

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Bahan Ajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Bahan Ajar**

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif apabila komponen-komponen dalam pembelajaran terpenuhi supaya mampu memunculkan interaksi yang positif antara pendidik dengan peserta didik. Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut diantaranya adalah; tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media atau bahan ajar, peserta didik, dan pendidik (Hamalik, 2019). Sebuah kegiatan pembelajaran tentunya membutuhkan bahan ajar sebagai kunci berhasilnya transfer materi yang diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik. Bahan ajar yang bagus adalah bahan ajar yang berisi materi lengkap serta mampu

dipelajari peserta didik dengan atau tanpa didampingi seorang pendidik.

Menurut (Depdiknas, 2006), bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis dan dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. (Hamdani, 2010), berpendapat bahwa bahan ajar merupakan sekumpulan materi yang disusun secara sistematis dan dipergunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Pendapat tersebut dilengkapi dengan pernyataan yang mengemukakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar (Prastowo, 2011). Dari beberapa pendapat mengenai bahan ajar

tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sekumpulan materi yang disusun secara sistematis dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan simpulan dari pendapat ahli mengenai bahan ajar, peneliti berpandangan bahwa bahan ajar merupakan sebuah perangkat yang didalamnya berisi sekumpulan materi yang akan dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan supaya peserta didik mampu mencapai pemahaman materi yang maksimal. Dalam bahan ajar juga harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran. Oleh karena itu bahan ajar harus disusun oleh pendidik karena pendidik memiliki peran utama dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu menyesuaikan penyusunan bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik dan

memperhatikan kurikulum yang sedang berlaku.

### **2.1.1.2 Jenis-jenis Bahan Ajar**

Menurut (Depdiknas, 2008), jika dikelompokkan menurut teknologi yang digunakan bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan ajar cetak (*printed*), bahan ajar dengar (*audio*), bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), dan bahan ajar media interaktif. Berikut adalah contoh dari bahan ajar tersebut yang cukup sering dijumpai dalam kegiatan pembelajaran:

- (1) Bahan ajar cetak (*printed*) berupa buku, modul, dan lembar kerja siswa,
- (2) Bahan ajar dengar (*audio*) berupa kaset dan radio,
- (3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) berupa tayangan televisi dan dokumentasi film,

- (4) Bahan ajar media interaktif berupa bahan ajar berbasis web, android, dan sejenisnya.

Bahan ajar dibedakan menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah bahan ajar cetak (*printed*) dan bahan ajar noncetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai diantaranya adalah *handout*, buku pendamping peserta didik, modul, brosur, *leaflet*, lembar kerja siswa, *wallchart*, dan foto/gambar (Prastowo, 2011). Sedangkan bahan ajar noncetak diantaranya adalah bahan ajar yang berbasis *audio*, *audio visual*, dan media lain yang berwujud noncetak.

### **2.1.1.3 Pengertian Modul Elektronik**

Modul adalah bahan ajar yang dibuat sendiri oleh pendidik untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari secara mandiri (Zulhaini et al., 2016). Modul merupakan bahan ajar yang berisi materi,

metode, dan batasan yang ditulis oleh pendidik dan dirancang sistematis sesuai dengan tingkat kompleksitasnya untuk mencapai kemampuan peserta didik dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri (Puspita Sari et al., 2019). Seiring berkembangnya teknologi, bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran terus mengalami revolusi. Dari yang hanya mengandalkan bahan ajar dalam bentuk cetak hingga sekarang mulai banyak bermunculan bahan ajar noncetak. Salah satu bahan ajar noncetak yang dikembangkan dari bahan ajar cetak adalah modul elektronik.

Penyusunan modul elektronik sama saja dengan penyusunan modul cetak, yaitu disusun dengan mengutamakan permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Modul elektronik diartikan sebagai bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana didalamnya berisi kegiatan pembelajaran yang dihubungkan dengan *link-link* sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif. (Satriawati, 2015). Pendapat lain mengatakan bahwa modul elektronik adalah media atau bahan ajar yang berbasis komputer. Biasanya dalam modul elektronik berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar (Nopriadi et al., 2016). Selaras dengan pendapat tersebut, (Suarsana & Mahayukti, 2013) mengatakan bahwa E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, dibandingkan dengan modul cetak, keunggulan e-modul terletak pada fitur interaktifnya sehingga mudah digunakan oleh peserta didik karena didalamnya memuat tampilan gambar, *audio*, video, animasi, dan tes atau soal latihan dengan umpan balik otomatis.

Dari beberapa pendapat mengenai modul elektronik diatas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa modul elektronik adalah sebuah inovasi baru ditengah perkembangan teknologi yang mengubah modul cetak menjadi bentuk elektronik. Modul elektronik adalah bahan ajar yang tidak hanya berbasis teks, melainkan memiliki media lain seperti gambar, *audio*, video, animasi, dan soal latihan dengan umpan balik otomatis sebagai pelengkap materi yang disajikan. Selain itu, modul elektronik juga dilengkapi dengan tombol navigasi yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

#### **2.1.1.4 Fungsi Modul**

Modul elektronik adalah salah satu bahan ajar yang bersifat noncetak karena tampilannya adalah digital. Menurut (Prastowo, 2011), fungsi dari modul adalah:

- 1) Sebagai bahan ajar mandiri, penggunaan modul yang mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran supaya tidak bergantung pada pendidik.
- 2) Sebagai pengganti fungsi pendidik, penggunaan modul yang mampu menjelaskan isi materi dengan sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai jenjang pendidikannya. Sistematis disini berarti bahwa materi dalam modul harus lengkap dan tertata supaya mudah dipelajari oleh peserta didik saat mereka sedang di luar jam pelajaran.
- 3) Sebagai alat evaluasi, penggunaan modul yang didalamnya terdapat sebuah tes atau soal latihan yang berada di setiap akhir bab akan mempermudah peserta didik untuk mengevaluasi hasil pemahamannya terhadap materi. Peserta didik akan mengerjakan soal latihan dan mendapat hasil umpan balik sesaat setelah peserta

didik menyocokkannya dengan kunci jawaban.

- 4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik, penggunaan modul yang didalamnya berisi materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memiliki pandangan bahwa fungsi dari modul elektronik adalah sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam mendalami materi pelajaran secara mandiri dan sebagai alat evaluasi peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

#### **2.1.1.5 Tujuan Penyusunan Modul**

Setiap bahan ajar memiliki tujuan yang sama, yaitu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses penyampaian dan penerimaan materi pembelajaran. Menurut (Prastowo, 2011), tujuan dari modul adalah:

- 1) Peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa didampingi oleh pendidik
- 2) Pendidik tidak selalu memegang kendali utama dalam proses pembelajaran, hal ini menghindari peran otoriter pendidik yang terlalu dominan dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Melatih sikap kejujuran yang dimiliki peserta didik, karena di dalam modul terdapat soal latihan dan kunci jawaban. Apakah peserta didik akan bersikap jujur dengan mengerjakan soal latihan tanpa melihat kunci jawaban terlebih dahulu atau sebaliknya.
- 4) Mengakomodasi tingkat belajar peserta didik. Peserta didik akan diperbolehkan untuk mempelajari ulang materi yang belum dipahami dan melanjutkan ke materi selanjutnya setelah dirinya benar-benar paham.
- 5) Peserta didik dapat mengevaluasi dan mengukur tingkat pemahamannya secara mandiri terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memiliki pandangan bahwa tujuan dari modul elektronik adalah untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi secara mandiri tanpa harus bergantung pada pendidik. Selain itu, tujuan dari modul elektronik juga dapat membentuk karakter peserta didik melalui aspek kejujuran dan evaluasi diri.

#### **2.1.1.6 Karakteristik Modul**

Menurut (Daryanto, 2013), untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul. Maka modul dapat dikatakan baik apa bila memiliki karakteristik sebagai berikut:

##### *(1) Self Instruction.*

Pada karakteristik ini, pelajar dituntut untuk belajar secara mandiri, tanpa bantuan dari seorang pengajar.

Sehingga, modul dirancang sedemikian rupa agar pelajar mudah dalam mencerna isi materi modul tersebut. Oleh sebab itu, untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka dalam modul harus:

- a) Memuat tujuan pembelajaran dengan jelas dan menggambarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik sehingga memudahkan peserta didik mempelajarinya secara tuntas.
- c) Terdapat contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan dalam memaparkan materi pembelajaran.
- d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur penguasaan materi pembacanya.
- e) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas dan lingkungan peserta didik.

- f) Penggunaan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami dan komunikatif.
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- h) Terdapat instrumen penilaian, sehingga peserta didik dapat melakukan penilaian sendiri.
- i) Terdapat umpan balik terhadap penilaian peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik.
- j) Terdapat informasi tentang rujukan/ pengayaan/ referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

(2) *Self Contained.*

Modul harus memuat seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.

(3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*).

*Stand Alone* merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain. Artinya, tanpa menggunakan bahan ajar lain atau media lain, peserta didik dapat mempelajari dan mengerjakan tugas yang ada dalam modul tersebut.

(4) *Adaptif*.

Modul dikatakan adaptif bila dapat menyesuaikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, modul dapat digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*).

(5) Bersahabat atau Akrab (*User Friendly*).

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakai, dalam merespon dan mengakses sesuai dengan

keinginan. Sesuai karakteristik dalam penulisan modul yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik sebuah modul adalah jelas dan mudah dipahami, memuat uraian materi pembelajaran secara lengkap dan utuh, memiliki sumber yang jelas, memuat tujuan pembelajaran, bersahabat, dan adaptif sehingga dapat digunakan belajar secara mandiri.

#### **2.1.1.7 Elemen Mutu Modul Pembelajaran**

Menurut (Daryanto, 2013), ada enam elemen mutu modul pembelajaran:

- (1) Format.
  - a) Penggunaan kolom tunggal atau multi harus sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas yang digunakan.
  - b) Penggunaan format kertas secara vertikal atau horizontal harus memperhatikan tata letak dan format pengetikan.
  - c) Gunakan ikon yang mudah ditangkap, hal ini bertujuan untuk sesuatu yang

dianggap penting. Tanda ikon dapat berupa gambar, cetak tebal, cetak miring atau lainnya.

(2) Organisasi

- a) Menampilkan peta konsep yang menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul.
- b) Isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang memudahkan para peserta didik memahami materi pembelajaran.
- c) Susun dan tempatkan naskah, gambar dan ilustrasi agar informasi mudah di mengerti oleh para peserta didik.
- d) Penyusunan antar bab, unit dan antar paragraf dengan susunan dan alur yang mudah dipahami oleh para peserta didik.

- e) Penyusunan antar judul, subjudul dan uraian yang mudah diikuti oleh para peserta didik.

### (3) Daya Tarik.

Daya tarik modul dapat ditempatkan pada beberapa bagian seperti.

- a) Bagian sampul (*cover*) depan, dengan mengkombinasikan warna, gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi.
- b) Bagian isi modul dengan menempatkan gambar atau ilustrasi, pencetakan huruf tebal, garis miring, garis bawah atau warna dari teks.
- c) Tugas dan latihan dikemas sedemikian rupa sehingga terlihat menarik.

### (4) Bentuk dan Ukuran Huruf

- a) Bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca.

- b) Perbandingan huruf yang proporsional antar judul, subjudul dan isi materi.
- c) Menghindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks, karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit.

(5) Ruang (Spasi Kosong)

Spasi kosong dapat berfungsi untuk menambahkan catatan penting dan memberikan kesempatan jeda kepada para peserta didik. Penempatan ruang kosong dapat dilakukan di beberapa tempat seperti,

- a) Ruangan sekitar judul bab dan sub bab.
- b) Batas tepi, batas tepi yang luas memaksa perhatian para peserta didik untuk masuk ke tengah-tengah halaman.
- c) Spasi antar kolom, semakin lebar kolomnya maka semakin luas spasi diantaranya.
- d) Pergantian antar bab atau bagian.

(6) Konsistensi

- a) Bentuk dan huruf secara konsisten dari halaman ke halaman. Usahakan agar tidak menggabungkan beberapa cetakan dengan bentuk dan ukuran huruf yang terlalu banyak variasi.
- b) Jarak spasi konsisten. Jarak antar judul dengan baris pertama, antara judul dengan teks utama. Jarak baris atau spasi yang tidak sama dapat mengurangi estetika modul.
- c) Tata letak penyetikan yang konsisten, baik pola penyetikan ataupun batas-batas penyetikan

**2.1.1.8 Langkah-langkah Penyusunan Modul**

Dalam menyusun modul elektronik, seorang pendidik perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya adalah permasalahan atau kesulitan peserta didik terhadap materi, kebutuhan peserta didik saat memahami materi, dan

karakteristik peserta didik saat proses pembelajaran.

Menurut (Asyhar, 2011) berikut adalah langkah-langkah kegiatan dalam penyusunan modul antara lain:

1) Analisis kebutuhan modul.

Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan peserta didik akan bisa dirumuskan judul modul yang akan disusun, dalam analisis kebutuhan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau silabus.
- b) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama.
- c) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan

d) Menentukan judul modul yang akan disusun.

2) Penyusunan naskah/draf modul.

Tahap ini sesungguhnya merupakan kegiatan pemilihan, penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran yaitu mencakup judul media, judul bab, sub bab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dikuasai oleh pembaca, dan daftar pustaka. Draft disusun secara sistematis dalam satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu prototipe modul yang siap diujikan.

a) Uji coba.

Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami media dan mengetahui efisiensi waktu belajar menggunakan media pembelajaran yang akan diproduksi.

b) Validasi

Merupakan proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan pengakuan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul. Validasi modul bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian modul dengan kebutuhan, sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Dari kegiatan validasi tersebut akan diperoleh masukan dan persetujuan dari para validator yang sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan penyempurnaan modul.

c) Revisi dan produksi.

Masukan-masukan yang diperoleh dari pengamat (*observer*) dan pendapat para peserta didik merupakan hal yang sangat bernilai bagi pengembang modul karena dengan masukan-masukan tersebut

dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap media yang dibuat. Setelah disempurnakan, modul tersebut bisa diproduksi untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran atau distribusikan kepada pengguna lain.

Dari hasil uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebelum menyusun modul elektronik, pendidik harus melakukan analisis kebutuhan yang bisa dilakukan dengan menentukan kompetensi dan dilanjutkan melakukan tes untuk melihat permasalahan dan kebutuhan peserta didik terhadap materi sasaran. Setelah itu pendidik akan mengolah data tersebut sehingga memunculkan materi yang relevan untuk peserta didik. Kemudian pendidik akan mulai menyusun draf modul elektronik dan dilanjutkan dengan menyusun materi sampai tahap finalisasi. Diakhir tahap penyusunan modul, pendidik akan meminta validasi dari beberapa ahli yang sudah *expert* dibidangnya untuk menguji kelayakan

modul elektronik yang dibuatnya sebelum digunakan oleh peserta didik. Dari tahap validasi tersebut pendidik akan memperoleh beberapa masukan untuk modul elektronik tersebut. Tahap akhir dari langkah pembuatan modul elektronik adalah tahap revisi produk yang diperoleh dari hasil validasi sebelumnya. Terakhir, modul elektronik siap untuk digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

## **2.1.2 Kurikulum Prototipe**

### **2.1.2.1 Pengertian Kurikulum Prototipe**

Kurikulum merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran di suatu satuan pendidikan. Kurikulum terus mengalami perkembangan di setiap tahunnya. Hal tersebut dikarenakan semakin berkembangnya teknologi, maka semakin tinggi tuntutan tujuan pembelajaran yang harus menggabungkan materi pembelajaran dengan perkembangan teknologi supaya mampu

menghasilkan kualitas lulusan yang mampu bersaing di era perkembangan zaman ini. Hal tersebut selaras dengan perkembangan yang terjadi di dunia Pendidikan sangat berperan terhadap peningkatan kualitas lulusan yang tentunya harus mampu bersaing di abad 21 ini (Dewi, 2017).

Kurikulum prototipe merupakan kurikulum berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk mendukung pengembangan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum prototipe sudah disiapkan beberapa tahun lalu untuk diimplementasikan pada Program Sekolah Penggerak (Supangat, 2021). Aturan mengenai kurikulum prototipe ini tertuang di dalam Keputusan Mendikbudristek Nomor 162/M/2021 tentang Sekolah Penggerak.

Dalam surat keputusan nomor 028/H/KU/2021 tentang kurikulum prototipe. Kurikulum prototipe merupakan sebuah kurikulum yang lahir dari penyempurnaan kurikulum 2013. Dari evaluasi kurikulum 2013 yang telah disempurnakan dan dimasukkan pembetulan karakter P3 (Profil Pelajar Pancasila). Dalam kurikulum prototipe ini terdapat beberapa hal baru yaitu pertama Istilah KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang nantinya akan diganti dengan CP (Capaian Pembelajaran) yang diartikan sebagai rangkaian yang memuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan proses untuk membentuk dan mengembangkan kompetensi yang dimiliki peserta didik (Rosmana et al., 2022). Capaian pembelajaran tersebut dibagi dalam golongan-golongan disetiap mata pelajaran, diantaranya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 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.

### **2.1.2.2 *Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe***

Berdasarkan Surat Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan nomor 028/H/KU/2021 tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada program Sekolah Penggerak. Capaian Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1** Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia

<b>Elemen</b>	<b>Deskripsi</b>
Menyimak	Kemampuan peserta didik menerima, memahami informasi yang didengar, dan menyiapkan tanggapan secara relevan untuk memberikan apresiasi kepada mitra tutur. Proses yang terjadi dalam menyimak mencakup kegiatan seperti mendengarkan, mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi tuturan bahasa, memaknainya, dan/atau menyiapkan tanggapan terhadap mitra tutur. Menyimak merupakan kemampuan komunikasi yang penting sebab kemampuan menyimak menentukan tingkat kemampuan peserta didik memahami makna (tersurat dan tersirat) paparan lisan, memahami ide pokok dan pendukung pada konten informasi maupun konteks yang melatari paparan tersebut. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menyimak di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.
Membaca dan Memirsa	Kemampuan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensinya. Memirsa merupakan kemampuan

	<p>seseorang untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksikan sajian visual dan/atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensinya. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam membaca dan memirsa di antaranya kepekaan terhadap fonem, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.</p>
<p>Berbicara dan Mempresentasikan</p>	<p>Kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan. Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual). Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam berbicara dan mempresentasikan di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.</p>
<p>Menulis</p>	<p>Kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks. Komponen-komponen yang</p>

	dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya menerapkan penggunaan ejaan, kata, kalimat, dan paragraf, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi dalam beragam tipe teks.
--	--

Sumber: Surat Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan nomor 028/H/KU/2021 tentang Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Prototipe.

### **2.1.2.3 Fase dalam Capaian Pembelajaran**

Capaian pembelajaran dibagi dalam golongan-golongan disetiap mata pelajaran, diantaranya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 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.

Dalam penelitian ini peneliti hanya fokus pada Fase D, yaitu pada tingkat SMP kelas VII s.d. IX. Berikut adalah Capaian Pembelajaran Bahasa

Indonesia pada Fase D kurikulum prototipe.

**Tabel 2.2** Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia

<b>Elemen</b>	<b>Deskripsi</b>
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar
Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi

	berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.
Berbicara dan Mempresentasikan	<p>Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan mempresentasikan. Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, kontributif, efektif, dan santun. Peserta didik mampu menuturkan dan menyajikan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks informasional dan fiksi melalui teks multimodal. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis.</p>
Menulis	<p>Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber</p>

	<p>rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.</p>
--	---

Sumber: Surat Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan nomor 028/H/KU/2021 tentang Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Prototipe.

## **2.1.3 Teks Puisi Rakyat**

### **2.1.3.1 Pengertian Puisi Rakyat**

Puisi rakyat merupakan salah satu jenis materi pelajaran bahasa Indonesia yang bertemakan sastra. Puisi rakyat merupakan sebuah warisan bangsa berupa puisi, syair, pantun, dan gurindam yang memiliki nilai pesan moral, agama, dan budi pekerti (Asiati,

Seni, 2020). Pendapat lain menjelaskan bahwa puisi rakyat merupakan bentuk sastra lisan yang terikat oleh aturan-aturan tertentu dan berkembang secara turun-temurun dalam suatu kelompok masyarakat tertentu. (Mulyadi, 2018). Puisi rakyat dalam pembelajaran dianggap sulit bagi sebagian siswa, sebab kata yang terdapat pada puisi sangatlah secara ringkas, tetapi memiliki makna yang sangat kaya, pada penulisan puisi menggunakan kalimat yang memiliki konotasi dan memiliki penjelasan yang banyak (Kosasih, 2012).

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti mendapat simpulan bahwa puisi rakyat merupakan sebuah karya sastra warisan turun-temurun dalam suatu kelompok masyarakat yang berisikan aturan-aturan tertentu dan memiliki nilai pesan didalamnya.

### 2.1.3.2 Jenis dan Ciri Puisi Rakyat

Puisi rakyat terikat aturan-aturan seperti jumlah kata dalam tiap baris, jumlah baris dalam tiap bait, dan juga pengulangan kata yang terdapat di awal maupun akhir sajak (rima) (Subarna, 2018). Berikut adalah jenis-jenis teks puisi rakyat.

#### (1) Pantun

- a. Satu bait terdiri atas empat baris.
- b. Setiap baris terdiri atas 8—12 suku kata.
- c. Baris pertama dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi.
- d. Rima akhirnya berpola a-b-a-b.

#### (2) Gurindam

- a. Setiap bait terdiri atas dua baris atau larik.
- b. Setiap larik terdiri atas 8—14 suku kata.
- c. Larik pertama merupakan syarat, sedangkan larik kedua merupakan jawaban.

- d. Larik pertama dan kedua membentuk kalimat majemuk, umumnya merupakan hubungan sebab-akibat.
- e. Rima akhirnya berpola a-a

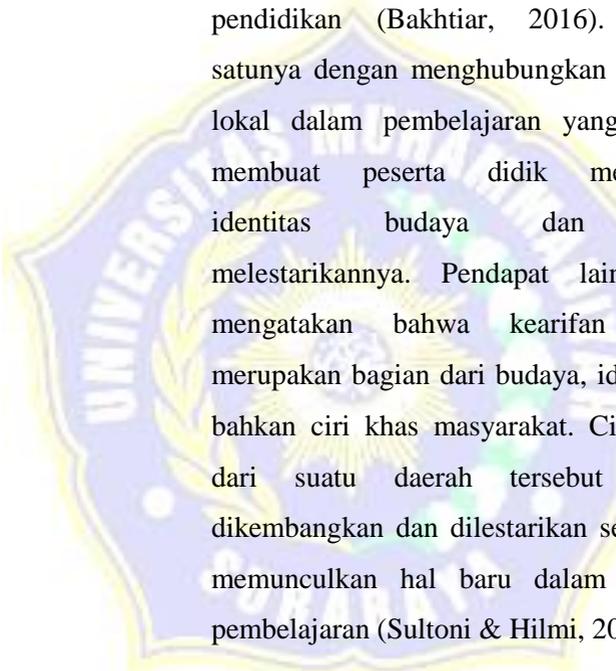
(3) Mantra

- a. Terdiri dari beberapa rangkaian kata yang memiliki irama
- b. Isinya berhubungan dengan kekuatan gaib, dibuat dan diucapkan untuk tujuan tertentu
- c. Mengandung rayuan dan perintah
- d. Mementingkan keindahan permainan bunyi

## **2.1.4 Kearifan Lokal**

### **2.1.4.1 Pengertian Kearifan Lokal**

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).

Dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan sebuah kekayaan budaya yang menjadi ciri khas suatu daerah yang dapat dikembangkan dan dihubungkan dalam kegiatan

pembelajaran. Hal tersebut berpotensi untuk menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik dapat belajar sambil mengenal dan mempelajari warisan budaya yang terdapat di daerahnya.

#### **2.1.4.2 Fungsi Kearifan Lokal**

Berdasarkan pada pendapat (Sudarmin, 2014) dalam bukunya yang berjudul “Pendidikan Karakter, Etnosains dan Kearifan Lokal”, kearifan lokal memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut.

(1) Sebagai pelestarian sumber daya alam.

Dapat dijadikan sebagai sarana pelestarian sumber daya alam suatu daerah, misalnya terkait konservasi flora dan fauna atas sumber daya alam.

(2) Sebagai pengembangan sumber daya manusia

Dapat dijadikan sebagai sarana pengenalan dan pelestarian adat istiadat suatu daerah, misalnya peringatan *mudun lemah* dan tradisi selamatan saat masyarakat memiliki hajatan.

(3) Sebagai pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan

Dapat dijadikan sebagai sarana atau bahan tambahan dari materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.

(4) Sebagai petuah, kepercayaan, karya sastra, dan lain-lain

Dapat dijadikan sebagai hiburan di lingkungan masyarakat. Salah satunya adalah pertunjukan ludruk dan parikan di kalangan masyarakat Jawa.

### **2.1.4.3 Parikan Kearifan Lokal Daerah Surabaya**

Parikan merupakan salah satu tradisi lisan yang masih digunakan dalam masyarakat Jawa, khususnya Jawa

Timur, baik dalam kegiatan kesenian atau dalam kehidupan sehari-hari. Parikan termasuk dalam puisi rakyat karena dapat ditemukan dan berkembang di wilayah Jawa Timur, khususnya Surabaya, bahkan masyarakat didalamnya dapat mengucapkan dan menciptakan parikan. Di dalam parikan berisi pesan berupa nasihat, sindiran, gurauan, dan sebagainya (Roesmiati, 2008).

Kata parikan berasal dari kata parik (mendapat akhiran -an) yang berarti *lelarikan* atau baris yang berjejer-jejer (Prabowo, 2007). Parikan terbagi menjadi dua macam, yaitu parikan tunggal dan parikan ganda. Pada parikan tunggal terdiri dari dua baris dimana baris pertama disebut sampiran sedangkan baris kedua disebut isi. Parikan ganda terdiri dari empat baris, dimana baris pertama dan kedua disebut sampiran sedangkan baris ketiga dan keempat disebut isi (Toer, 2011). Wibawa, dkk

(2004:28) juga menambahkan bahwa wujud parikan sama persis dengan wujud pantun yang ada di Indonesia, mulai dari struktur sampai dengan cirinya (Wibawa, 2004).

Berdasarkan pada beberapa uraian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa parikan memiliki kesamaan dengan pantun di Indonesia. Parikan memiliki arti sederet baris yang terdiri atas sampiran dan isi yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu parikan tunggal dan parikan ganda. Pada parikan tunggal, baris pertama disebut sampiran dan baris kedua disebut isi. Pada parikan ganda, baris pertama dan kedua disebut sampiran dan baris ketiga dan keempat disebut isi.

## ***2.1.5 Software***

### ***2.1.5.1 Pengertian Software***

*Software* merupakan istilah lain dari perangkat lunak yang berasal dari

bahasa Inggris. Perangkat lunak dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) memiliki beberapa arti, diantaranya adalah: (1) perangkat program, prosedur, dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem (misalnya sistem komputer), (2) bagian dari alat (komputer dan sebagainya) yang berfungsi sebagai penunjang alat utama, dan (3) program atau aplikasi yang diisikan ke dalam memori internal komputer. *Software* merupakan salah satu program yang ada dalam komputer untuk melakukan proses tertentu. Dalam menjalankan *software* diperlukan *hardware* untuk alat dan manusia sebagai penggunaannya. Perangkat keras dan perangkat lunak, keduanya juga tidak dapat berfungsi jika tidak ada manusia yang mengoperasikannya (Ansori & Yulmaini, 2019).

Sigil adalah salah satu *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *e-book* atau e-modul dan

sejenisnya. Sigil merupakan salah satu software editor epub yang bersifat *open source* (Intan, 2019). Dalam perangkat ini berisi banyak sekali fitur yang dapat memudahkan penggunanya untuk menyusun *e-book* atau e-modul sendiri sesuai dengan kebutuhannya dan memungkinkan pembuatnya menyusun media bahan ajar yang interaktif. Luaran format dari aplikasi ini adalah *.epub* yang mudah dibuka di komputer, laptop, ataupun android. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2016), disebutkan bahwa untuk membuka luaran dari perangkat *Sigil* diperlukan *install* aplikasi pembantu yang disebut. Salah satunya adalah aplikasi *Radium* untuk komputer atau laptop. Luaran dari *software Sigil* yang berformat *.epub* juga dapat diakses melalui *handphone* dengan mengunduh salah satu aplikasi *ebook reader* melalui

*Google Play Store* yang bernama *Reasily* (Hamid, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut dapat menyimpulkan bahwa *software* Sigil merupakan sebuah perangkat komputer yang berfungsi sebagai alat penunjang untuk membuat *e-book* atau e-modul interaktif dengan format *.epub* yang dapat dibuka melalui komputer atau laptop dengan bantuan aplikasi pihak kedua, yaitu *Readium*, dan melalui android dengan bantuan aplikasi *Reasily*.

#### **2.1.5.2 Sigil**

*Sigil* merupakan salah satu *software* tidak berbayar yang dapat *diinstall* melalui komputer atau laptop yang saat ini dikembangkan oleh Doug Massay dan Kevin Hendrick. *Sigil* digunakan untuk memudahkan seseorang dalam membuat *e-book* yang menarik. Pada *software* *Sigil* ini dapat menyisipkan media lain seperti gambar,

video, atau audio. Format yang didukung oleh Sigil ini adalah *.html* dan *.epub*.

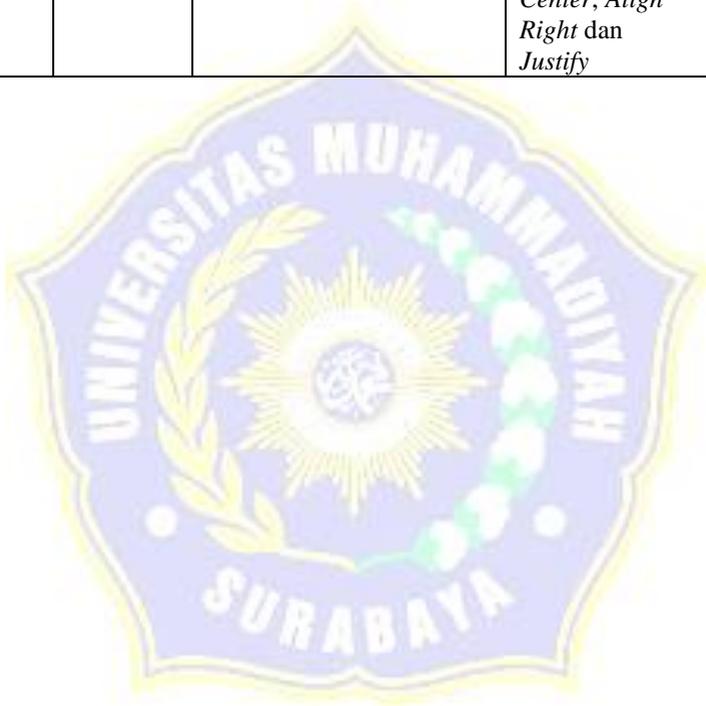
Dalam menggunakan *Sigil* dapat dilakukan dengan dua cara. Cara pertama adalah membuka langsung dari *file Ms. Word* yang sudah diubah dalam bentuk *.html* kemudian menyesuaikan tata letak sesuai yang diinginkan menggunakan fitur yang ada di *Sigil*. Cara kedua bisa dilakukan manual dengan menuliskan langsung pada halaman tampilan *Sigil* yang telah disediakan saat pertama kali membuka *software* tersebut (Elyas & Yudianto, 2016).



4.	<i>Save</i>		Menyimpan <i>book</i>
5.	<i>Undo dan Redo</i>		Berfungsi untuk kembali ke operasional sebelumnya.
6.	<i>Cut, copy, dan paste</i>		Berfungsi untuk memotong, menyalin, dan menempelkan konten ke <i>book</i>
7.	<i>Find and Replace</i>		Menemukan kata serta mengubahnya
8.	<i>Book View</i>		Melihat <i>book</i> secara bentuk asli / visual
9.	<i>Code View</i>		Melihat <i>book</i> secara fungsi html, digunakan untuk mengatur kodingan
10.	<i>Split At Cursor</i>		Membagi <i>book</i> menjadi beberapa file
11.	<i>Insert File</i>		Untuk memasukkan <i>file</i> berupa gambar, video, dan audio
12.	<i>Inset Special Character</i>		Memasukan simbol-simbol
13.	<i>Insert Link</i>		Memasukan <i>link</i> atau tautan dalam <i>book</i>

14.	<i>Metadata Editor</i>		Memasukkan judul <i>book</i> dan nama pembuatnya
15.	Heading		<p>h1 digunakan untuk judul Bab</p> <p>h2 untuk subbab,</p> <p>h3 untuk point dan dst.</p> <p>P menandakan isi paragraf yang tidak dimasukan dalam daftar isi.</p>
16.	Setting tampilan huruf (1)		<p>Pengaturan huruf yaitu memepertebal tulisan, memiringkan, memberi aris bawah, memberi garis tengah pada kata, serta menurunkan dan membuat pangkat pada huruf.</p>
17.	Setting tampilan huruf (2)		<p>Pengaturan huruf kecil kecil, besar, besar kecil bergaris bawah dan huruf besar kecil.</p>

18.	Tata letak paragraf		Pengaturan paragraf yang pada umumnya juga terdapat pada <i>Ms. Word</i> yaitu <i>Align left</i> , <i>Center</i> , <i>Align Right</i> dan <i>Justify</i>
-----	---------------------	---	--



### **(a) Keunggulan *Sigil***

1. Tidak berbayar atau gratis sehingga dapat diunduh dan *diinstall* oleh siapa saja
2. Mampu membuat media *e-book* yang didalamnya memuat media lain seperti gambar, video, dan audio
3. Penulis *e-book* dapat menambahkan dan menyunting *metadata* untuk digunakan sebagai hak cipta produk
4. Dapat dibuka melalui laptop atau *handphone*
5. Mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif

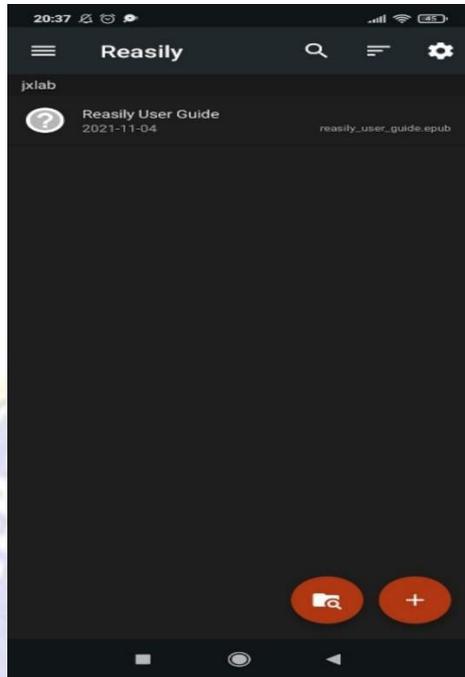
### **(b) Kelemahan *Sigil***

1. Diperlukan *install* aplikasi kedua atau *e-book reader* untuk membuka luaran *file* dari *Sigil*. Pada laptop atau komputer → *Azardi*, *Readium*, dan sebagainya. Pada *handphone* → *Reasily*.
2. Dibutuhkan beberapa rumus koding untuk mengubah tampilan *e-book*, contohnya pada saat mengubah ukuran gambar.

3. Tampilan latar belakang yang polos berwarna putih dan tidak dapat diubah kecuali menggunakan *css*. Meskipun sudah mengubah latar belakang menggunakan *css*, tetap tidak terbaca pada saat file *epub* dibuka di aplikasi *e-book reader*.

### 2.1.5.3 Reasily

*Reasily* merupakan salah satu aplikasi *e-book reader* yang dioperasikan melalui *handphone* yang dikembangkan oleh *jxlab* dengan versi terbarunya yaitu 2022.01.f. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *Google Play Store* yang disediakan di *Android*. Dalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur yang mampu membaca *e-book* dengan format *.epub* yang dihasilkan oleh *Sigil*.



**Gambar 2.2 Tampilan Awal Reasily 1**

Gambar di atas merupakan tampilan awal aplikasi *Reasily*. Dalam aplikasi tersebut terdapat *Reasily User Guide* yang berisi panduan pengguna saat mengoperasikan aplikasi tersebut. Dalam aplikasi *Reasily* beberapa *tools* yang berfungsi untuk mengoperasikan aplikasi tersebut.



**Tabel 2.4** Ikon dalam Aplikasi Reasily

No	Tools	Gambar Ikon	Keterangan
1.	<i>Add</i>		Menambahkan <i>e-book</i> baru dari folder <i>handphone</i>
2.	<i>Search e-book from files</i>		Mencari <i>e-book</i> dari folder <i>handphone</i> yang belum ditambahkan di aplikasi <i>Reasily</i>
3.	<i>Search e-book from Reasily</i>		Mencari <i>e-book</i> yang telah ditambahkan dalam aplikasi <i>Reasily</i>
4.	<i>Sortir</i>		Pengaturan mengurutkan <i>e-book</i> yang telah ditambahkan dalam aplikasi <i>Reasily</i>
5.	<i>Setting</i>		Berisi pengaturan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengatur tampilan aplikasi <i>Reasily</i>

**(a) Keunggulan *Reasily***

1. Tidak berbayar atau gratis sehingga mudah untuk diunduh dan diinstall oleh siapa saja
2. Tidak memiliki batas waktu dalam menggunakannya

3. Fitur-fitur *.epub* yang dihasilkan dari *Sigil* dapat berfungsi dengan baik saat menggunakan aplikasi ini
4. *Tools* atau tombol dalam aplikasi mudah dipahami oleh pengguna
5. Berisi *user guide* atau panduan pengguna yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi *Reasily*
6. Tampilan *e-book* dapat diubah sesuai dengan keinginan pengguna

#### **(b) Kelemahan *Reasily***

Bahasa yang digunakan dalam *user guide* atau panduan pengguna menggunakan bahasa Inggris, belum tersedia terjemahan bahasa Indonesia

## **2.2 Kajian Terdahulu yang Relevan**

Peneliti akan melakukan perbandingan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan supaya terhindar dari duplikasi. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dijadikan sebagai dasar dalam

perbandingan untuk melakukan penilaian, diantaranya adalah sebagai berikut.

Peneliti pertama, dilakukan oleh Sukiman, Yuni Pratiwi, dan Nita Widiati (2017) dengan judul “Pengembangan Modul Puisi Rakyat Sumbawa sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di SMP”. Peneliti menyimpulkan bahwa modul yang dikembangkan berdasarkan materi kearifan lokal rakyat Sumbawa dan menggunakan metode 4-D oleh Thiangerajan, Dorothy, dan Melvyn. Hasil uji keefektifan modul ini dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata hasil postes siswa sebesar 80,60 bila dibandingkan dengan rata-rata hasil pretes siswa sebesar 71,90. Dengan demikian, modul yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Peneliti kedua, dilakukan oleh F Amalia dan R Kustijono (2017) dengan judul “Efektivitas Penggunaan *e-Book* dengan Sigil untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis”. Dalam penelitian tersebut berisi perbandingan penggunaan *software* yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar

interaktif. *Software* yang dikembangkan adalah Sigil dan Kvisoft Flipbook Maker. 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.

Peneliti ketiga, dilakukan oleh Anisa Fitri , Netriwati , dan Siska Andriani (2021) dengan judul “*Sigil Software* sebagai Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Matematika”. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian tersebut memperoleh validasi yang baik dari segi kelayakan materi dan media. Rata-rata skor ahli materi 3,70 dan ahli media 3,54. Hasil uji *effect size* dengan skor  $Es=0,52$  menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media untuk membantu proses pembelajaran.

Peneliti keempat, dilakukan oleh Catur Andiyanto, Santhy Hawanti, dan Kuntoro Kuntoro (2021) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Pengayaan Materi

Debat Berbasis *Software* Sigil Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA di Purbalingga”. Penelitian tersebut dilakukan di SMA Negeri 1 Purbalingga dan SMA Negeri 1 Kutasari. Hasil angket validasi kelayakan materi dan kemenarikan E-Modul memperoleh rata-rata 3,68 oleh ahli materi, dan 3,50 oleh ahli media. Sedangkan hasil respon peserta didik dengan skala besar berjumlah 20 responden pada kelas X MIPA 5 dan 20 responden X IPS 1 dari SMA Negeri 1 Purbalingga dan 20 responden kelas X MIPA 2 dari SMA Negeri 1 Kutasari diperoleh total rata-rata pada skala besar adalah 3,47 dengan kriteria “sangat menarik”. Dari data tersebut diketahui bahwa E-Modul yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Peneliti kelima, dilakukan oleh Risa Anjani dan Aida Sumardi (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Modul Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Kelas VII Berbasis Nilai-nilai Akhlak dalam Islam”. Peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan modul interaktif 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 respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata 97% dengan kategori sangat layak.

Kesimpulan dari persamaan penelitian relevan yang pertama adalah sama-sama membahas bahan ajar modul yang didalamnya mengungkap kearifan lokal daerah sebagai materi pembelajaran dan perbedaannya adalah terletak pada model pengembangan yang dipakai, peneliti pertama menggunakan model *4-D* sedangkan peneliti sekarang menggunakan model *ADDIE*. Pada peneliti kedua persamaannya adalah sama-sama membahas *software Sigil* sebagai bahan ajar pembuat *e-Book* atau e-modul yang interaktif dan perbedaannya adalah pada isi penelitian tersebut yang membandingkan dua *software* untuk menentukan mana yang lebih interaktif sedangkan peneliti sekarang sudah memiliki pilihan langsung menggunakan *Sigil* untuk membuat bahan ajar

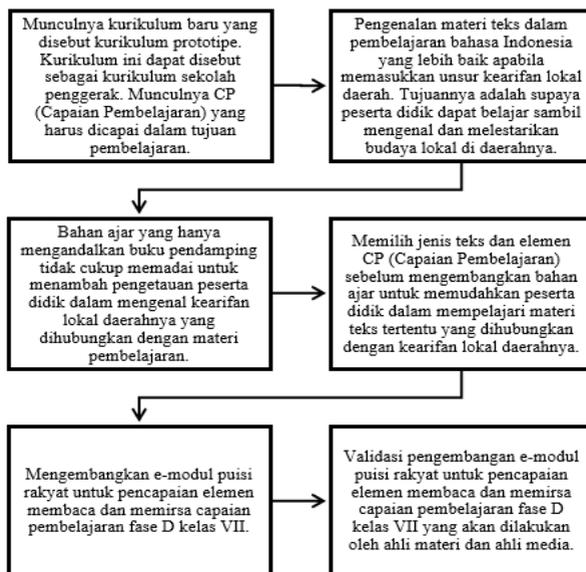
interaktif. Pada peneliti ketiga persamaannya adalah sama-sama menggunakan model pengembangan *ADDIE* dan memanfaatkan *Sigil* sebagai pembuat bahan ajar interaktif, perbedaannya adalah pada materi pembelajaran dimana pada penelitian tersebut menggunakan materi Matematika sedangkan peneliti sekarang menggunakan materi Bahasa Indonesia yang berbasis kearifan lokal. Pada peneliti keempat persamaannya adalah sama-sama menggunakan *software Sigil* untuk membuat e-modul dan materi yang sama yaitu bahasa Indonesia, perbedaannya adalah pada jenjang pendidikan yang dituju dimana dalam penelitian tersebut ditujukan untuk peserta didik kelas X sedangkan peneliti sekarang ditujukan untuk peserta didik kelas VII. Pada peneliti kelima persamaannya adalah sama-sama mengembangkan modul elektronik dengan materi puisi rakyat untuk peserta didik kelas VII dan perbedaannya adalah pada *software* yang digunakan dimana pada penelitian tersebut menggunakan *Flip HTML* sedangkan peneliti sekarang menggunakan *Sigil*, perbedaan lainnya adalah pada penelitian tersebut berbasis nilai-nilai akhlak dalam Islam sedangkan peneliti sekarang

menggunakan nilai Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum prototipe.



## 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dibuat untuk memberi gambaran atau pandangan secara singkat terhadap penelitian dengan judul “Pengembangan e-Modul Puisi Rakyat untuk Pencapaian Elemen Membaca dan Memirsa Capaian Pembelajaran Fase D kelas VII SMP Muhammadiyah 15 Surabaya”. Adapun kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Produk

## 2.4 Hipotesis Produk

Hipotesis produk yang akan diuji dalam penelitian ini adalah “Terwujudnya Pengembangan e-Modul Puisi Rakyat untuk Pencapaian Elemen Membaca dan Memirsa Capaian Pembelajaran Fase D kelas VII SMP Muhammadiyah 15 Surabaya” sebagai solusi pencapaian capaian pembelajaran elemen membaca dan memirsa teks puisi rakyat parikan di kelas VII-D SMP Muhammadiyah 15 Surabaya. Pengujian hipotesis produk didapat dari hasil uji validitas melalui ahli materi, ahli media, dan uji coba terbatas dengan menggunakan 5 peserta didik dari kelas VII-D untuk uji kepraktisan yang dilakukan oleh peneliti terhadap bahan ajar yang digunakan.