

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

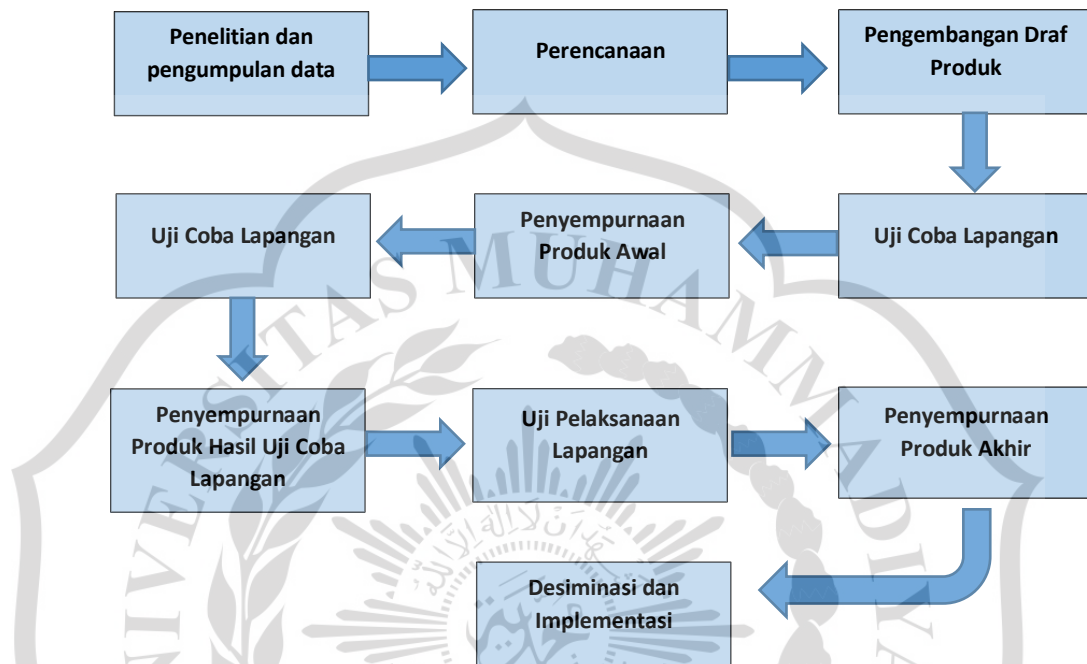
A. Kajian Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar

a. Konsep Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan dalam hal ini berkaitan dengan penelitian dalam rangka menghadirkan pengembangan bahan ajar. Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Menurut Borg & Gall (1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan draft produk (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) penyempurnaan produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (operational product revision), (8) uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing), (9) penyempurnaan produk akhir (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (disemination and implementation), (Hamdani, 2011). Langkah tersebut ditunjukkan pada bagan berikut: Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983).

Penelitian model Borg & Gall ini ditunjukkan dalam bagan berikut :



Gambar 2.1. Peta Konsep Pengembangan Produk

Tahap-tahap penelitian yang dilaksanakan pada pengembangan bahan ajar ini secara rinci sebagai berikut.

1. Research and information collecting (penelitian dan pengumpulan data melalui survei), termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.

2. Planning (perencanaan), termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. Develop preliminary form of product (pengembangan bentuk permulaan dari produk), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan.

Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
4. Preliminary field testing (ujicoba awal lapangan), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket .
5. Main product revision (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicobakan lebih luas.
6. Main field testing (uji coba lapangan), uji coba utama yang melibatkan seluruh peserta didik.

7. Operational product revision (revisi produk operasional), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
8. Operational field testing (uji coba lapangan operasional), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
9. Final product revision (revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
10. Dissemination and implementation, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Dari uraian diatas pengembangan adalah suatu proses atau upaya seseorang untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk agar hasil karyanya dapat dipakai di kalangan pendidikan berupa proses, produk dan rancangan tertentu.

Pengembangan yang peneliti lakukan berisi tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai

dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba.

Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, modul alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lainnya.

Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taufik Hidayat, dalam Jurnal Samudra Bahasa. Vol. I, No. 2, 2018 (<http://ejournalusnsam.id/index.php/JSB>). Dikatakan bahwa menulis pantun menggunakan media mencari pasangan kartu dalam pembelajaran menulis pantun dapat membantu mengatasi persoalan yang dihadapi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan adalah berupa kartu. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Satrio Budi Wibowo dan Fillipus Davin dalam Jurnal *Counseling Milenial (CM)*:2021,

mengatakan bahwa e-modul penggunaan media sosial sangat layak digunakan dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

b. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang selalu digunakan oleh pendidik saat proses kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Depdiknas : 2006). Bahan ajar memuat materi pembelajaran berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Bahan ajar dalam dunia pendidikan sangat penting keberadaannya. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis, (Ahmadi, 2010 : 159). Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan, (Lestari, 2013: 2). Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya (Prastowo, 2014: 17).

Menurut Abdul Majid (2006 : 170) Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru. Sedangkan menurut Lestari (2013:2) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

2. Kriteria Bahan Ajar yang Baik

Greene dan Petty sebagaimana yang dikutip Tarigan (1986: 20-21) merumuskan sepuluh kriteria bahan ajar yang baik. Kesepuluh kriteria itu adalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar itu haruslah menarik minat para peserta didik yang mempergunakannya.
2. Bahan ajar itu haruslah mampu memberi motivasi kepada para peserta didik yang memakainya.
3. Bahan ajar itu haruslah memuat ilustrasi yang menarik hati para peserta didik yang memanfaatkannya.

4. Bahan ajar itu seyogianya mempertimbangkan aspek linguistik sehingga sesuai dengan kemampuan para peserta didik yang memakainya.
5. Bahan ajar itu isinya haruslah berhubungan erat dengan pelajaran pelajaran lainnya; lebih baik lagi apabila dapat menunjangnya dengan terencana sehingga semuanya merupakan suatu kebulatan yang utuh dan terpadu.
6. Bahan ajar itu haruslah dapat menstimulasi, merangsang aktivitas aktivitas pribadi para peserta didik yang mempergunakannya.
7. Bahan ajar itu haruslah dengan sadar dan tegas menghindari konsep konsep yang samar dan tidak biasa agar tidak sempat membingungkan para peserta didik.
8. Bahan ajar itu haruslah mempunyai sudut pandang atau *point of view* yang jelas dan tegas sehingga pada akhirnya menjadi sudut pandang para pemakainya yang setia.
9. Bahan ajar haruslah mampu memberi pemantapan, penekanan pada nilai-nilai peserta didik.
10. Bahan ajar haruslah dapat menghargai perbedaan-perbedaan pribadi para peserta didik pemakainya.

Adapun Akhlan Husen, dkk (1997: 188-190) merumuskan kriteria bahan ajar yang baik itu sebagai berikut.

1. Bahan ajar harus mempunyai landasan, prinsip, dan sudut pandang tertentu yang menjiwai atau melandasi bahan ajar secara keseluruhan. Sudut pandang ini dapat berupa teori dari ilmu psikologi, bahasa, dan sebagainya.

3. Konsep-konsep yang digunakan dalam suatu bahan ajar harus jelas dan tegas. Ketidakjelasan dan kesamaran perlu dihindari agar peserta didik atau pembaca juga memperoleh kejelasan, pemahaman, dan pengertian.
4. Bahan ajar ditulis untuk digunakan di sekolah-sekolah. Oleh karena itu, tidak ada pilihan lain bahwa bahan ajar harus relevan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.
5. Bahan ajar ditulis untuk peserta didik; karena itu, penulis bahan ajar harus mempertimbangkan minat-minat peserta didik pemakai bahan ajar tersebut. Semakin sesuai bahan ajar dengan minat peserta didik maka semakin tinggi daya penarik bahan ajar tersebut.
6. Motivasi berasal dari kata motif yang berarti 'daya pendorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu'. Dengan motivasi diartikan sebagai penciptaan kondisi yang ideal sehingga seseorang ingin, mau, dan senang mengerjakan sesuatu. Bahan ajar yang baik ialah bahan ajar yang dapat membuat peserta didik ingin, mau, dan senang mengerjakan apa yang diinstruksikan di dalam buku teks tersebut. Apalagi apabila bahan ajar tersebut dapat mengarahkan peserta didik ke arah penumbuhan motivasi intrinsik.
7. Bahan ajar yang baik ialah bahan ajar yang merangsang, menantang, dan menggiatkan aktivitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan konsep Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Di samping tujuan dan bahan, faktor metode sangat menentukan dalam hal ini.

8. Bahan ajar harus disertai dengan ilustrasi yang mengena dan menarik. Ilustrasi yang cocok pastilah memberikan daya penarik tersendiri serta memperjelas hal yang dibicarakan.
9. Bahan ajar haruslah mudah dimengerti oleh para pemakainya, yakni peserta didik. Pemahaman harus didahului oleh komunikasi yang tepat. Faktor utama yang berperan di sini ialah bahasa. Oleh karena itu, bahasa bahan ajar haruslah: (a) sesuai dengan bahasa peserta didik; (b) kalimat-kalimatnya efektif; (c) terhindar dari makna ganda; (d) sederhana; (e) sopan, dan (f) menarik.
10. Bahan ajar mengenai bahasa Indonesia, misalnya di samping menunjang Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, juga menunjang mata pelajaran lain. Melalui pengajaran bahasa Indonesia, pengetahuan peserta didik dapat bertambah dengan masalah-masalah sejarah, ekonomi, geografi, kesenian, olah raga, dan lain-lain. Hal itu dapat diwujudkan melalui wacana/pelajaran bacaan yang membicarakan pengetahuan-pengetahuan tersebut di atas.
11. Bahan ajar yang baik tidak membesar-besarkan perbedaan individu tertentu. Perbedaan dalam kemampuan, bakat, minat, ekonomi, sosial, dan budaya setiap individu tidak dipermasalahkan, tetapi diterima sebagaimana adanya.
12. Bahan ajar yang baik berusaha untuk memantapkan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Uraian-uraian yang menjurus kepada penggoyahan nilai-nilai yang berlaku pantas dihindarkan.

3. Prinsip dan Pengembangan Bahan Ajar

Prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

1. Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta.
2. Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
3. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

4. Jenis Bahan Ajar

Pengelompokan bahan ajar berdasarkan jenisnya dilakukan dengan berbagai cara oleh beberapa ahli dan masing-masing ahli mempunyai justifikasi sendiri-sendiri pada saat mengelompokannya. Heinich, Molenda, Russel (1996:8) menyatakan bahwa: “*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computer, and instructors.*” (Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, computer, dan instruktur). Heinich, dkk (1996) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan cara kerjanya. Untuk itu ia mengelompokkan jenis bahan ajar ke dalam 5 (lima) kelompok besar, yaitu:

1. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, display, model;
2. Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti *slide, filmstrips, overhead transparencies*, proyeksi komputer;
3. Bahan ajar audio, seperti kaset dan *compact disc*;
4. Bahan ajar video, seperti video dan film;
5. Bahan ajar (media) computer, misalnya computer Mediated Instruction (CMI), Computer Based Multimedia atau Hypermedia.

Ellington dan Race (1997) mengelompokkan jenis bahan ajar tersebut ke dalam 7 (tujuh) jenis, yaitu:

1. Bahan ajar cetak dan duplikatnya, misalnya *handouts*, lembar kerja siswa, bahan belajar mandiri, bahan untuk belajar kelompok;
2. Bahan ajar display yang diproyeksikan, misalnya *flipchart*, poster, model, dan foto;

3. Bahan ajar display diam yang diproyeksikan, misalnya *slide*, *filmstrips*, dan lain-lain;
4. Bahan ajar audio, misalnya *audio discs*, *audio tapes*, dan siaran radio;
5. Bahan ajar audio yang dihubungkan dengan bahan visual diam misalnya program slide suara, program, *filmstrips* bersuara, tape model, dan tape realia;
6. Bahan ajar video, misalnya siaran televisi dan rekaman *video tape*;
7. Bahan ajar computer, misalnya *computer Assisted Instruction (CAI)* dan *Computer Based Tutorial (CBT)*.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai jenis bahan ajar di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dapat dikelompokkan dalam dua kelompok besar, yaitu jenis bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Jenis bahan ajar cetak yang dimaksud adalah modul, *handout*, dan lembar kerja. Sementara yang termasuk kategori jenis bahan ajar noncetak adalah realia, bahan ajar yang dikembangkan dari bahan sederhana, bahan ajar diam dan *display*, audio, dan *overhead transparencies (OHT)*.

5. Langkah Pembuatan Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran untuk itu guru dituntut untuk dapat membuat bahan ajar sendiri. Untuk membuat bahan ajar diperlukan beberapa langkah utama dalam pembuatan bahan ajar.

Langkah-langkah utama pembuatan bahan ajar yaitu

1. Analisis kebutuhan bahan ajar

Analisis kebutuhan bahan ajar adalah suatu proses awal yang dilakukan untuk Menyusun bahan ajar. Di dalamnya terdapat tiga tahap yaitu (1) menganalisis kurikulum, (2) analisis sumber belajar, (3) penentuan jenis serta judul bahan ajar.

2. Menyusun peta bahan ajar

Menurut Diknas (2004) menyusun peta bahan ajar memiliki kegunaan yaitu (1) untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, (2) mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar dan menentukan sifat bahan ajar.

3. Memahami struktur bahan ajar

Bahan ajar terdiri atas susunan bagian-bagian yang kemudian dipadukan, sehingga menjadi sebuah bangunan utuh untuk layak yang disebut bahan ajar.

Bahan ajar modul menurut Prastowo (2013) adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru.

6. Manfaat Bahan Ajar

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri. Yang pertama, diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kedua, pembelajaran tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit

untuk diperoleh. Ketiga, bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi. Keempat, khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar bertambah. Kelima, komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif (Depdiknas, 2008).

7. Tujuan Pengembangan Modul Ajar :

- Berawal dari modul yang ditulis dalam sebuah buku, maka modul ajar akan dikembangkan menjadi sebuah modul berbasis TIK dengan mengembangkan KD yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan media interaktif.
- Pengembangan modul ajar bertujuan untuk menyediakan perangkat ajar yang dapat memandu guru melaksanakan pembelajaran.
- Dalam penggunaannya, guru memiliki kemerdekaan untuk:
- Memilih atau memodifikasi modul ajar yang sudah disediakan pemerintah untuk menyesuaikan dengan karakteristik murid, atau
- Menyusun sendiri modul ajar sesuai dengan karakteristik murid
- Kriteria yang harus dimiliki modul ajar adalah:
- Esensial: pemahaman konsep dari setiap mata pelajaran melalui pengalaman belajar dan lintas disiplin.
- Menarik, bermakna, dan menantang: menumbuhkan minat belajar dan

melibatkan murid secara aktif dalam proses belajar; berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya sehingga tidak terlalu kompleks, namun juga tidak terlalu mudah untuk tahap usianya.

- Relevan dan kontekstual: berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya, serta sesuai dengan konteks waktu dan lingkungan murid.
- Berkesinambungan: keterkaitan alur kegiatan pembelajaran sesuai dengan fase belajar murid.

2. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan / menyampaikan perasaan sesuai konteks. Komponen – komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis diantaranya penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam beragam jenis teks. Menulis merupakan aktivitas kompleks yang menuntut kemampuan mengharmoniskan berbagai aspek seperti pengetahuan tentang suatu topik, menulis runtut, menata tulisan sesuai kaidah penulisan sehingga pembaca dapat menikmati tulisan yang dibacanya. Seorang penulis diharuskan memiliki beberapa kemampuan yaitu : mendengar melihat membaca

dengan baik, memilah memilah mengolah mengorganisasikan menyimpan informasi yang diperolehnya secara kritis dan sistematis, menganalisis sebuah persoalan dari berbagai perspektif, memprediksi karakter dan kemampuan pembaca, serta menata tulisan secara logis runtut dan mudah dipahami

Menulis merupakan suatu bentuk komunikasi berbahasa verbal yang menggunakan simbol-simbol tulis sebagai medianya. Terdapat empat unsur yang terlibat dalam menulis, yaitu : penulis sebagai penyampai pesan, pesan yang disampaikan penulis, media berupa lambang-lambang bahasa tulis berupa rangkaian huruf atau kalimat dan tanda baca, serta penerima pesan yaitu pembaca.

Cunningham, dkk. (1995) secara tegas menyatakan bahwa menulis adalah berfikir. Dalam menulis terdapat sembilan proses berfikir sebagai berikut : mengingat apa yang telah dimengerti yang tersimpan dalam ingatannya, menghubungkan apa yang telah dimengerti sebelumnya. Dapat dikatakan bahwa mengingat dan menghubungkan merupakan aktivitas yang hampir bersamaan, mengorganisasikan informasi agar apa yang diingatnya bisa tertata dalam menulis, membayangkan ciri atau karakter dari apa yang sudah dimengerti, memprediksi atau meramalkan tulisannya dengan tulisan lainnya, memonitor atau memantau bagian tulisan dengan bagian tulisan lain.

b. Fungsi Menulis

Fungsi menulis antara lain (1) mengekspresikan pikiran, sikap, atau perasaan pelakunya, yang diungkapkan melalui tulisannya *personal*, (2) mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain *instrumental*, (3) menjalin hubungan sosial *interaksional*, (4) menyampaikan informasi, termasuk ilmu pengetahuan *informatif*, (5) belajar atau memperoleh informasi *heuristik*, (6) mengungkapkan atau memenuhi rasa keindahan/*estesis*.

Graves (1978), salah seorang tokoh yang banyak melakukan penelitian tentang pembelajaran menulis, menyampaikan manfaat menulis sebagai berikut :

1. Menulis mengembangkan kecerdasan

menggeneralisasikan bagian demi bagian informasi yang ditulis ke dalam sebuah kesimpulan, menerapkan informasi atau sebuah kesimpulan yang telah disusun ke dalam konteks yang baru, serta mengevaluasi apakah seluruh informasi yang diperlukan dalam tulisan telah cukup memadai, memiliki hubungan yang erat satu sama lain sehingga membentuk satu kesatuan tulisan yang sistematis dan logis, serta dikemas dalam penataan dan pembahasan yang mudah dipahami dan menarik.

2. Menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas

Dalam menulis seseorang harus menyiapkan sendiri isi tulisan, pertanyaan dan jawaban, ilustrasi, pembahasan, serta penyajian tulisan.

Tulisan harus logis, sistematis, dan tidak membosankan sehingga enak dibaca. Seorang penulis harus memiliki daya inisiatif dan kreativitas yang tinggi. Struktur bahasa dan kosakata yang digunakan harus tepat, sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan.

3. Menulis menumbuhkan kepercayaan diri dan keberanian

Menulis memerlukan keberanian menyampaikan pemikirannya, termasuk perasaan, cara pikir, dan gaya tulis, serta menawarkannya kepada orang lain. Dari sini penulis harus siap dinilai dan mendapat tanggapan tentang tulisannya. Tanggapan positif atau negatif merupakan masukan bagi penulis untuk dapat memperbaiki tulisannya.

4. Menulis mendorong kebiasaan serta memupuk kemampuan dalam menemukan, mengumpulkan, dan mengorganisasikan informasi.

Orang yang akan menulis harus memiliki informasi yang cukup tentang topik yang akan ditulis, serta memiliki ide, gagasan, pendapat, atau sesuatu yang menurut pertimbangan penting untuk disampaikan dan diketahui oleh orang lain. Seorang penulis dapat mencari sumber bacaan sebagai referensi dalam menulis, antara lain buku, artikel, jurnal, laporan penelitian, data statistik dari media cetak atau internet.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

c. Menulis Pantun

Menulis Pantun merupakan kegiatan mengekspresikan diri, menuangkan ide dan gagasan dengan memperhatikan syarat-syarat pantun. Syarat-syarat pantun yang baik sebagai berikut : (1) Satu bait terdiri dari 4 baris, (2) Setiap baris memiliki jumlah suku kata 8 – 12, (3) Baris pertama dan kedua merupakan sampiran, baris ketiga dan keempat merupakan isi pantun, (4) Bersajak a-b-a-b.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pantun didefinisikan sebagai berikut : *“Pantun adalah bentuk puisi Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasanya terdiri atas empat baris yang bersajak (a-b-a-b), tiap larik biasanya terdiri atas empat kata baris pertama dan baris kedua biasanya untuk tumpuan(sampiran) saja dan baris ketiga dan keempat merupakan isi.”*

Pengertian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tersebut, menuntun kita menulis pantun secara terikat, baik baris, rima, serta isinya. Berikut langkah langkah menulis pantun yang baik.

Langkah – langkah menulis pantun :

- 1) Pikirkan dua kalimat awal sebagai sampiran, dengan jumlah suku kata antara 8 s.d 12 pada setiap barisnya. Tulislah / susunlah dua kalimat sampiran dengan memperhatikan akhiran / rima. Rima pada kalimat pertama berpola berbeda dengan kalimat kedua.

Contoh : Perahu nelayan diterjang ombak

Biar aman perahunya diik**at**

- 2) Pikirkan dua kalimat kedua sebagai isi pantun, dengan suku kata 8 s.d 12. Tulislah / susunlah dua kalimat sebagai isi pantun dengan memperhatikan rima sesuai kalimat pada sampiran. Ingatlah bahwa isi pantun kalimatnya tidak ada hubungannya dengan kalimat sampiran.

Contoh : Nenek tertawa terbahak-bah**ak**

Melihat aku makan, baksonya lom**pat**

3. Pantun

a. Pengertian Pantun

Pantun adalah suatu karya sastra yang memiliki makna tertentu pada bagian isinya sesuai keinginan penulis pantun. Definisi pantun menurut Sugiarto (2011, hlm. 5) pantun adalah bentuk puisi asli Indonesia yang terdiri atas dua bagian yaitu bagian sampiran dan isi. Sehingga apabila salah satu komponen penting tersebut dalam sebuah pantun tidak ada, maka tidak dapat disebut sebagai pantun. Jumlah baris dan rima sebuah pantun yang membentuk pola proporsional menjadikan pantun indah. Menurut Sutan Takdir Ali Syahbana (dalam Utami, 2013, hlm.14) mengemukakan “ ...fungsi sampiran terutama menyiapkan rima atau irama untuk mempermudah pendengar memahami isi pantun...”. Sedangkan isi pantun menjadi sebuah tolakan untuk sampirannya sehingga pantun bermaksa dan memiliki pesan atau isi.

Pantun memiliki bentuk terikat. Pantun berasal dari bahasa

Minangkabau yaitu patuntun, yang berarti penuntun. Awalnya pantun adalah bentuk sastra lisan sebagai tradisi masyarakat Melayu, namun sekarang menjadi bentuk tertulis. Pantun tidak menyertakan nama pengubahnya, dikarenakan penyebaran pantun dari mulut ke mulut. Puisi lama ini sudah menyebar di Nusantara dan hampir semua daerah memiliki pantun. Di daerah Jawa pantun dikenal dengan nama parikan. Sedangkan di daerah Sunda disebut paparikan. Di Batak pantun disebut umpasa.

Pantun merupakan puisi lama yang sudah terkenal di pelosok nusantara. Pantun berasal dari Bahasa Minangkabau pantun diartikan penuntun. Dalam Bahasa Jawa Pantun terkenal dengan nama parikan/tuntunan, atau ada juga yang mengartikan matuntun yang berarti memimpin. Sedangkan dalam Bahasa Sunda pantun disebut paparikan. Masih banyak lagi sebutan pantun di nusantara. Pantun sering ditulis empat baris atau empat larik, dengan aturan setiap barisnya memiliki 8 – 12 suku kata, hal ini sesuai pendapat Sugiarto (2011, hlm. 5) yang mengungkapkan bahwa “Banyak suku kata tiap larik sama atau hampir sama terdiri dari 8-12 suku kata”. Rima pantun merupakan bunyi akhir setiap barisnya, atau sering disebut sajak. Sehingga pola rima bersajak silang a-b-a-b, artinya bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi pada akhir baris ketiga, dan bunyi akhir pada baris kedua akan sama dengan baris keempat. Selain itu pantun juga bersajak a-a-a-a. Pantun sebagai hiburan sering disampaikan dalam bentuk lisan. Tujuannya adalah agar

pemirsa dapat menikmati pantun sebagai suka cita. Kita bisa melihat alam lingkungan sekitar sebagai bahan pantun. Kehidupan masyarakat sekitar, benda peninggalan sejarah, makanan khas daerah, tempat wisata, hasil produksi yang menjadi ciri khas suatu daerah, maupun keragaman ekonomi yang ada di lingkungan tempat tinggal kita.

b. Ciri - ciri Pantun :

- Terdiri dari empat baris
- Memiliki pola sajak a-b-a-b atau a-a-a-a
- Baris pertama dan kedua merupakan sampiran
- Baris ketiga dan keempat merupakan isi pantun
- Setiap baris / larik memiliki 8 - 12 suku kata.

c. Unsur - unsur pantun :

1. Unsur intrinsik : unsur yang berasal dari struktur pantun itu sendiri.
 - ★ Unsur intrinsik dalam pantun diantaranya tokoh, tema, amanat, setting/latar tempat dan waktu, plot/alur, Unsur intrinsik pantun yang paling menonjol adalah adanya rima. Rima dalam pantun mempunyai akhiran yang serupa sehingga mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi para pendengarnya.
2. Unsur ekstrinsik : unsur yang berasal dari luar pantun. Unsur ekstrinsik atau latar belakang / keadaan yang menjadi penyebab terbentuknya pantun. Unsur ekstrinsik menjadi bagian yang sangat penting yang akan menentukan isi pantun. Unsur ini menjadi

penguat unsur intrinsiknya.

Contoh pantun dengan pola rima a-b-a-b :

Main engklek di atas gunung

Jatuh tersungkur baju kotor

Ayo kita rajin menabung

Agar kelak mendapat gelar doktor

Contoh pantun dengan pola rima a-a-a-a :

Pohon kelapa berbuah sembilan

Buahnya enak jadi santapan

Selagi muda jangan berpangku tangan

Supaya kelak sukses dalam kehidupan

d. Jenis - jenis Pantun

Dikutip dari buku *Bahas Indonesia Jilid 1* Karya Agus Trianto, Pantun dibagi kedalam 4 kelompok yaitu : pantun dua baris, pantun empat baris, pantun enam baris, dan pantun berkait.

- Pantun dua baris

Pantun dua baris terdiri dari baris pertama yang merupakan sampiran dan baris kedua yang merupakan isi pantun

Contoh : Tanah liat tanah pasir

Dahulu jahat sekarang naksir

- Pantun empat baris

Pantun empat baris sering digunakan oleh banyak orang dan paling populer di masyarakat.

Pantun empat baris dibagi kedalam 8 bentuk yaitu :

1. Pantun anak – anak

Pantun anak - anak adalah pantun yang berisi atau bercerita tentang masa anak - anak. Pantun anak - anak berisi pesan moral yang mendalam. Pantun anak pengertiannya sama dengan pantun secara umum, yang perlu diperhatikan adalah isi pantun harus berkaitan dengan masa kanak-kanak. Sedangkan sampiran bisa diperoleh dari lingkungan sekitar atau benda benda yang menjadi warisan budaya Indonesia. Pantun anak cenderung berupa suka cita selaras dengan kehidupan anak. Meski demikian, pantun anak juga dapat berupa duka cita dan nasihat-nasihat baik sebagai penyemangat maupun peringatan bahkan contoh perilaku positif. Metode dalam menyampaikan pantun dapat berupa lisan dan tertulis.

Contoh pantun anak – anak sebagai berikut :

Sesantinya Cilacap Bercahaya

Bisa dilihat di tengah kota

Wahai kawan jangan berfoya-foya

Mari sisihkan uang saku kita

Ikan asin sudah di atas piring

Membuat perut jadi keroncongan

Ayo kita menari kuda lumping

Tapi jangan sampai gentanyangan

2. Pantun Nasihat

Pantun nasihat berisikan pesan moral dan pendidikan, memiliki pesan agar orang berbuat kebaikan. Pantun nasihat berisi petuah atau nasihat agar si pembaca malakukan kebaikan-kebaikan sesuai isi pantun.

Contoh pantun nasihat :

Di dekat pantai ada mercusuar

Sebagai tanda adanya daratan

Agar Tugasmu cepat kelar

Hindari bermalas malasan

Perahu nelayan terlihat kandas

Nelayan bingung berkaca-kaca

Kalau kamu ingin cerdas

Kita harus rajin membaca

3. Pantun Jenaka

Pantun yang berisi lelucon agar si pembaca merasa terhibur.

Contoh pantun jenaka :

Ngemil kerupuk tengiri di pinggir sawah

Jangan lupa minuman kelapanya

Potongan rambut kamu indah

Sampai kupu-kupu menghinggapinya

4. Pantun Kiasan

Pantun yang mengandung makna tersirat berisikan kiasan atau peribahasa

Pantun kiasan juga berisi perumpamaan ataupun kata-kata bijak.

Contoh pantun kiasan :

Gunung Srandil sangat megah

Hingga banyak orang menyukainya

Tulisan kamu sangat indah

Hingga aku susah membacanya

5. Pantun Teka Teki

Pantun yang berisi teka teki, dan memberikan kesempatan kepada pembaca untuk membalas pantun tersebut.

Contoh pantun teka teki :

Tebar jala di atas buih

Ternyata dapat ikan tengiri

Apa nama benda yang dipakai rapih

Setiap Senin Jadi percaya diri

6. Pantun agama

Pantun agama berisi nasihat kepada pembaca untuk berbuat sesuai tuntunan agamanya.

Contoh pantun agama :

Ikan asin sudah di atas piring

Membuat perut jadi keroncongan

Mari kita raji sembayang

Agar jauh dari godaan setan

7. Pantun budi pekerti

Pantun budi pekerti merupakan pantun yang berisi pesan-pesan untuk selalu bersikap baik dalam bertindak dan bertutur kata .

Contoh pantun budi pekerti :

Teluk penyu itu sebuah pantai

Disana sini banyak perahu nelayan

Bangun tidur jangan santai-santai

Kamar tidur harus segera dirapihkan

4. Pendidikan Karakter

Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan karakter menjadi fokus utama. Penerapan Kurikulum Merdeka dilaksanakan secara bertahap pada setiap jenjang satuan Pendidikan. Dalam rangka melaksanakan ketentuan dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, perlu penetapan satuan Pendidikan pelaksanaan implementasi mandiri. Pembelajaran menggunakan desain yang disesuaikan karakteristik dan kebutuhan siswa melalui Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila mencakup hal – hal sebagai berikut : Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Kurikulum Merdeka merupakan pengembangan dari kompetensi abad 21, Revolusi Industri 4.0, dan Digital Society 5.0. Untuk menghadapi itu semua karakter siswa harus dibentuk agar siswa menjadi profil

pelajar Pancasila. Untuk itu kolaborasi dalam Pendidikan perlu diterapkan, Kolaborasi dapat dilakukan sesama siswa, lintas siswa, melalui guru, dan komponen lainnya. Dengan demikian penguatan hasil belajar, penguatan karakter dapat tercapai. IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka) menurut Kemendikbudristek akan membentuk siswa unggul yang cerdas dan berkarakter. Pendidikan Karakter memiliki peran penting dalam perjalanan bangsa Indonesia menuju bangsa yang besar.

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa adalah “bawaan, dari, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”. Kamus Besar Bahasa Indonesia belum memasukkan kata karakter, yang ada adalah kata ‘watak’ yang diartikan sebagai sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku, budi pekerti, tabiat. Sebagian menyebutkan menyebutkan karakter sebagai penilaian subyektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subyektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya merubah atau membentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang. Coon mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subyektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat. Karakter berarti tabiat atau kepribadian. Karakter merupakan “keseluruhan disposisi kodrati dan

disposisi yang telah dikuasai secara stabil yang mendefinisikan seorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikisnya yang menjadikan tipikal dalam cara berpikir dan bertindak. Menurut Hill (Wanda Chrisiana, 2005) mengatakan, *character determines someone's private thoughts and someone's action done. Good character is the inward motivation to do what is right, according to the highest standard of behavior in every situation*". Menurut Hill karakter diartikan sebagai identitas diri seseorang. Griek mengemukakan bahwa karakter dapat didefinisikan sebagai panduan dari pada segala tabiat manusia yang bersifat tetap, sehingga menjadi tanda yang khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain. Menurut Leonardo A. Sjiamsuri dalam bukunya "Kahrisma Versus Karakter" yang dikutip Damanik mengemukakan bahwa karakter merupakan siapa anda sesungguhnya. Menurut Ekowarni (2010), pada tatanan mikro, karakter diartikan; kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain, maupun situasi tertentu; atau watak, akhlak, ciri psikologis. Sedangkan secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar : kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), Kerjasama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*) kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*) dan persatuan (*unity*). Seseorang yang terdidik karakternya dengan baik akan menghasilkan komitmen, loyalitas, kesadaran dan kemauan dalam berpegang dan mematuhi etika yang berlaku.

Pendidikan Karakter (*character education*) adalah suatu sistem Pendidikan yang berkaitan erat dengan moral, moral atau karakter harus tertanam pada diri individu peserta didik yang di dalamnya mengandung nilai nilai untuk membentuk dan melatih kemampuan individu agar senantiasa berbuat baik, sehingga individu bisa mencapai tujuan hidup yang lebih baik.

- Dr. Zubaedi, M.Ag..M.Pd. dalam bukunya yang berjudul Desain Pendidikan Karakter, menjelaskan bahwa Pembangunan karakter bangsa dijadikan arus utama pembangunan nasional. Hal ini mengandung arti bahwa setiap upaya pembangunan harus selalu diarahkan untuk memberi dampak positif terhadap pengembangan karakter.
- Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional tahun 2005 – 2025 yaitu “terwujudnya karakter bangsa yang Tangguh, kompetitif, berakhlak mulia dan bermoral berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beragama, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, bertoleran, bergotongroyong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ipteks.
- Mengutip pendapat Garbarino dan Brofenbrenner, jika suatu bangsa ingin bertahan hidup, maka bangsa tersebut harus memiliki aturan yang menetapkan apa yang salah dan apa yang benar, apa yang boleh dan apa yang tidak boleh dilakukan, apa yang adil dan apa yang tidak adil, apa yang patut dan apa yang tidak patut. Oleh karena itu, perlu ada etika

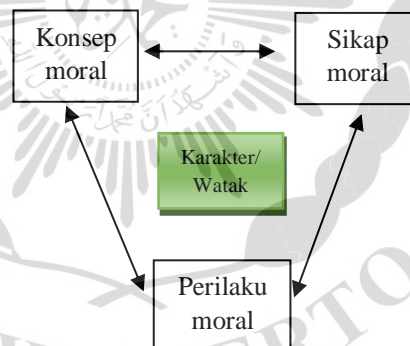
dalam bicara, aturan dalam berlalu lintas, dan aturan social lainnya. Jika tidak, hidup ini akan semrawut karena setiap orang boleh berlaku sesuai keinginannya masing-masing tanpa harus mempedulikan orang lain. Akhirnya antar sesame menjadi saling menjegal, saling menyakiti, bahkan saling membunuh, sehingga hancurlah bangsa itu. Dari pengertian tersebut, jelaslah sudah bahwa misi dari Pendidikan itu mengarahkan seorang individu yang memiliki karakter positif dengan cara insan yang sadar diri dan sadar lingkungannya.

- Menurut Ratna Megawangi (2004:95) dalam Dharma Kesuma pendidikan karakter merupakan usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Menurut Fakry Gaffar (2010:1)

Pendidikan karakter adalah Pendidikan budi pekerti plus yang intinya merupakan program pengajaran di sekolah yang bertujuan mengembangkan watak dan tabi'at siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan Kerjasama yang menekankan ranah afektif (perasaan/sikap) tanpa meninggalkan ranah kognitif (berpikir rasional) dan ranah skill (ketrampilan, terampil mengolah data, mengemukakan pendapat dan kerja sama). Pendidikan karakter mengadopsi dan menginovasi pola pelaksanaan Pendidikan budi pekerti, karena Pendidikan budi pekerti merupakan upaya membekali

peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan Latihan selama pertumbuhan dan perkembangan dirinya sebagai bekal masa depannya, agar memiliki hati Nurani yang bersih, berperangai baik, serta menjaga kesusilaan dalam melaksanakan kewajiban terhadap Tuhan dan sesama makhluk. Dengan demikian terbentuknya pribadi seutuhnya yang terfermin pada perilaku berupa ucapan, perbuatan, sikap, pikiran, perasaan, kerja dan hasil karya berdasarkan nilai-nilai agama, norma dan moral luhur bangsa.

Keterkaitan antara komponen moral dala rangka pembentukan karakter yang baik menurut pandangan Lickona digambarkan dalam bagan berikut :



Gambar 2.2 Keterkaitan antara komponen moral

Berdasarkan tujuan Pendidikan nasioanal maka Pendidikan moral adalah suatu program Pendidikan (sekolah dan luar sekolah) yang mengorganisasikan dan menyederhanakan sumber – sumber moral dan

disajikan dengan memperhatikan pertimbangan psikologis untuk pertimbangan Pendidikan.

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa, yaitu Pancasila. Pendidikan karakter juga bertujuan mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang baik hati, berpikiran baik, dan berperilaku baik, membangun bangsa yang berkarakter Pancasila, dan mengembangkan potensi agar memiliki sikap percaya diri dan bangga pada bangsa maupun negaranya, serta mencintai umat manusia. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Melihat dari tujuan tersebut betapa beratnya tujuan tersebut untuk dipikul oleh pendidikan nasional. Pendidikan nasional harus diarahkan pada pembentukan watak. Pendidikan karakter dapat diwujudkan dengan melakukan hal-hal sebagai berikut : disiplin, kreatif, mandiri, religious, toleransi, tanggung jawab, demokrasi, cinta damai, dan peduli lingkungan.

c. Fungsi Pendidikan Karakter

Berdasarkan publikasi Pusat Kurikulum tersebut dinyatakan bahwa pendidikan karakter berfungsi (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik (2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Sedangkan dalam mengembangkan moral anak,

Pendidikan karakter berfungsi membangun kehidupan kebangsaan yang multicultural, membangun peradaban bangsa yang cerdas, berbudaya luhur, serta mengembangkan potensi agar berhati, berpikir, dan berperilaku baik. Berdasarkan kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa, fungsi Pendidikan karakter berfungsi : (1) pembentukan dan pengembangan potensi, Pembangunan karakter bangsa berfungsi membentuk dan mengembangkan potensi manusia agar berpikiran baik, dan berperilaku baik sesuai dengan Pancasila. (2) perbaikan dan penguatan, pengembangan karakter bangsa dapat memperbaiki dan memperkuat peran individu, keluarga, satuan Pendidikan, masyarakat dan pemerintah untuk melaksanakan tanggung jawabnya, serta mengembangkan potensi pembangunan bangsa menuju bangsa yang maju sejahtera dan mandiri. (3) penyaring, konsep Pendidikan karakter berfungsi agar masyarakat dapat memilah budaya sendiri, dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya maupun karakter bangsa yang bermartabat.

d. Nilai- Nilai Karakter

Berdasarkan penjelasan Kemendiknas nilai – nilai yang terkandung dalam Pendidikan karakter ada 18 yaitu:

(1) Religius

Nilai religious mencerminkan keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Nilai ini dapat diwujudkan dalam melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleransi, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

(2) Jujur

Jujur adalah keberanian untuk mengungkapkan sesuatu sesuai dengan kondisi sebenarnya. Sifat jujur awalnya ditumbuhkan dengan memberikan kepercayaan kepada anak.

(3) Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama (kepercayaan), suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

(4) Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh

(5) Kerja keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

(6) Kreatif

Berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

(7) Mandiri

Nilai mandiri dapat ditunjukkan melalui sikap dan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain, serta menggunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan ataupun cita-citanya.

(8) Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

(9) Rasa ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

(10) Semangat kebangsaan

Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok/golongannya.

(11) Cinta Tanah Air

Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap Bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

(12) Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

(13) Bersahabat/ Komunikatif

Tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

(14) Cinta Damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

(15) Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

(16) Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

(17) Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan

(18) Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri,

masyarakat, lingkungan (alam, social dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

d. Manfaat Pendidikan Karakter

Pembentukan karakter yang baik akan membuat anak menjadi pribadi yang tangguh, melakukan hal yang benar dengan sadar, selalu berkomitmen, dan kompeten. Manfaat Pendidikan karakter antara lain : membentuk kepribadian anak yang menyeluruh, yakni cerdas dan cerdik, peduli, menghargai orang lain, dan berakhak mulia. Mengembangkan kepribadian anak melalui proses kegiatan belajar mengajar. Menanamkan rasa tanggung jawab pada anak sebagai warga negara yang baik, dan menciptakan generasi emas yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa di kemudian hari. Apalagi di abad 21 ini penting sekali mengenalkan Pendidikan karakter. Anak sangat rentan terhadap isu negative maupun berita hoaks dan berbagai media social. Dengan Pendidikan karakter diharapkan anak dapat memiliki filter dengan berbagai informasi dari media sosial.

5. E-Modul

a. Pengertian E-modul

E-modul adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti computer, laptop, tablet atau bahkan smartphone. Text pada e-modul harus dibuat menggunakan Microsoft Word. Tapi untuk menampilkan media yang interktid, e-modul

harus dibuat menggunakan program e-book khusus seperti Flipbook Maker, ibooks Author, Calibre, dan lain sebagainya.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran juga berkembang dan melakukan inovasi demi kemajuan pendidikan. Hamzah & Nina (2010: 61) berpendapat bahwa salah satu yang merasakan manfaat akan kehadiran teknologi informasi adalah dunia pendidikan. Pendidikan menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, serta peningkatan kapasitas pengajar dan peserta didik untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sudah selangkah jika lembaga pendidikan memperkenalkan dan memulai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir dan memungkinkan proses pembelajaran dengan menggunakan media internet. Hal ini penting, mengingat penggunaan teknologi informasi merupakan salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada para peserta didik. Pengembangan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah pengembangan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Modul.

b. Manfaat E-Modul

Dengan adanya modul elektronik ini lebih memudahkan siswa dalam belajar tanpa perlu memerlukan banyak biaya. Namun kita dapat mendownload E-Modul yang telah disediakan. Penggunaan modul

elektronik ini juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

E-modul sekarang mulai banyak ditemukan diberbagai media sosial. Hal ini dikarenakan banyak alat *smartphone* yang mendukung bisa membaca *e-modul*, ditambah kemampuan penyimpanan ponsel yang juga besar-besar. Sehingga semakin banyak *e-modul* yang dapat disimpan di dalam ponsel dan bisa di baca sewaktu-waktu.

Ketidakasingan siswa dalam memanfaatkan perangkat elektronik juga mendukung adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar di kelas maupun ketika mengulas kembali materi yang sudah dipelajari di rumah. Salah satu inovasi media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi yang dapat digunakan adalah media interaktif berbasis *e-modul*.

Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Melinda Rahmayanti, Aan Kusdiana, dan Akhmad Nugraha : 2018), dijelaskan bahwa untuk mencapai proses pembelajaran diperlukan bahan ajar, penelitian memfokuskan penggunaan bahan ajar buku elektronik atau diktat elektronik berupa E-Modul. Pengembangan bahan ajar ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun mereka inginkan, karena emodul bisa di buka dan didonlot di android masing masing peserta didik sehingga belajar lebih menyenangkan. Menurut *National Centre for Competency Based Taining* dalam Prastowo :2015, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Emodul pembelajaran menulis pantun. Jika dilihat dari jenisnya E-Modul merupakan bahan ajar yang berupa media cetak yang dikembangkan dengan teknologi komputer.

E-Modul adalah perpaduan materi konvensional dengan media informasi berbasis IT, sehingga modul konvensional berubah menjadi sebuah aplikasi ringan mudah dilihat, dibaca, lebih efektif, dan menarik, serta interaktif. E-Modul membutuhkan media internet untuk membukanya. Modul elektronik ini merupakan media yang sangat efektif dan melatih kemandirian peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi informatika yang semakin canggih, modul digital dapat dengan mudah dijangkau oleh semua kalangan, sebelumnya modul berbentuk cetak kini modul dapat ditampilkan dalam bentuk digital atau yang dikenal dengan istilah e-modul (Moh. Fausih dan Danang, 2015). Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa Modul elektronik didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara elektronik, berisi materi menarik yang mengasyikkan dan sistematis untuk mencapai suatu kompetensi yang diharapkan (Raffi dan Puput, 2016). Modul merupakan hasil karya seseorang untuk panduan belajar, dapat dikatakan kumpulan materi pelajaran yang digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri. Modul berisi materi tentang suatu pokok bahasan, disusun secara sistematis, dilengkapi dengan tugas, latihan atau bahan evaluasi, serta bahan pendukung lainnya untuk menunjang proses pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu. Dengan e-Modul kita dapat menambahkan fasilitas

multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya. Kita juga dapat menambahkan fasilitas tes atau evaluasi interaktif sehingga siswa lebih dapat berinteraksi dengan sumber belajarnya.

Dengan fasilitas dan kemudahan yang disediakan e-Modul, maka beberapa manfaat yang dapat kita peroleh antara lain:

1. Mengalihkan perhatian siswa dari membuka konten-konten pada smartphone dan jaringan internet yang kurang bermanfaat ke konten-konten pembelajaran yang lebih bermanfaat.
2. Memberikan pilihan kepada peserta untuk menggali sumber belajar yang menarik, interaktif dan menjawab rasa keingin tahuan mereka.
3. Memberikan solusi kepada siswa untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak.
4. Memberikan pilihan pada guru untuk menjawab tantangan kemajuan teknologi dan informasi suka maupun tak suka akan berdampak pada dunia pendidikan dan pembelajaran.

E-modul versi elektronik ini penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti computer, laptop, table atau bahkan smartphone. Teks pada e-modul ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *word*, *canva*, dan di intregrasikan kedalam program *e-book*, *flipbook maker*, *ibooks*, *author*, *calibre*, dll. E-modul dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa dan mendapatkan respon positif dari siswa (Suasana dan Mahayuki : 2013).

c. Kelebihan e-modul

Kelebihan e-Modul dibandingkan dengan modul konvensional adalah:

1. Lebih menarik, karena dapat dilengkapi dengan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video).
2. Lebih interaktif karena siswa dapat melakukan evaluasi diri terhadap suatu kompetensi sekaligus dapat melakukan tindak lanjut setelah mengetahui hasil evaluasi yang dilakukannya secara mandiri.
3. Paperless, dengan demikian penggunaan kertas dapat
4. Multiplatform, e-Modul dapat digunakan pada berbagai peralatan (device) baik komputer dekstop, laptop maupun *smartphone*.
5. Pengguna dapat mendownload emodul dalam bentuk pdf, sehingga bisa tetap belajar tanpa harus mengakses ulang dengan internet.

d. Kelemahan/kendala e-modul

E-modul yang dirancang dengan mengembangkan *web Figma* ini, memiliki kelemahan sebagai berikut :

1. E-modul mengandalkan internet, sehingga akan menyulitkan pengguna mengakses *web smartpantun* jika tidak memiliki internet.
2. Pengguna yang tidak memiliki gawai, tidak bisa belajar pantun melalui *web smartpantun*.
3. Guru diharuskan menguasai IT, karena system web ini menuntut pengguna mahir IT seperti di *Laptop, computer portable, dan smartphone* yang terhubung dengan internet.

6. Kearifan Lokal

a. Pengetian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah suatu hal yang sudah ada di suatu wilayah sejak lama dan dilanjutkan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal adalah pandangan hidup suatu masyarakat di wilayah tertentu mengenai lingkungan alam tempat mereka tinggal. Pandangan hidup ini biasanya adalah pandangan hidup yang sudah berurat akar menjadi kepercayaan orang-orang di wilayah tersebut selama puluhan bahkan ratusan tahun. kearifan lokal yang ada pada suatu daerah jadi begitu melekat dan sulit untuk dipisahkan dari masyarakat yang hidup di wilayah tersebut.

b. Ciri-ciri Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki ciri ciri sebagai berikut : (1) bertahan dari gempuran budaya asing, Budaya asing yang terus merambah ke negara kita harus beanr-benar disaring. Adat dan budaya masing-masing daerah berbeda-beda, untuk itu sudah menjadi kewajiban kita mempertahankan budaya dan adat istiadat daerah kita, sebagai warisan nenek moyang. (2) memiliki kemampuan mengakomodasi budaya yang berasal dari luar,

Di era globalisasi yang semakin canggih sekarang ini, tidak mudah bagi ki4ta untuk menolak budaya asing yang terus mendominasi di masyarkat. (3). mampu mengintergrasikan budaya asing ke dalam budaya asli di Indonesia,(4) mampu mengendalikan budaya asing yang masuk, memberi arah pada perkembangan budaya di masyarakat.

c. Fungsi Kearifan Lokal

Sedangkan fungsi dari kearifan lokal bagi masyarakat adalah : (1) konservasi pelestarian sumber daya alam, (2) menjadi petuah, kepercayaan, dan pantangan (3) menjadi ciri utama sebuah masyarakat. Jenis – jenis kearifan lokal ada dua yaitu tangible (berwujud nyata) dan intangible (tidak berwujud). Tangible dapat berupa arsitektural dengan beragam rumah adat, cagar budaya, seperti patung, seni tradisional, senjata, kain, dan makanan khas. Sedangkan intangible merupakan wujud yang tidak terlihat karena hanya didengar dan disampaikan secara turun temurun.

Kearifan lokal juga dapat berupa objek wisata, pertanian, perkebunan, kerajinan tangan, bahkan tradisi gotong royong, toleransi, etos kerja yang ada di daerah tersebut. Kelangsungan kearifan lokal tercermin pada nilai-nilai yang berlaku pada sekelompok masyarakat tertentu. Nilai-nilai tersebut akan menyatu dengan kelompok masyarakat dan dapat diamati melalui sikap dan tingkah laku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal dapat dipandang sebagai identitas bangsa, terlebih dalam konteks Indonesia yang memungkinkan kearifan lokal bertransformasi secara lintas budaya yang pada akhirnya melahirkan nilai budaya nasional.

Di Indonesia, kearifan lokal adalah filosofi dan pandangan hidup yang mewujudkan dalam berbagai bidang kehidupan, meliputi tata nilai sosial dan ekonomi, arsitektur, kesehatan, tata lingkungan, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini kearifan lokal yang digunakan adalah yang tangible dengan menampilkan gambar – gambar menarik sebagai daya tarik

untuk mengembangkan ide peserta didik sehingga dapat membuat sampiran dan isi pantun dengan memanfaatkan kearifan lokal di lingkungan tempat tinggal.

d. Contoh gambar Kearifan Lokal



Gambar 2.3
Gambar Wisata Gunung Srandil



Gambar 2.4
Gambar Kilang Pertamina



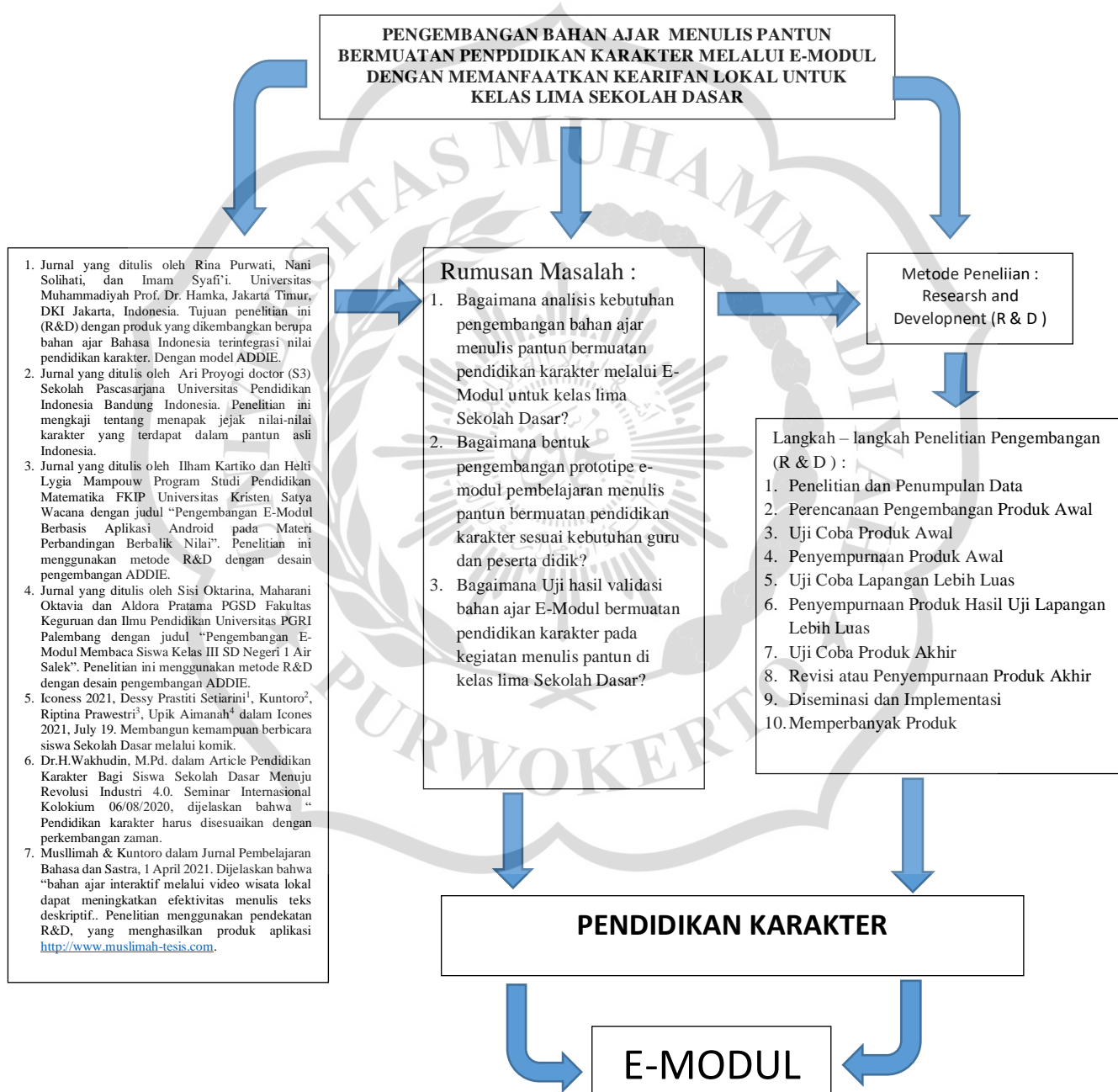
Gambar 2.5
Gambar Wisata Pantai Teluk Penyu



Gambar 2.6
Gambar Orang Menjaring Ikan

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah teori berhubungan antar berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar e-modul dengan alur sebagai berikut :



Gambar 2.6 Kerakngka Berfikir

C. Kajian Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini telah penulis temukan, yaitu jurnal tentang pengembangan bahan ajar berbasis e-modul sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Rina Purwati, Nani Solihati, dan Imam Syafi'i. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia. Tujuan penelitian ini (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa bahan ajar Bahasa Indonesia terintegrasi nilai pendidikan karakter. Dengan model ADDIE. Peneliti mengungkap penguatan nilai-nilai karakter yang meliputi 18 nilai pendidikan karakter, yang dimasukkan dalam RPP.
2. Jurnal yang ditulis oleh Ari Proyogi doctor (S3) Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung Indonesia. Penelitian ini mengkaji tentang menapak jejak nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pantun asli Indonesia, dapat disimpulkan bahwa pantun mengandung nilai – nilai kehidupan yang “adi luhung” yang sangat berharga dalam membangun watak atau karakter masyarakat bangsa Indonesia.
3. Jurnal yang ditulis oleh Ilham Kartiko dan Helti Lygia Mampouw Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan desain pengembangan ADDIE.

4. Jurnal yang ditulis oleh Sisi Oktarina, Maharani Oktavia dan Aldora Pratama PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang dengan judul “Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 1 Air Salek”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan desain pengembangan ADDIE.
5. Jurnal yang ditulis oleh Astria Prameswari, Roekhan, dan Didin Widartono. Pendidikan Bahasa Indonesia – Universitas Negeri Malang. Peneliti menggunakan tahapan ASSURE Peneliti mengembangkan e-modul puisi berbasis aplikasi DESIA yang mendapat respon positif dari siswa dan guru Bahasa Indonesia.
6. Iconess 2021, Dessy Prastiti Setiarini¹, Kuntoro², Riptina Prawestri³, Upik Aimanah⁴ dalam Icones 2021, July 19. Membangun kemampuan berbicara siswa Sekolah Dasar melalui komik.
7. Dr.H.Wakudin, M.Pd. dalam Article Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Menuju Revolusi Industri 4.0. Seminar Internasional Kolokium 06/08/2020, dijelaskan bahwa “ Pendidikan karakter harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini penting karena mereka yang memiliki karakter kuat yang akan survive dalam era revolusi industry 4.0 ini. Penting untuk meng-Update pendidikan karakter dalam dunia pendidikan.
8. Musllimah & Kuntoro dalam Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 1 April 2021. Dijelaskan bahwa “bahan ajar interaktif melalui video wisata lokal dapat meningkatkan efektivitas menulis teks deskriptif.. Penelitian

menggunakan pendekatan R&D, yang menghasilkan produk aplikasi <http://www.muslimah-tesis.com>.

Berdasarkan referensi jurnal yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa Peneliti dalam Jurnal tersebut hanya satu penelitian yang menghadirkan sebuah Website, yaitu dari Muslimah&Kuntoro. Penelitian lain yang disebutkan, dalam pembuatan E-Modul, Peneliti hanya menggunakan aplikasi yang sudah ada untuk membuat E-modul.

