

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Modul pembelajaran merupakan bagian dari materi ajar yang dapat diubah atau disesuaikan oleh guru dengan kurikulum yang berlaku dan kondisi sekolah tempatnya mengajar, sehingga modul tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan pendapat (Elisabeth Tri Yekti Handayani & Siti Nursetiawati, 2020), yang menyatakan bahwa Modul adalah suatu unit pembelajaran yang disusun secara terstruktur, jelas, dan praktis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami untuk mendukung proses pembelajaran baik secara mandiri maupun konvensional, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Modul ajar memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, hal ini didukung oleh beberapa alasan. Pertama, modul ajar berfungsi sebagai panduan yang sistematis. Melalui modul, guru dan siswa dapat menjalani proses pembelajaran secara lebih teratur karena materi disampaikan melalui tahapan yang jelas dan terarah. Kedua, modul ajar meningkatkan efektivitas proses belajar. Isi materi yang telah disusun sedemikian rupa memudahkan siswa untuk memahami dan mengikuti pelajaran, karena informasi dalam modul telah disederhanakan agar dapat diakses oleh siswa dari berbagai latar belakang. Ketiga, modul ajar disusun selaras dengan kurikulum yang berlaku, sehingga isi materi tetap relevan dan sesuai dengan standar pendidikan nasional. Keempat, modul juga mendukung pembelajaran jarak jauh, terutama di era digital saat ini. Modul yang dapat diakses kapan pun dan di mana

pun sangat membantu siswa yang tidak bisa hadir secara langsung di kelas. Kelima, modul ajar juga berperan dalam memperdalam pemahaman siswa. Melalui struktur yang sistematis dan penjelasan yang rinci, siswa dapat lebih mudah menguasai materi yang diajarkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, modul ajar menjadi alat penting untuk menyelaraskan tujuan pendidikan, memperkuat proses pembelajaran, dan memastikan kegiatan belajar berlangsung dengan lebih teratur dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Muaro Jambi penulis menemukan bahwa penggunaan modul pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat ini masih berfokus kepada penggunaan bahan ajar cetak yang disediakan oleh pemerintah sesuai kurikulum yang berlaku. Selain itu, pembelajaran cerpen di sekolah masih menggunakan contoh-contoh dari buku dan belum bermuatan kearifan lokal. Padahal menurut (Pratiwi, et al., 2023), guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kedua, berdasarkan penelitian relevan sebelumnya yang berkaitan dengan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia ditemukan juga bahwa sekolah tersebut juga masih keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar.

Permasalahan dalam penggunaan bahan ajar ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti: guru tidak memiliki cukup waktu dalam mengembangkan modul pembelajaran yang akan digunakan, guru kurang mengetahui cara dalam mengembangkan modul pembelajaran tersebut, dan kurangnya fasilitas dari sekolah yang menunjang pelatihan pemerikaya keterampilan guru. Dari permasalahan inilah yang membuat siswa seringkali menemukan kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi yang sedang diberikan oleh guru. Beberapa

permasalahan tersebut, meliputi: 1) siswa masih terbatas dalam menggunakan buku yang difasilitasi oleh sekolah, 2) siswa belum memiliki buku pembelajaran sendiri yang dapat menunjang pemahamannya, 3) buku atau referensi yang dimiliki saat ini hanya berbasis cetak sehingga sulit dibawa kemana-mana, dan 4) contoh dalam buku pembelajaran yang ada belum memberikan contoh kontekstual bermuatan kearifan lokal, sehingga siswa terbatas dalam memahami wawasan budaya yang ada di sekitarnya. Padahal, pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci dalam menentukan keberhasilan dari satuan pendidikan termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya, di mana bahasa itu sendiri adalah alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran Bahasa Indonesia dibagi atas enam elemen, yaitu: menyimak, membaca dan memirsas, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Keenam elemen tersebut terdapat dalam berbagai materi pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, salah satunya adalah cerpen.

Materi cerita pendek (cerpen) terdapat dalam Bab IV dan dipelajari pada Semester 2. Menurut Keegan dalam (Nuroh, 2011), cerpen merupakan penyampaian suatu peristiwa yang dapat dibaca dalam sekali duduk dan memberikan kesan yang kuat bagi pembaca. Dengan demikian, cerpen bisa dianggap sebagai cerita fiksi pendek yang mampu meninggalkan kesan mendalam.

Mengenal bacaan cerpen dan mengetahui unsur-unsur yang ada di dalamnya, belajar membuat penilaian terhadap cerpen, dan menyusun argumentasi untuk mendukung penilaian merupakan salah satu kegiatan tujuan pembelajaran dari Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di Kelas VIII Fase D.

Melalui permasalahan penggunaan bahan ajar di atas, penulis tertarik memberikan solusi kepada guru untuk mengembangkan modul pembelajaran cetak menjadi modul pembelajaran digital atau e-modul. Sugianto dalam (Mariska, 2022) berpendapat bahwa e-modul adalah suatu bentuk penyajian materi pembelajaran mandiri yang disusun secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran, kemudian disajikan dalam format digital. Kesempatan dan peluang yang dapat kita manfaatkan dari pengembangan e-modul ini adalah peserta didik dapat belajar sesuai dengan tuntutan Abad 21 yang mengedepankan pembelajaran yang berfokus pada siswa serta pendekatan pembelajaran yang bersifat pembelajaran dan bimbingan, bukan yang berpusat pada guru. Melalui modul berbasis digital ini, diharapkan siswa lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran yang sedang dipelajari karena bahan ajar tersebut lebih mudah digunakan.

Fokus pengembangan modul pembelajaran digital berbasis kearifan lokal ini, bertujuan agar siswa memiliki buku pembelajaran sendiri yang mampu menunjang pembelajarannya dan siswa mempunyai kemudahan dalam mempelajari bahan ajar di manapun mereka berada. Kelebihan dari e-modul diantaranya ialah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena modul yang digunakan lebih bervariasi, dan dapat diintegrasikan dengan internet jika menggunakan aplikasi yang mendukung. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugianto dalam (Mariska, 2022) yang menyatakan bahwa e-modul adalah bentuk penyajian materi pembelajaran

mandiri yang disusun secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan disajikan dalam format digital. Di dalamnya juga terdapat animasi, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih terlibat secara interaktif.

Selain itu, fokus pengembangan e-modul ini juga mengacu kepada salah satu model pembelajaran yang cocok untuk materi mengulas cerpen, yaitu: Model *Two Stay Two Stray* (TSTS). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Prayuda & Febriyanto, 2022), modul ini pernah digunakan untuk pembelajaran materi Karya Fiksi dan menunjukkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk menemukan konsep pengetahuan yang masih belum mereka kuasai. Model ini mengintegrasikan cerpen dengan kegiatan memparafrasekan suatu materi melalui keterampilan membaca dan menulis. Dalam proses memparafrasekan cerpen, siswa diharapkan dapat menyampaikan kembali suatu tuturan dalam bentuk bahasa lain tanpa mengubah arti dan makna cerpen yang dibaca atau didengar.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian ini ialah *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal pada Materi Mengulas Cerpen Fase D*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan di atas maka dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini, yaitu: bagaimanakah pengembangan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada materi mengulas cerpen fase d?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada materi mengulas cerpen fase d.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi rincian pada produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada materi cerpen, dikembangkan untuk guru dan siswa pada Fase D.
2. E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada materi cerpen ini dirancang agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, serta menambah sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. E-Modul Pembelajaran bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada materi mengulas cerpen, dikembangkan berdasarkan modul ajar yang sudah dibuat oleh guru dalam kegiatan pembelajaran selama satu semester.
4. E-Modul Pembelajaran bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada materi cerpen, yang dikembangkan serta disajikan dalam satu bab materi yaitu Mengulas Cerpen dengan sub bab yang terdiri dari: mengenal cerpen, menemukan unsur cerpen, melakukan penilaian terhadap cerpen, membandingkan kata denotasi dan konotasi dalam cerpen, dan mengenal langkah-langkah penulisan resensi.
5. E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan contoh cerpen yang diambil dari Kantor Bahasa Provinsi Jambi, melalui terbitan Koran Jambi Express.

6. E-Modul Pembelajaran bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada materi mengulas cerpen ini memuat keenam elemen Bahasa Indonesia, yaitu: menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan dan menulis.
7. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan kearifan pada materi mengulas cerpen ini, berbentuk modul digital atau e-book.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dari e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia ini dianggap penting dengan harapan dapat mencapai beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Berfungsi sebagai materi ajar atau sumber belajar tambahan bagi guru dan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi mengulas cerpen fase d.
2. Memudahkan siswa Fase D dalam proses pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar tambahan yang lebih modern, menarik, dan relevan dengan keadaan yang ada khususnya dalam bentuk modul pembelajaran digital Bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal yang mencakup keenam elemen berbahasa.
3. Memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara mandiri di manapun dan kapanpun.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi

Adapun asumsi dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. E-Modul pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang tersebut merupakan modul pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara

mandiri oleh siswa di dalam kelas, di luar kelas, dan di manapun mereka berada.

2. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dalam bidangnya.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul pembelajaran digital Bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal pada satu bab dan satu jenjang kelas saja yaitu: bab mengulas Karya Fiksi di kelas VIII Semester 2, khususnya pada materi cerita pendek (cerpen).
2. Pengembangan modul pembelajaran ini terbatas pada satu model pembelajaran yang digunakan, yaitu: Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS).
3. Penggunaan metode pada penelitian ini hanya sebatas pengembangan modul pembelajaran saja tidak sampai pada kegiatan uji coba.
4. Penelitian ini menggunakan model SAM sebagai model pengembangan dan hanya sebatas desain serta validasi dari para ahli.

1.7 Definisi Istilah

Peneliti menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari perbedaan tafsiran, yaitu sebagai berikut.

1. Bahan Ajar adalah seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang memuat materi, informasi, serta kiat-

kiat penjelasannya, termasuk kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut.

2. E-Modul adalah bahan ajar yang disusun secara terstruktur dan disajikan dengan rapi, dirancang sebagai sarana pembelajaran yang spesifik dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, disajikan dalam format file digital (pdf) yang dapat diakses melalui gawai atau komputer.
3. Cerpen adalah cerita pendek yang bisa dibaca hingga akhir dalam kurung waktu relatif singkat dengan daya tambahan kreativitas penulisnya. Cerpen juga merupakan sebuah cerita pendek yang berpusat pada satu peristiwa.