

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Bahan Ajar**

###### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Menurut Depdiknas (2008) bahan ajar adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Menurut Kurniasih (2014) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Lebih lanjut Hasruddin dalam Destino dkk (2019) menyatakan bahwa bahan ajar adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar mandiri atau tanpa bantuan guru. Mulyasa dalam Perwitasari (2018) mengungkapkan bahan ajar adalah suatu bagian dari sumber belajar yang mempunyai arti dan mengandung pesan dalam pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun umum yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar untuk siswa. Tujuan penyusunan bahan ajar, yaitu: (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan memperhatikan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa; (2) membantu siswa dalam memperoleh bahan ajar selain buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh; (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

## b. Macam-Macam Bahan Ajar

Menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif (Prastowo, 2015:40-41).

- a) Bahan cetak, yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam bentuk kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya, *handout*, buku panduan, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- b) Bahan ajar dengar, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar, yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Contohnya, *video compact disk* dan film.
- d) Bahan ajar interaktif, yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya, *compact disk interactive*.

## c. Penilaian Bahan Ajar

Menurut BSNP menerangkan bahwa komponen penilaian bahan ajar meliputi empat aspek, yaitu:

1. Kelayakan isi, diuraikan menjadi beberapa indikator yaitu: a) Alignment dengan SK dan KD mata pelajaran, perkembangan anak, kebutuhan masyarakat; b) Substansi keilmuan dan *lifeskills*; c) Wawasan untuk maju dan berkembang; d) Keberagaman nilai-nilai sosial.

2. Kebahasaan, diuraikan menjadi beberapa indikator yaitu: a) Keterbacaan; b) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar; c) Logika berbahasa.
3. Penyajian, diuraikan menjadi indikator sebagai berikut: a) Teknik; b) Materi; c) Pembelajaran.
4. Kegrafikan, diuraikan menjadi 3 indikator sebagai berikut: a) Ukuran/format buku; b) desain bagian kulit; c) desain bagian isi; d) Kualitas kertas; e) Kualitas cetakan; f) Kualitas jilidan.

Berkaitan dengan kelayakan isi, materi dalam bahan ajar di sekolah dasar sebaiknya memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia antara 6 sampai 12 tahun. Piaget dalam Marinda (2020) menjelaskan bahwa pada masa usia 11-12 tahun, anak berada dalam perkembangan kemampuan kognitif tingkat operasional konkret. Sudiana dan Surata dalam Tresnawati (2018) mengungkapkan bahwa aspek budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran. Oleh karena itu penting bagi guru untuk memilih teks yang akan disajikan untuk siswa. Teks yang dekat dengan pengalaman siswa akan lebih mudah dipahami daripada teks yang jauh dari pengalaman siswa. Dengan menyediakan bahan ajar yang dekat dengan pengalaman dan kehidupan siswa, siswa akan lebih terbantu dalam meningkatkan keterampilan bahasanya terutama pada keterampilan membaca pemahaman.

## 2. *E-Modul*

### a. Pengertian *E-Modul*

Salah satu bahan ajar media cetak yang dapat dikembangkan ke media digital adalah modul yang ditransformasikan menjadi elektronik modul (*e-modul*). *E-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai

navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar, sehingga menjadikan peserta didik lebih interaktif (Najuah dkk,2020:17)

*E-modul* merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. Karena dengan *e-modul* kita dapat menambahkan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya. *E-modul* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi. *E-modul* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa. Karena *e-modul* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-modul* dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi (Gunadharma, 2011). Modul elektronik (*e-modul*) dirancang dengan batasan-batasan metode, dan alat evaluasi yang tersusun secara sistematis. Hal ini membantu mengatur dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran. *E-modul* memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi karena mampu menampilkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, video, dan audio. *E-modul* dirancang sedemikian rupa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. *E-modul* dapat menjadi solusi dalam situasi terbatas seperti keterbatasan waktu atau saat situasi pandemik, di mana peserta didik dapat belajar mandiri. Dengan akses yang mudah dan kemampuan untuk belajar secara mandiri, *e-modul* membantu peserta didik untuk tetap melanjutkan pembelajaran tanpa harus tergantung pada interaksi langsung dengan guru atau instruktur (Hasanah &

Dewi, 2012). *E-modul* adalah salah satu bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru/dosen (Prastowo: 2011). Dengan hadirnya *e-modul* peserta didik lebih memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penyusunan modul mencakup beberapa aspek penting dalam perencanaan dan pemanfaatan modul sebagai bahan ajar. Penyusunan modul mempertimbangkan tuntutan kurikulum agar bahan ajar yang disediakan sesuai dengan konten pembelajaran yang diharapkan. Modul dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa. Modul memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar di luar kelas. Peserta didik dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan dapat mengekspresikan cara belajar mereka sendiri. Dengan adanya modul dapat mengurangi ketergantungan guru pada buku sumber dan memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Guru juga dapat memperluas wawasan, menambah pengetahuan, dan pengalaman dalam menulis bahan ajar. Selain itu, memungkinkan guru untuk membangun komunikasi efektif dengan peserta didik dan dapat memberikan nilai tambah dalam hal pengembangan profesionalisme guru (Hamdani, 2011: 220-221).

b. Struktur Modul

Menurut Suharman (dalam Prastowo, 2011:113) struktur modul terdiri dari:

1) Judul modul

Bagian ini berisi tentang nama modul dari suatu mata pelajaran tertentu.

2) Petunjuk umum

Petunjuk umum meliputi kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator pencapaian, referensi, strategi pembelajaran, lembar kegiatan pembelajaran, petunjuk bagi peserta didik, evaluasi.

3) Materi modul

Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi tiap pertemuan.

4) Evaluasi semester

Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi peserta didik.

c. Tujuan dan Manfaat *E-Modul*

Penyusunan modul bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hal ini penting agar materi pembelajaran yang disajikan dalam modul sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Dalam penyusunan modul, perlu dipertimbangkan kebutuhan belajar siswa. Ini mencakup pemahaman tentang karakteristik peserta didik, termasuk gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kebutuhan individual. Dengan mempertimbangan faktor ini, modul dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara efektif. Penyusunan modul juga harus memperhatikan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Ini mencakup tingkat kompleksitas materi, urutan pembelajaran, serta penyajian yang sesuai agar peserta didik dapat memahami dan menguasai materi dengan baik. Bagi guru, modul dapat mengurangi ketergantungan pada buku sumber, memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman menulis bahan ajar, serta memfasilitasi komunikasi yang efektif dengan peserta didik. Penggunaan modul juga dapat memberikan manfaat dalam hal pengembangan profesionalisme guru dengan menambah angka kredit. (Hamdani, 2011: 220-221)

d. Ciri dan Karakteristik Modul

Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri. Modul

yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar mandiri dan mengatur waktu serta tempat belajar sesuai dengan preferensi masing-masing. Anwar (2010), menyatakan bahwa karakteristik modul pembelajaran sebagai berikut: (1) *Self instructional*, Siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. (2) *Self contained*, Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh. (3) *Stand alone*, Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. (4) Adaptif, Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. (5) *User friendly*, Modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya. (6) Konsistensi, Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

Menurut Wijaya (1988:129), ciri-ciri pengajaran modul pembelajaran adalah: (1) siswa dapat belajar individual, aktif dan tanpa bantuan maksimal dari guru. (2) Tujuan pelajaran dirumuskan secara khusus dan didasarkan pada perubahan perilaku. (3) Tujuan dirumuskan secara khusus sehingga perubahan perilaku peserta didik dapat segera dapat diketahui. Perubahan tingkah laku diharapkan mencapai tingkat penguasaan 75% penguasaan tuntas (*mastery learning*). (4) Membuka kesempatan kepada peserta didik untuk maju berkelanjutan menurut kemampuannya masing-masing. (5) Modul merupakan paket pengajaran yang bersifat self-instruction, dengan belajar seperti ini, modul membuka kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri secara optimal. (6) Modul memiliki informasi yang cukup kuat. Unsur asosiasi, struktur, dan

urutan bahan pelajaran terbentuk sedemikian rupa sehingga siswa secara spontan mempelajarinya. (7) Modul memberi banyak kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan *E-Modul*

Kemudahan mengakses *e-modul* sangat membantu siswa dalam memperoleh sumber belajar (Sitorus, D.S., 2019). Cukup dengan menggunakan telepon genggam android, *e-modul* dapat diakses dengan mudah. *E-modul* dapat juga diakses secara offline terutama untuk daerah dengan kendala sinyal maupun peserta didik yang terhambat ketersediaan kuota internet. Isi *e-modul* selain berupa teks dan gambar dapat juga disertakan rekaman suara, video dan tautan sumber belajar sehingga lebih menarik.

Kekurangan *e-modul* umumnya terkait cara mengakses ke aplikasi *e-modul*. Peserta didik harus menggunakan piranti elektronik untuk dapat mengakses *e-modul*. Pengaksesan modul dalam bentuk elektronik kurang ramah terhadap kesehatan mata. *E-modul* online mengharuskan ketersediaan dan keterjangkauan jaringan internet.

3. Dongeng

a. Pengertian Dongeng

Menurut KBBI cerita fiksi adalah cerita rekaan, khayalan dan tidak berdasarkan kenyataan. Ada beberapa contoh cerita fiksi adalah novel, cerpen, roman, dongeng. Dongeng adalah suatu hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui dongeng mereka dapat berimajinasi menjadi apa saja bahkan melalui dongeng pula dapat membentuk karakter anak. Selain itu, dongeng dapat mengoptimalkan perkembangan karakter anak dalam mencapai kematangan berpikir (Puspitasari dkk, 2018:1).

Dongeng adalah genre sastra klasik yang seringkali mengisahkan kehidupan yang luar biasa dan terjadi di masa lampau. Dongeng cenderung bersifat komunal dan menjadi bagian dari warisan

budaya etnis tertentu. Dongeng sering kali diturunkan secara turun-temurun dan biasanya diceritakan dalam waktu luang atau santai bersama keluarga atau teman, baik saat istirahat, saat bersantai, atau menjelang tidur anak-anak. Selain sebagai penguat identitas dan jati diri pemiliknya, dongeng juga dapat digunakan sebagai alat untuk mempererat hubungan silaturahmi dan hubungan kekeluargaan. Melalui dongeng, nilai-nilai dan pesan moral dapat disampaikan kepada pendengar atau pembaca. Dongeng memiliki unsur intrinsik yang khas, salah satunya adalah amanat atau pesan moral yang terkandung di dalamnya. Pesan moral dalam dongeng seringkali disampaikan melalui karakter dan peristiwa yang terjadi dalam cerita.

Dongeng menurut KBBI (daring) adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau bersifat fiktif. Meskipun demikian, dongeng memiliki daya Tarik dan nilai-nilai yang dapat menginspirasi dan memberikan pelajaran kepada pembaca atau pendengar.

James Danandjaja menjelaskan bahwa dongeng adalah jenis cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh penutur cerita. Dongeng ini tidak terikat oleh tempat atau waktu tertentu dan tujuannya adalah untuk memberikan hiburan. Menurut definisi dari Poerwadarminta, dongeng adalah cerita tentang peristiwa aneh atau cerita yang tidak benar terjadi pada zaman dahulu. Sementara itu, menurut Charles Perrault, dongeng adalah cerita pendek yang mengisahkan petualangan khayalan dengan melibatkan situasi dan tokoh gaib yang luar biasa.

Habsari menjelaskan, dongeng memiliki beberapa manfaat bagi anak sebagai berikut. (1) Mengajarkan nilai-nilai moral pada anak. Cerita dalam dongeng dapat menjadi contoh dan menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak. Dengan menggunakan dongeng sebagai analogi, pendidik dapat mengajarkan anak tentang konsep dan nilai etika. (2) Membudayakan budaya membaca. Kecintaan anak pada membaca dapat dipengaruhi oleh kebiasaan orang tua atau pengasuh

yang menanamkan budaya membaca sejak dini. Ketika pendidik menganjurkan untuk membacakan buku cerita, anak menjadi lebih tertarik untuk belajar membaca. (3) Mengembangkan imajinasi. Kisah-kisah dalam dongeng seringkali melibatkan unsur-unsur yang melampaui logika orang dewasa. Namun, melalui cerita imajinatif inilah anak-anak dapat meningkatkan kemampuan imajinatifnya. Cerita-cerita ini bertujuan untuk merangsang kreativitas anak. Biasanya, anak-anak

b. Ciri-ciri Dongeng

Dongeng memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dongeng biasanya disebarkan secara lisan. Cerita ini kemudian dikenal setelah tersebar dari mulut ke mulut melalui kata-kata, dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- 2) Karena penyebarannya secara lisan, dongeng membutuhkan waktu yang cukup lama untuk sampai kepada pendengarnya.
- 3) Dongeng sering kali memiliki berbagai macam versi yang berbeda. Hal ini wajar karena penyebarannya secara lisan.
- 4) Dongeng bersifat anonim, artinya penulis atau penciptanya umumnya tidak diketahui. Meskipun begitu, dongeng tersebut selalu dikenal dan populer di masyarakat.
- 5) Dongeng memiliki pola tertentu. Misalnya, penggunaan kata klise, kata pembuka, dan kata penutup yang baku.
- 6) Dongeng memiliki fungsi dan kegunaan dalam kehidupan kolektif maupun dalam masyarakat, seperti sebagai alat pendidikan, hiburan, protes sosial, dan sebagai proyeksi dari keinginan terpendam.
- 7) Dongeng memiliki sifat pralogis atau logika yang sesuai dengan logika umum, serta logika di luar nalar manusia.
- 8) Dongeng menjadi milik bersama karena tidak diketahui siapa penulis atau pencipta aslinya. Oleh karena itu, orang-orang merasa memiliki dongeng tersebut secara kolektif.

- 9) Dongeng memiliki sifat polos dan lugu, yang kadang-kadang terlihat kasar dan terlalu spontan saat disampaikan, lebih dari yang terlihat pada tingkat yang lebih mendalam.
- 10) Biasanya, dongeng tidak memberikan penjelasan yang mendetail tentang sifat atau karakteristik tokoh dalam cerita.

#### c. Unsur-unsur Dongeng

Berikut ini adalah unsur-unsur yang terdapat dalam dongeng:

- 1) Tema: tema merupakan ide utama yang menjadi dasar cerita dalam sebuah dongeng.
- 2) Latar: latar menggambarkan ruang, waktu, dan suasana di mana peristiwa dalam dongeng terjadi.
- 3) Alur: alur mengacu pada urutan peristiwa yang saling terkait dalam sebuah dongeng, berdasarkan hubungan sebab-akibat.
- 4) Tokoh: tokoh-tokoh adalah pelaku dalam dongeng yang memainkan peran-peran dalam cerita.
- 5) Penokohan: penokohan mencakup cara penggambaran tokoh-tokoh dalam dongeng, termasuk sifat, karakter, dan kondisi fisik mereka.
- 6) Sudut pandang: sudut pandang adalah perspektif dari mana pengarang menceritakan dongeng, dan sudut mana cerita dilihat oleh pengarang.
- 7) Majas: majas merujuk pada penggunaan gaya bahasa dalam dongeng dengan tujuan memberikan efek tertentu dan membuat cerita menjadi lebih hidup.
- 8) Amanat: amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis melalui dongeng kepada pembacanya.

#### d. Jenis-jenis Dongeng

Ada beberapa jenis dongeng sebagai berikut:

- 1) Mite atau Mitos: mite atau mitos adalah jenis dongeng yang melibatkan cerita tentang makhluk halus seperti jin, setan, dan lainnya. Contohnya termasuk Joko Tarub dan Nyi Roro Kidul.

- 2) Sage: sage adalah jenis dongeng yang menceritakan kisah tokoh tertentu dengan kepahlawanan, keberanian, kesaktian, dan kebaikan. Contohnya termasuk Airlangga, Calon Arang, dan Ciung Wanara.
- 3) Fabel: fabel adalah jenis dongeng yang menggambarkan kehidupan hewan dengan perilaku yang menyerupai manusia. Contohnya termasuk cerita tentang kancil dan buaya, serta semut dan belalang.
- 4) Legenda: legenda adalah jenis dongeng yang diyakini oleh penduduk setempat sebagai kisah yang benar terjadi, namun tidak dianggap sebagai sesuatu yang sakral. Contohnya termasuk Batu Menangis, Lutung Kasarung, dan Danau Toba.
- 5) Parabel: parabel adalah jenis dongeng yang memiliki nilai pendidikan, baik itu nilai moral, agama, atau pendidikan yang disampaikan secara tersirat. Contohnya termasuk cerita Malin Kundang.
- 6) Dongeng jenaka atau lelucon adalah cerita lucu yang diperankan oleh tokoh-tokohnya. Contoh jenaka: Si Kabayan, Pan Balang Tamak, Singa Rewa, dan sebagainya.

#### 4. Kearifan Lokal

##### a. Pengertian Kearifan Lokal

Menurut Bachtiar (2016:651) “Kearifan lokal merupakan identitas budaya yang perlu diperkenalkan kepada penerus bangsa melalui dunia pendidikan. Salah satunya dengan menghubungkan budaya lokal dalam pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mengenal identitas budaya dan ikut melestarikannya. Menurut Wagiran (2012:2) “Kearifan lokal dapat dijelaskan sebagai pemikiran hidup yang dilandasi oleh rasionalitas yang jernih, budi yang baik, dan memuat hal-hal positif”. Dengan adanya kearifan lokal di setiap daerah dapat meningkatkan potensi daerah, seperti tradisi yang mempengaruhi karakter dan kesopanan kepada masyarakat sekitar.

Menurut Pamungkas, dkk (2019:2) kearifan lokal merupakan semua aspek kehidupan manusia yang selaras antara manusia, alam dan budaya. Dengan adanya kearifan lokal kita sebagai manusia akan lebih bermanfaat dengan saling berkaitan antara alam dan budaya sekitar. Kearifan lokal tidak hanya diperoleh dari warisan, tetapi juga terus dihasilkan melalui proses berfikir tentang permasalahan yang diselesaikan dengan mengoptimalkan potensinya secara bijak. Menurut Sultoni & Hilmi (2015:231) “kearifan lokal bagian dari budaya, identitas, bahkan ciri khas masyarakat. dengan ciri khas yang dimiliki potensi daerah tersebut kita bisa melestarikan dan mengembangkannya kedalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah salah satu bentuk potensi yang ada di daerah tertentu, tidak hanya sebagai bentuk budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi tetapi juga mempunyai nilai yang baik, bahkan menjadi identitas suatu daerah.

#### b. Fungsi Kearifan Lokal

Menurut Utari (2017:42) Secara universal, kearifan lokal mempunyai karakteristik dan fungsi yaitu (1) Ciri khas identitas komunitas; (2) Unsur pelekat sosial antar masyarakat; (3) Faktor budaya yang berkembang menjadi eksis; (4) Memberikan rasa solidaritas untuk komunitas; (5) Mementingkan hubungan kelompok dari pada perorangan.

Fungsi kearifan lokal menurut Sudarmin (2014: 31) sebagai berikut:

- 1) Konservasi dan pelestarian sumber daya alam, misalnya sumber daya alam terkait konservasi flora dan fauna atas sumber daya alam.
- 2) Pengembangan sumber daya manusia, seperti upacara pada masyarakat Jawa Mitoni, atau upacara selamat untuk bayi lahir.

- 3) Pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, misalnya pada upacara keagamaan dan kepercayaan tertentu.
- 4) Petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan, dan lain-lain.

Kesimpulannya kearifan lokal memiliki banyak fungsi yang perlu kita ketahui dan memiliki nilai yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Dengan begitu, kita bisa melestarikan, mengembangkan dan mempertahankan kearifan lokal yang ada di daerah setempat agar tetap terjaga.

c. *E-Modul Pembelajaran Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Purworejo*

Pembelajaran bermakna akan dapat diperoleh apabila siswa belajar sesuai dengan lingkungan sosial mereka. Dengan mengaitkan pembelajaran di kelas dengan kekayaan lokal khususnya di Sekolah Dasar akan mempermudah siswa dalam memahami suatu bacaan. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan lingkungan siswa dapat mengembangkan kemampuan bernalar siswa dengan baik. Dan kekayaan lokal yang dekat dengan siswa dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

Menurut Anggramayeni (2018) pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan pendidikan yang mengajarkan pembelajaran yang bersifat kontekstual, peserta didik diajarkan untuk selalu dekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi sehari-hari. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai sumber dan objek belajar dapat mengarahkan peserta didik untuk mengaitkan pelajaran akademis dengan kehidupan nyata.

Keragaman lokal yang termuat dalam bahan ajar disiapkan dengan sebelumnya mengidentifikasi keragaman lokal yang ada kemudian dianalisis untuk selanjutnya diterapkan dalam pembelajaran. Materi dalam bahan ajar yang dikaitkan dengan keragaman lokal juga dipertimbangkan keterjangkauan dengan siswa.

## B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini telah penulis temukan, yaitu jurnal tentang bahan ajar berbasis *e-book* antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Arthiwi Wijayanti, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan I Wayan Wiarta (2022) berjudul “E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran bahasa Indonesia Siswa Kelas VI”. Hasil dari penelitian ini adalah *E-Modul* literasi berbasis cerita rakyat pada materi teks fiksi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VI sekolah dasar memiliki kualifikasi sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya e-modul literasi berbasis cerita rakyat dinilai layak pakai untuk menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia untuk membantu keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain itu dengan dikembangkannya *e-modul* ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi guru untuk mengatasi masalah pembelajaran dan bisa dijadikan sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi teks fiksi pada muatan bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai media untuk fasilitas membaca.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Selvia Nur Qomarina dan Didah Nurhamidah (2023) berjudul “Pemanfaatan *E-Modul* Interaktif pada Materi Teks Fabel”. Hasil penelitian bahwa pemanfaatan media *e-modul* interaktif untuk belajar khususnya pada materi teks fabel mendapatkan respon baik dilihat dari respon positif siswa dalam mengisi kuesioner. Aplikasi e-modul interaktif dinilai mampu untuk menjadi media pembelajaran yang inovatif untuk mengajarkan Teks Fabel dengan kemasan yang lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Bayu Pratama, Fikriyah, dan Titi Rohaeti (2021) berjudul “Pengembangan *E-Modul* Bermuatan Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 2 Waruroyom”.

Kesimpulan hasil penelitian adalah Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 78% dengan kriteria “Layak”.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Kuncahyono (2018) berjudul “Pengembangan *E-Modul* (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil kajian produk yang sudah dihasilkan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), *implementation* (penerapan) dan evaluasi (*evaluate*). Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 82% dengan kriteria valid. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 82,5% dengan kriteria valid dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 82% dengan kriteria valid. Hasil ujicoba respon pengguna *e-modul* dalam pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan produk mencapai 86,5% kriteria praktis.

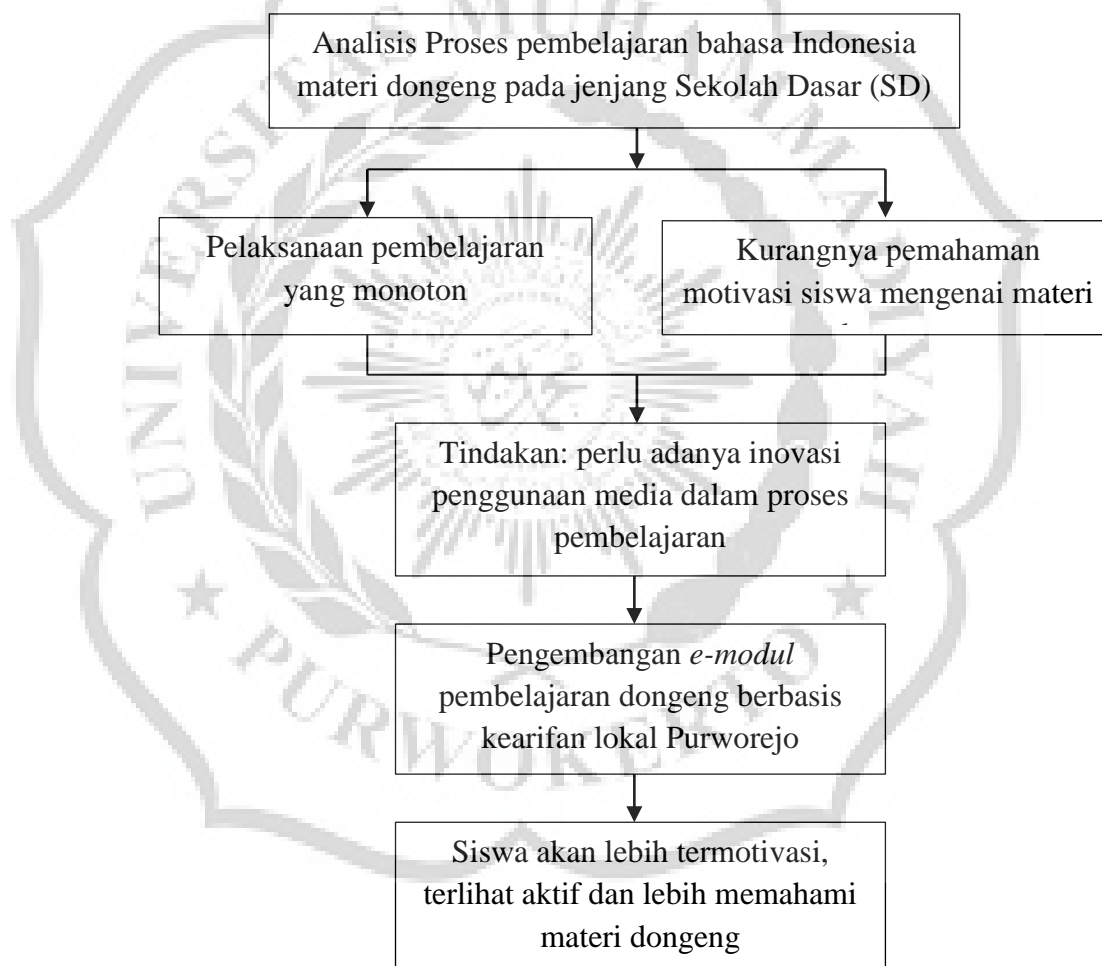
### C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2016:91) kerangka berpikir harus dapat menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti dengan benar dan jelas. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri Binangun menemukan permasalahan guru hanya sekedar menggunakan media buku cetak Tematik, sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualkan konsep materi pembelajaran dengan baik. Perkembangan teknologi yang sangat cepat dan kemajuan zaman dapat bermanfaat untuk menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu inovasi tersebut yaitu membuat *e-modul* pembelajaran dongeng.

*E-modul* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi

atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi. *E-modul* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa. Karena *e-modul* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-modul* dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka alur kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu:



**Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir**