D yang menjadi sampel pada saat tes diagnostik awal dilaksanakan. Uji coba e-modul diikuti oleh 31 peserta didik.

Proses implementasi ini adalah peserta didik dikelompokkan sesuai dengan kategori *low*, *medium*, dan *high*. Kemudian tiap kelompok akan diberi soal yang sama, yaitu menemukan jumlah *parikan* dan mengidentifikasi struktur beserta cirinya. Peserta didik diberikan waktu 30 menit untuk menyelesaikan soal tersebut. Peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan media dalam mengerjakan soal tersebut. Adanya perbedaan media yang digunakan oleh tiap kelompok dalam menjawab soal akan memunculkan diferensiasi yang menandakan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berikut adalah tabel penggunaan media tiap kelompok dalam menjawab soal.

Tabel 3. Diferensiasi Peserta Didik Dalam Menjawab Soal

KELOMPOK	KATEGORI	MEDIA	KETERANGAN
Kelompok 1	<i>Low</i>	Kertas (Buffalo)	1) Menemukan 5 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dan ciri <i>parikan</i> dengan lengkap dan benar 3) Masih terdapat beberapa kata yang salah dalam penulisannya
Kelompok 2	<i>Low</i>	Kertas (Buffalo)	1) Menemukan 4 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dengan lengkap 3) Menemukan ciri-ciri kurang lengkap, tidak menuliskan jumlah suku kata pada tiap barisnya 4) Masih terdapat beberapa kata yang salah dalam penulisannya
Kelompok 3	<i>Medium</i>	Kertas (Buffalo)	1) Menemukan 5 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dengan



			lengkap
			3) Menemukan ciri <i>parikan</i> kurang lengkap, tidak menyebutkan bahasa <i>parikan</i> dan jumlah suku katanya
			4) Masih terdapat beberapa kata yang salah dalam penulisannya
Kelompok 4	Medium	Kertas (Buffalo)	1) Menemukan 4 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dan ciri <i>parikan</i> dengan lengkap 3) Masih terdapat beberapa kata yang salah dalam penulisannya
Kelompok 5	High	Ms. Word	1) Menemukan 4 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dengan lengkap 3) Menemukan ciri-ciri kurang lengkap 4) Masih terdapat beberapa kata yang salah dalam penulisannya
Kelompok 6	High	Kertas (Buffalo)	1) Menemukan 4 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dengan lengkap 3) Menemukan ciri-ciri kurang lengkap 4) Masih terdapat beberapa kata yang salah dalam penulisannya
Kelompok 7	High	Video	1) Menemukan 5 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dan ciri-ciri lengkap dan benar 3) Penyampaian jawaban sudah baik, akan tetapi ada anggota yang kurang aktif saat berdiskusi.
Kelompok 8	High	PowerPoint	1) Menemukan 5 dari 5 <i>parikan</i> 2) Menemukan struktur dan ciri <i>parikan</i> dengan lengkap dan benar

5. Tahap Evaluation

Pada tahap ini merupakan tahap akhir model pengembangan ADDIE. Setelah melaksanakan implementasi e-modul kepada peserta didik, ditemukan bahwa peserta didik lebih terbuka saat menjawab soal latihan yang disediakan dalam e-modul. Hal tersebut dikarenakan peserta didik diberi kebebasan dalam menjawab soal dalam e-modul dengan menggunakan media apa pun yang dikuasainya, ada yang menjawab menggunakan kertas warna (*buffalo* warna), menjawab melalui *Ms. Word*, *PowerPoint*, bahkan ada yang melalui video singkat. Selain itu, dengan memanfaatkan kearifan lokal berupa *Parikan* yang menggunakan bahasa Jawa dalam pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk lebih paham terhadap isi materi. Hal tersebut telah dikemukakan dalam penelitian



milik Winangun (2020) yang menyebutkan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi jika di dalamnya memuat budaya lokal yang sering dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil evaluasi lainnya juga didapat melalui hasil respons peserta didik setelah menggunakan e-modul. Peserta didik banyak mengeluhkan bagian kombinasi warna pada e-modul yang cenderung polos, 1 peserta didik menyatakan tidak setuju, 5 peserta didik menyatakan cukup setuju, 14 peserta didik menyatakan setuju. 11 peserta didik menyatakan sangat setuju dengan poin tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, kombinasi warna yang digunakan memang menggunakan latar belakang polos karena dari *software Sigil* memang menggunakan latar belakang polos berwarna putih dan tidak dapat diubah lagi.

KESIMPULAN

Proses pengembangan e-modul dilakukan melalui beberapa tahap sesuai dengan model pengembangan yang digunakan oleh peneliti, yaitu model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap *analyze* merupakan tahap observasi awal. Tahap *design* merupakan tahap penyusunan materi dan konten e-modul. Tahap *development* merupakan tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil uji dari validator ahli untuk menilai kualitas e-modul. Tahap *implementation* merupakan tahap uji coba e-modul kepada peserta didik. Tahap *evaluation* adalah tahap evaluasi terhadap e-modul yang telah dikembangkan. Validasi materi memperoleh presentase sebesar 91,25% yang berarti sangat baik. Validasi media memperoleh presentase sebesar 78,75% yang berarti baik. Validasi pengguna memperoleh persentase sebesar 88,75% yang berarti baik. Jika diambil rata-rata dari ketiga validator tersebut, hasil validasi dari produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah 86,25% yang berarti performa produk tersebut adalah baik. Dari hasil validasi tersebut menyatakan bahwa e-Modul Bahasa Indonesia Puisi Rakyat Nusantara Berbasis Kearifan Lokal “Parikan” Surabaya layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., & Kustijono, R. (2017). Efektifitas Penggunaan E-Book dengan Sigil untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 1(November), 81–85.
- Anjani, R., & Sumardi, A. (2022). Pengembangan Modul Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Kelas VII Berbasis Nilai-nilai Akhlak dalam Islam. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 115–129. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i2.8510>
- Bakhtiar, D. (2016). Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi STM (Sains, Teknologi, dan Masyarakat) Pada Mata Pelajaran Fisika. *Peran Pendidikan, Sains, Dan Teknologi Dalam Membangun Intelektual Bangsa Dan Menjaga Budaya Nasional Di Era MEA*, 1, 650–660.
- Balitbangbuk, K. (2021). SURAT KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, DAN SMALB PADA PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK. *KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, DAN SMALB PADA PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK*.
- Fatin, I., & Yuniarti, S. (2019). Kualitas Bahan Ajar Keterbacaan Berorientasi Direct Instruction. *Belajar Bahasa*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.32528/bb.v4i1.1866>
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>



- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Purnamasiwi, E. A. (2017). Pengembangan Modul Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sma Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *REPOSITORY Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Sultoni, A., & Hilmi, H. S. (2015). Pembelajaran Sastra Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Optimalisasi Pendidikan Karakter Kebangsaan Menuju Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 229–236.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kima, I. M. (2010). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widiastika, D. N. L. L. dan I. G. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran tematik sekolah dasar berbasis budaya lokal masyarakat flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(3), 151–162.
- Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Winangun, I. M. A. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 65–72.
- Yuliani, Y., & Sujinah, S. (2022). Efektivitas Model Problem Based Learning dengan Mode Hybrid pada Pembelajaran Menulis Teks Editorial Siswa Kelas XII. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 170–180. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i2.8856>

Artikel Pengembangan e-Modul Puisi Rakyat Parikan Untuk Pencapaian Elemen Membaca dan Memirsa

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Academic Library Consortium

Student Paper

5%

2

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

1%

3

Yulin Yulin, Luh Sukariasih, Vivi Hastuti RM, La Maronta Galib. "Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Sampolawa melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan pada Materi Pokok Gerak dan Gaya", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

1%

4

Aris Puja Widikda, Dwi Sativa Putri. "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEKNOLOGI BAHAN BERBASIS PROJECT BASE LEARNING", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

1%

5	Darwanto Darwanto, Venty Meilasari. "Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf)", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1 %
6	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	1 %
7	Submitted to Purdue University Student Paper	1 %
8	Maisah Kholis, Zaim Elmubarok, Deni Setiawan. "Zahrawain: Strategi Program Hafalan Al-Qur'an Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1 %
9	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
10	Diah Kusumayanti, Cindy Cahyaning Astuti. "Android Based E-Module Development on Computer Learning and Basic Networks Class X TKJ", JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education), 2021 Publication	<1 %
11	Natalia Kristiani Lase, Rahma Krisnawati Lase. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PROBLEM BASED	<1 %

LEARNING PADA MATERI INTERAKSI
MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN
KELAS VII SMP", Jurnal Review Pendidikan dan
Pengajaran, 2020

Publication

12

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 20 words

Exclude bibliography On