

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan dalam kehidupan manusia sangat penting. Kehidupan manusia akan lebih baik apabila memiliki pendidikan dan pengetahuan yang luas. Individu yang menerapkan pendidikan dan ilmunya kedalam kehidupan berarti membantu mewujudkan cita-cita bangsa. Pembelajaran menjadi salah satu bagian dari pendidikan. Pembelajaran berisi serangkaian kegiatan yang mampu mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dari perkembangan zaman sehingga memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang bermakna.

Pernyataan mengenai pendidikan sesuai dengan firman Allah Subhanahu wa ta'ala dalam Alquran yaitu Q.S. Al Mujadalah ayat 11 yang berbunyi;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَانْفِسُوا يُفْسِحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu berlapang-lapanglah dalam majelis maka, lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu" dan apabila dikatakan: "berdirilah kamu, maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan".

Isi dari kalimat ini menjelaskan bahwa seseorang yang beriman kepada Allah Subhanahu wa ta'ala dan memiliki pengetahuan maupun pendidikan akan diangkat kedalam beberapa tingkatan yang lebih baik. Pendidikan dan pengetahuan yang dimiliki seseorang akan menghasilkan sesuatu bagi sekelilingnya, dapat memajukan diri sendiri, kemajuan wilayah atau negara, bahkan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Sumber daya manusia akan dapat meningkat apabila kualitas yang dikembangkan sudah baik.

Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim." (HR. Ibnu Majah, No. 224). Hadist ini dengan jelas menunjukkan bahwa mencari ilmu pengetahuan bukanlah pilihan, melainkan sebuah kewajiban agama bagi setiap individu muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Menimba ilmu tidak ada batasnya, baik melalui lembaga pendidikan formal maupun informal. Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda "Apabila seorang manusia meninggal dunia, maka terputuslah segala amalannya kecuali tiga perkara: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, atau anak saleh yang mendoakannya." (HR. Muslim, No. 1631). Pendidikan dan ilmu yang bermanfaat adalah amal jariyah.

Upaya yang dilakukan untuk mewujudkan cita-cita bangsa adalah melalui peningkatan kualitas warga negara dari berbagai segi. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat 1 menuangkan pengertian mengenai pendidikan yaitu sebagai berikut

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar yang dilakukan dengan terencana tidak semata-mata dilakukan hanya untuk memenuhi suatu konsep pendidikan. usaha yang dilakukan memiliki maksud dan tujuan yang akan dicapai dalam pelaksanaannya.”

Tujuan pendidikan yang tertuang dalam Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa, Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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. Tujuan pendidikan nasional akan dapat tercapai apabila dalam penyelenggaraan pendidikan harus sesuai prinsip yang tertulis dalam Pasal 4 Ayat 5 yaitu pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Peserta didik dalam memperoleh pendidikan harus memiliki budaya atau kebiasaan belajar yang baik meliputi membaca, menulis dan berhitung sesuai muatan dalam kurikulum.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 ayat 1 Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejuruan dan Muatan Lokal. Penguasaan muatan dalam kurikulum memerlukan budaya belajar yang baik, diantaranya adalah membaca, menulis dan menghitung.

Tarigan (2021: 2) menyebutkan bahwa keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat dekat dengan peserta didik adalah menulis. Munirah (2019:2) menyebutkan keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif untuk berkomunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung yang harus dilatih sejak dini.. Keterampilan menulis memerlukan latihan yang banyak dan praktik yang teratur (Tarigan, 2021:3). Keterampilan menulis menjadi keterampilan yang cukup kompleks sehingga peserta didik tidak hanya menyampaikan ide secara tertulis namun peserta didik juga diminta untuk dapat menuangkan gagasan, konsep, dan perasaan.

Keterampilan menulis penting bagi peserta didik dan harus dapat dikembangkan agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keterampilan menulis dapat dikembangkan dengan cara berlatih secara intensif dan adanya pendukung lainnya seperti bahan ajar yang sesuai. Arofah dan Cahyadi (2019: 3) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan kunci penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Bahan ajar menjadi sarana yang mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.. Bahan ajar disusun dengan memperhatikan kebutuhan dan memanfaatkan kondisi yang ada, serta menyesuaikan capaian pembelajaran.

Lingkungan sekitar dapat dijadikan sebagai salah satu sumber materi belajar. Kearifan lokal merupakan ciri khas budaya suatu daerah yang dapat

berupa gagasan atau kegiatan meliputi cara berinteraksi dengan manusia lain, manusia dan lingkungannya, dan manusia dengan sistem kepercayaannya. Kearifan lokal berfungsi sebagai stabilitas sosial dan kontrol atas berbagai aktivitas manusia yang melibatkan kehidupan dan kehidupan masyarakat pemiliknya (Jumriani, 2021). Kearifan lokal juga dapat memuat tentang tradisi, kebiasaan, keunikan, dan keragaman yang ada pada suatu daerah. Daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal yang sangat beragam dan berbeda-beda. Peserta didik dapat menumbuhkan rasa cinta dan lebih memahami kekayaan maupun tradisi yang ada didaerahnya melalui kearifan lokal.

Kearifan lokal yang sangat beragam dapat dimasukkan kedalam materi pembelajaran dan dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar. Kearifan lokal dimanfaatkan untuk menjadi ide kreatif untuk menciptakan sebuah karya. Pengembangan bahan ajar dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan serta memanfaatkan lingkungan sekitar sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Bahan ajar kini tidak hanya berwujud cetak, namun dapat berbentuk bahan ajar elektronik atau berbasis pada *website* yang dapat akses menggunakan *handphone* akan menarik minat belajar peserta didik.

Fausih & T Danang (2015: 54) mengemukakan bahwa modul elektronik (*e-modul*) merupakan seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri. Peserta didik sudah dekat dengan teknologi di dalam

kesehariannya sehingga hadirnya *e-modul* sebagai alternatif bahan ajar non cetak dengan desain dan fitur yang menarik dapat dijadikan sumber belajar yang dapat diakses melalui gawai mereka. Guru dalam melaksanakan pembelajarannya diharapkan mampu menyiapkan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan memiliki kreativitas yang untuk mengolah materi dan mengaitkan dengan kondisi yang ada atau berbasis kearifan lokal.

Kearifan lokal akan ditampilkan melalui gambar, video, maupun audio serta tulisan di dalam bahan ajar *e-modul*. Pengembangan bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun dapat dibuatkan dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti *iSpring Suite*, *Book Creator*, *Canva*, dan *Microsoft PowerPoint*. Triningsih dan Diah (2021: 2) menjelaskan *Canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik dan terdapat materi pelajaran, latihan soal evaluasi, dan fitur interaktif.

Fakta di lapangan yang berkaitan dengan bahan ajar juga ditemukan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Nurna Listya Purnamasari (2020) yaitu di SMPN 1 Kauman masih menggunakan pembelajaran dengan bahan ajar cetak berupa LKS menyebabkan banyak dari siswa yang merasa jenuh dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Penelitian serupa yang dilaksanakan oleh Sarah dan Khafiza (2021) juga diperoleh permasalahan

yang sama yaitu peserta didik merasa jenuh dengan bahan ajar yang monoton dan belum ada inovasi terbaru yang dilakukan oleh guru.

Penelitian oleh Gusti Yarmi (2017) terdapat persoalan yaitu kurangnya kemampuan menulis yang dimiliki oleh peserta didik menyebabkan pembelajaran tidak berjalan dengan baik, sebab peserta didik kesulitan untuk menuliskan jawaban secara lengkap dan belum bisa menyusun kalimat dengan baik terutama ketika pada materi menulis puisi. Permasalahan dalam penggunaan gadget juga ditemukan dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Muhamad Aqwa (2018) yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain daripada belajar sehingga menyebabkan hasil belajar di sekolah mengalami penurunan dan peserta didik tidak mengerjakan tugas dari guru, karena bermain *gadget* lebih menyenangkan daripada belajar.

Observasi awal dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga dari tanggal 18 September sampai dengan 12 November 2024.. Peneliti mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berlangsung di kelas V diperoleh informasi bahwa guru belum memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, dapat dilihat ketika guru hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran, belum ada inisiatif untuk mengembangkan dan memadukan bahan ajar dengan teknologi sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang memiliki ketertarikan terhadap materi pembelajaran dan literasi. Ada dua belas peserta didik yang tidak memiliki LKS sebagai sumber belajar, sehingga menjadi salah satu faktor penghambat pembelajaran sebab peserta

didik tersebut tidak memiliki referensi belajar dan hanya mengandalkan materi dari guru. Peserta didik sulit untuk menulis sebuah kalimat yang cukup panjang dan lengkap pada jawaban mereka.

Wawancara awal dilakukan dengan Guru Kelas V SD Negeri 3 Panusupan yaitu diperoleh informasi bahwa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis pantun, peserta didik kelas V mendapat kesulitan untuk mencari ide untuk membuat sebuah pantun, dan tidak mudah untuk mengungkapkan serta menuliskan gagasan atau ide yang dimilikinya. Peserta didik mengalami kendala untuk membuat sampiran dan isi pantun yang sesuai, serta pemilihan kata untuk menjadi sajak yang sesuai. Peserta didik tidak percaya diri dan kurang yakin dengan tulisannya sendiri. Sebagian peserta didik enggan menuliskan sebuah kalimat dengan lengkap dan panjang ketika menjawab pertanyaan secara tertulis.

Peneliti melaksanakan wawancara bersama peserta didik mereka memberikan informasi yaitu ketika diberikan tugas menulis sebuah karangan dan membuat beberapa jenis pantun para peserta didik tidak membuatnya sendiri. Peserta didik mengambil dari tulisan milik orang lain melalui website di internet, meniru dari tayangan video di *Youtube* dan menyalin dari buku paket atau buku pantun yang dimilikinya. Peserta didik mengalami kesulitan untuk menuliskan pantun yang disebabkan karena kurangnya literasi akan karya sastra, kesulitan untuk menyampaikan gagasan dalam melalui kata-kata, dan kurang memiliki ide kreatif untuk menciptakan pantun sesuai dirinya sendiri.

Peneliti berencana menggunakan kearifan lokal yang ada di Purbalingga dalam mengembangkan bahan ajar dengan *canva* berbasis kearifan lokal menjadi sebuah *e-modul*. Purbalingga memiliki kearifan lokal yang sangat beragam contohnya pada bidang kuliner yaitu *gethuk*, *mendoan*, *cimplung*, dan bidang kesenian seperti kuda lumping, keunikan tempat wisata seperti Owabong, Sanggaluri, Purbayasa, dan lainnya. Peninggalan sejarah seperti Monumen Jendral Sudirman, ada pula patung kenalpot yang menjadi salah satu ciri khas. Purbalingga juga memiliki kearifan lokal yang menjadi kebiasaan masyarakat yaitu tradisi sambatan atau gotong royong.

E-modul yang dikembangkan akan menggunakan kearifan lokal yang ada di daerah Purbalingga sebagai referensi bagi peserta didik untuk menumbuhkan ide untuk menulis pantun. Kearifan lokal yang ada di sekeliling peserta didik dapat dijadikan ide kreatif untuk menciptakan pantun. Ketika pantunnya selesai maka akan menjadi pantun berbasis kearifan lokal sehingga memudahkan peserta didik untuk menuliskan pantun karena ide yang muncul berasal dari sesuatu yang dekat dengan keseharian maupun lingkungannya.

E-modul berbasis kearifan lokal diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang menyenangkan dan mampu mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi menulis pantun, serta dapat memberikan solusi terkait masalah dan kendala yang dihadapi oleh peserta didik yaitu bahan ajar yang kurang menarik. Bagi peserta didik yang membutuhkan bahan ajar dapat dijangkau dan digunakan secara mandiri dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang lagi oleh biaya, waktu, maupun buku cetak saja.

Peserta didik dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun dengan jaringan internet yang memadai, sehingga kualitas pendidikan peserta didik dapat meningkat,.

Rendahnya keterampilan menulis di SD Negeri 3 Panusupan melandasi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis bagi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari uraian latar belakang masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Peserta didik sulit untuk menuangkan ide dan gagasannya, ketika menuliskan puisi, pantun, dan jawaban soal uraian.
2. Ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik terhadap kegiatan membaca dan menulis.
3. Peserta didik kurang memiliki referensi bahan bacaan untuk memperluas pengetahuannya tentang karya sastra, seperti pantun, puisi, cerpen, dan lainnya.
4. Peserta didik kurang memiliki sumber belajar dan hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku cetak dan materi dari guru.
5. Pelaksanaan pembelajaran yang kurang memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, seperti internet, *laptop*, dan LCD proyektor untuk mendukung proses pembelajaran.

6. Guru belum banyak melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
7. Guru kurang memberikan referensi berupa sumber belajar.
8. Guru hanya menggunakan buku cetak untuk memberikan materi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga?
3. Bagaimana respon guru terhadap bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga?
5. Bagaimana efektivitas bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga
2. Menganalisis pengembangan bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga.
3. Menganalisis respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga.
4. Menganalisis respon guru terhadap bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga.
5. Menganalisis efektivitas bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kerarifan lokal di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dibatasi oleh keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Produk bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar *e-modul* bahasa Indonesia. Produk ini ditujukan untuk keterampilan menulis pantun pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga.
2. Peneliti melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga dan pengujian bahan ajar *e-modul* bahasa Indonesia ini hanya meliputi pengujian kelayakan produk, tidak menguji pengaruhnya terhadap prestasi belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkepentingan diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya bahan ajar *e-modul* bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu *e modul* dapat digunakan sebagai literasi di sekolah guna mempermudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TIK. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai saran dan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia pada materi pantun (sastra).

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dengan adanya bahan ajar *e-modul* pada materi teks pantun, dapat digunakan sebagai referensi serta bahan ajar tambahan bagi guru dalam proses mengajar.

c. Bagi Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik dapat digunakan sebagai referensi atau bahan ajar tambahan sehingga mampu memotivasi, menambah

ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia, dan mampu menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan dalam pengembangan bahan ajar *e-modul* pada materi teks pantun dan dapat menjadi rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. *E-modul* belajar pantun akan disajikan dalam website : www.canva.com dan diberi nama : “*E-MODUL KETERAMPILAN MENULIS PANTUN BERBASIS KEARIFAN LOKAL*”
2. *E-modul* terdiri dari materi pembelajaran tentang pantun yang sudah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase C pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat Sekolah Dasar.
3. *E-modul* ini dihadirkan dalam versi elektronik yang diakses secara online melalui computer, handphone, dan tablet.
4. *E-modul* dapat diakses secara offline dengan cara di unduh dalam format *pdf* dan bisa dicetak sesuai kebutuhan peserta didik.
5. *E-modul* yang sudah jadi dapat disimpan dalam extension file sehingga dapat diputar pada computer dengan system berbeda, yaitu *.exe*, *.app* dan untuk web *e-modul* disimpan dalam bentuk *file.html*.

6. *E-modul* ini dimengabungkan dengan platform lain seperti youtube untuk menampilkan video pemantik dan google form untuk mengerjakan soal.
7. *E-modul* didalamnya dilengkapi dengan materi, audio, gambar, contoh pantun, dan latihan soal yang dapat di akses melalui link pada android, sehingga peserta didik dapat belajar sesuka hati, dimanapun mereka berada.
8. *E-modul* berbasis TIK dirancang dengan aplikasi *Canva* dan menggunakan bahasa markup dan bahasa pemrograman seperti HTML(*Hypertext Markup Language*). *E-modul* ini disajikan melalui website interaktif sederhana sehingga peserta didik dapat belajar bersama guru di dalam kelas dengan LCD maupun belajar mandiri melalui *handphone* peserta didik.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini diuraikan dalam penjelasan di bawah ini yaitu sebagai berikut;

1. *E-modul*

E-modul (modul elektronik) adalah bahan ajar digital yang disusun secara sistematis dan interaktif. Konsep dasarnya sama dengan modul pembelajaran tradisional (cetak), yaitu menyediakan materi pembelajaran yang terstruktur dan sistematis agar siswa dapat belajar secara mandiri. *E-modul* dapat diakses secara online maupun offline melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone.

E-modul berisikan materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan terdapat latihan soal dan evaluasi untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang berlangsung

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk materi atau perangkat yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dan pada akhirnya, membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar memiliki beragam jenisnya, misalnya bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak berupa bahan ajar elektronik.

3. Pantun

Pantun adalah salah satu jenis karya sastra lama yang digunakan untuk menyampaikan isi hati seseorang dengan tujuan tertentu. Pantun terdiri dari 4 baris yang mencakup sampiran pada baris satu dan dua, sedangkan baris tiga dan empat merupakan isi pantun. Setiap baris dalam pantun terdiri dari 8 sampai 12 suku kata. Pantun memiliki beragam jenisnya, contohnya pantun nasehat, pantun agama, pantun jenaka, pantun teka-teki, dan lainnya.

4. Menulis

Menulis adalah kegiatan menuangkan ide, menyampaikan gagasan, perasaan, atau informasi ke dalam bentuk tulisan. Kegiatan menulis menggunakan bahasa yang terstruktur dan sistematis. Proses menulis ini bisa dilakukan di berbagai media, dari kertas hingga

perangkat digital. Keterampilan menulis dalam menciptakan beragam karya, seperti pantun, puisi, cerpen, cerbung, lagu, dan lainnya.

5. 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.