

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Teori Dasar (*Grand Theory*)

Penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis bagi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga” berlandaskan pada teori-teori pendidikan yang relevan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar, pembelajaran berbasis budaya lokal, serta pendekatan literasi berbasis teks sastra anak.

##### 1. Teori Pengembangan Bahan Ajar

Landasan utama dalam pengembangan *e-modul* ini mengacu pada model pengembangan bahan ajar oleh Dick & Carey (1996), yang menekankan pentingnya perencanaan sistematis dalam merancang materi pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan bahan, hingga evaluasi. Model ini memungkinkan pembuatan bahan ajar yang terstruktur dan terukur efektivitasnya.

##### 2. Teori Konstruktivisme (Bruner & Vygotsky)

Pengembangan *e-modul* ini juga didasarkan pada pendekatan konstruktivis, di mana peserta didik dipandang sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Bruner menekankan pentingnya *discovery learning*, sementara Vygotsky menekankan pada zona perkembangan proksimal (ZPD) dan pentingnya konteks sosial dan

budaya dalam belajar. Melalui pantun berbasis lokal, peserta didik dapat mengaitkan pengalaman belajar mereka dengan lingkungan sekitar.

### 3. Teori Kearifan Lokal dalam Pendidikan

Tilaar (2002: 56) mengemukakan bahwa pendidikan seharusnya tidak lepas dari konteks budaya tempat peserta didik berada. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran, proses pendidikan menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Pantun sebagai bentuk sastra lisan dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai lokal dan membentuk karakter peserta didik.

### 4. Teori Literasi dan Sastra Anak

Literasi tidak hanya mencakup kemampuan teknis membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan pemahaman, kreativitas, dan ekspresi diri. Tompkins (2011) mengemukakan bahwa teori literasi menjelaskan bahwa pembelajaran sastra anak (termasuk pantun) dapat mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus memperkuat keterampilan berpikir kritis dan empatik.

Penelitian ini berlandaskan pada teori pengembangan bahan ajar oleh Dick dan Carey, teori konstruktivisme oleh Bruner dan Vygotsky, teori kearifan lokal dalam Pendidikan oleh Tilaar, teori literasi dan sastra anak oleh Tompkins teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung pengembangan e-modul menulis pantun sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas V SD Negeri 3 Panusupan Rembang Purbalingga.

## **B. Bahan Ajar**

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

Sutarti dan Edi (2017: 5) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk dapat mengembangkan produk dan memvalidasi sebuah produk pendidikan. Langkah yang diterapkan dalam penelitian pengembangan disebut dengan siklus R&D yang terdiri dari mendalami hasil temuan Penelitian yang berkaitan dengan prosuk yang akan dikembangkan. Pengembangan produk penelitian berdasarkan pada temuan sebelumnya, kemudian dilakukan pengujian di lapangan dalam pengaturan yang akan digunakna dan aka nada proses perbaikan untuk melengkapi kekurangannya pada tahap pengujian yang dilakukan. Salah satu hasil penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan adalah bahan ajar.

★ Hamdani (2017: 24) menyebutkan bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang dibuat dan disusun secara urut atau sistematis yang akan digunakna untuk membantu proses pembelajaran dan akan dimanfaatkan oleh guru atau instruktur dalam memberikan materi dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga menghasilkan pengalaman belajar, lingkungan belajar, dan materi belajar yang diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Prastowo (2011: 16) bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang diciptakan dan disusun dengan susunan yang

disesuaikan dengan kebutuhan, baik secara tertulis maupun tidak tertulis sehingga menciptakan lingkungan atau kondisi belajar yang menyenangkan.

Pengembangan bahan ajar adalah sebuah proses yang tersistematis dalam identifikasi, mengembangkan, menganalisis isi, dan menentukan strategi pembelajaran yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Cahyadi (2019: 38) mengemukakan bahwa dalam persiapan pengembangan bahan ajar merupakan sebuah langkah untuk mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Bahan ajar disusun dengan tujuan yang telah disesuaikan dan diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung dalam memahami suatu materi pada mata pelajaran tertentu dan memudahkan peserta didik untuk menggali pengetahuan. Tujuan menyusun bahan ajar juga untuk menarik minat belajar peserta didik dalam sebuah materi tertentu.

Manfaat bahan ajar bagi guru atau pendidik yaitu sebagai berikut bahan ajar dapat dijadikan sebagai hasil karya yang dinilai untuk menambah angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat, membantu proses pembelajaran atau penyampaian materi, dan menambah penghasilan apabila diterbitkan dan memiliki hak paten. Selain itu manfaat bagi peserta didik adalah merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mempermudah dalam mengumpulkan bahan materi

pembelajaran, dan bahan ajar dapat digunakan untuk belajar secara mandiri atau terbimbing.

Pannen (dalam Prastowo, 2011: 17) menyebutkan bahwa bahan ajar yaitu sebuah materi Pelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar tidak hanya mengandung materi Pengetahuan namun berisi keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari dan diterapkan oleh peserta didik untuk mencapai suatu standar atau ketentuan yang telah ditentukan oleh pemerintah. Direktorat Pembinaan Sekolah Atas (Depdiknas, 2008:6) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah seluruh kelengkapan yang diperlukan dan akan digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar oleh guru di dalam kelas. Bahan ajar tersebut dapat berwujud cetak maupun non cetak, dapat berupa bahan ajar tertulis maupun non tertulis.

★ Kesimpulan mengenai bahan ajar dari beberapa pendapat di atas dapat dimaknai bahwa bahan ajar adalah seperangkat bahan yang disusun dan dirancang oleh guru secara sistematis oleh guru yang akan digunakan untuk menunjang dan membantu proses pembelajaran di kelas dalam mencapai tujuan dan standar yang telah ditentukan. Bahan ajar dapat berupa seperangkat alat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran seperti buku, program, audio, video, atau program komputer yang berisi materi pelajaran sesuai mata pelajaran.

Penyusunan bahan ajar harus dirancang secara urut dan terstruktur oleh guru sebab guru berperan sebagai pemegang skenario dan pelaksana pembelajaran bersama peserta didik. Bahan ajar yang sistematis dapat ditunjukkan dengan keterkaitan isi konten bahan ajar dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran, serta harus disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran dan kebutuhan atau karakteristik peserta didik, dan memanfaatkan kondisi yang ada di sekitar sehingga memaksimalkan potensi.

## **2. Jenis-jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah segala bentuk materi atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Bahan ajar dapat berupa materi tertulis, visual, audio, atau multimedia yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Belawati (2013: 36) menyebutkan bahan ajar dibedakan menjadi empat macam berdasarkan bentuknya yaitu 1) Bahan cetak yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran atau penyampaian informasi, seperti dokumen, buku, modul, papan kerja peserta didik, brosur, pamflet, foto dan gambar; 2) Program audio atau bahan ajar dengar, contohnya, kaset, radio, dan piringan hitam; 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan kombinasi sinyal audio dengan gambar

untuk bergerak berurutan, misalnya video dan film; 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media seperti audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video contohnya, *compact disk interactive*.

Prastowo (2011: 43) menambahkan bahwa bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu 1) Bahan ajar berbasis cetak, misal buku, pamphlet, panduan belajar peserta didik, buku kerja peserta didik, peta, foto bahan dari majalah atau koran, dan charts; 2) Bahan ajar berbasis teknologi, misalnya *audio cassette*, siaran radio, slide, film strips, film, *video cassettes*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, CAI (*Computer Assisted Instruction*), dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*); 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kits sains, lembar observasi, dan lembar wawancara; 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh atau daring), misalnya telepon, handphone, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

### 3. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar dapat menjadi lebih baik dan menarik minat peserta didik atau pengguna maka harus memiliki karakteristik yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, adaptif, dan *user friendly* (Daryono 2013: 9). Bahan ajar yang telah disusun diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditentukan, sehingga dalam penyusunannya harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Karakteristik etika menyusun bahan ajar perlu diperhatikan dengan baik.

Bahan ajar yang disajikan dalam sebuah proses pembelajaran harus memiliki beberapa ketentuan yaitu 1) Kelayakan isi atau materi yaitu kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan, keakuratan materi, materi pendukung pembelajaran; 2) Kelayakan penyajian, kelayakan bahasa mengandung tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, pemakaian bahasa yang komunikatif, pemakaian bahasa memenuhi syarat keruntutan dan keterpaduan alur berpikir; 3) Kelayakan kegrafikan terdapat tiga indikator yang harus diperhatikan dalam modul, yaitu: ukuran buku, desain kulit buku, desain isi buku (Muslich, 2010: 292-311).

#### **4. Tujuan Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah segala bentuk material atau perangkat yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan cetak, non-cetak, atau interaktif. Penyusunan bahan ajar digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi, mencapai tujuan pembelajaran, dan mengembangkan kompetensi yang diinginkan.

Daryanto dan Dwicahyono (2013) mengemukakan tujuan bahan ajar diantaranya yaitu 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan

tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yaitu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik; 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh; 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tujuan dirancangnya bahan ajar sangat memberikan kontribusi bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran atau proses KBM kepada peserta didik. Bahan ajar dapat membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara kondusif sehingga mereka tidak hanya berpegang melalui buku teks yang terkadang sulit ditemukan namun dengan adanya bahan ajar inilah akan membantu mereka belajar secara baik.

##### **5. Manfaat dan Fungsi Bahan Ajar**

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Daryanto dan Dwicahyono (2013) mengemukakan manfaat bahan ajar bagi guru yaitu diantaranya 1) Diperoleh bahan ajar sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik; 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh; 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi; 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar; 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya

kepada gurunya; 6) Menambah angka kredit dalam daftar usulan pengusulan angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Manfaat bahan ajar bagi peserta didik dikemukakan oleh Belawati (2003) yaitu sebagai berikut 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik; 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru; 3) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai; 4) Peserta didik dapat menentukan urutan materi yang dipilihnya dan membantu mengembangkan potensi menjadi pelajar yang mandiri; 5) Peserta didik dapat belajar tanpa kehadiran atau harus ada guru dan penyesuaian ruang dan waktu.

Lestari (2013:7) menyebutkan bahan ajar berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil belajar. Bahan ajar mempunyai fungsi khusus bagi guru yaitu sebagai panduan yang mengarahkan proses pembelajarannya beserta kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik. Bagi peserta didik bahan ajar berfungsi sebagai panduan dalam proses pembelajarannya beserta kompetensi yang seharusnya dipelajari. Fauzan & Lubis (2020:110-111) mengatakan bahwa fungsi bahan ajar adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik sehingga guru hanya menjadi seorang fasilitator.
- b. Memberikan pembelajaran yang bersifat individual dengan pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar sesuai kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara merancang program pembelajaran yang lebih sistematis serta

- sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan memantapkan pembelajaran dengan sumber belajar yang memadai (konkret).
- d. Memungkinkan belajar secara seketika (nyata) dengan memberikan pembelajaran yang lebih konkret dan pengetahuan yang bersifat langsung

Prastowo (2011) menjelaskan bahwa berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, bahwa fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut ;

- a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, antara lain: sebagai satu-satunya sumber informasi dan pengawas, sebagai pengendali proses pembelajaran dan sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.
- b. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, antara lain: sebagai media utama dalam proses pembelajaran, sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya serta sebagai alat untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi.
- c. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, yaitu sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, latar belakang materi, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.

Paparan mengenai fungsi bahan ajar dapat dimaknai bahwa bahan ajar sangat penting dalam proses belajar mengajar karena tanpa adanya bahan ajar maka pembelajaran tidak akan lengkap. Bahan ajar juga dapat berfungsi sebagai alat dalam membantu peserta didik dan guru selama proses pembelajaran, sebagai pelengkap dalam pembelajaran, dan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Secara garis besar fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua aktifitasnya peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dijabarkan kepada peserta didik. seangkan, bagi peserta didik

adalah menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.

## C. E-Modul

### 1. Pengertian *E-Modul*

Modul adalah jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu peserta didik belajar secara individu untuk mencapai tujuan belajar (Sukiman, 2012:131). Modul merupakan satu kesatuan program yang disusun untuk keperluan belajar. Cholilulloh (2023) mengemukakan bahwa modul adalah sebuah bahan ajar sederhana yang disusun secara urut dan sistematis sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kurikulum yang berlaku pada tahun ajaran tersebut dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh para peserta didik. Penyusun modul diharapkan dapat merancang modul secara padat, ringkas, dan menarik agar dapat menarik minat peserta didik serta mempermudah di dalam penggunaannya ketika proses belajar berlangsung secara mandiri maupun otodidak sehingga peserta didik dapat menyesuaikan kemampuan pemahamannya dalam memahami isi materi yang telah diajarkan.

Fausih & T Danang (2015: 8) *e-modul* merupakan seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri. *E-modul* dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk penyajian bahan ajar dengan aturan

tertentu secara sistematis untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang berbentuk elektronik.

Sidiq dan Najuah (2020: 1) mengemukakan *E-modul* merupakan sumber belajar mandiri bagi peserta didik yang disusun secara sistematis, interaktif, dan dinamis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video pembelajaran, animasi dan kuis atau soal yang interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar

Uraian dari beberapa ahli mengenai *e-modul* telah dipaparkan di atas sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* (Modul Elektronik) adalah sebuah sumber belajar yang disusun secara sistematis dan memuat materi pembelajaran serta dapat diakses melalui perangkat elektronik atau gadget seperti computer, handphone, tablet, dan smartphone. *E-modul* sering kali disusun secara interaktif dan multimedia, mencakup teks, gambar, video, animasi, serta kuis atau latihan untuk mendukung proses pembelajaran.

Pada penelitian ini *E-Modul* disusun secara interaktif dengan memuat materi pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia, terdapat audio, video, dan latihan soal untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga diharapkan mampu menambah pemahaman pengetahuan terhadap materi karena dilengkapi pula dengan informasi seputar kearifan

lokal di Purbalingga. *E-Modul* dalam penelitian ini dapat diunduh dan dicetak sehingga penggunaanya bisa lebih fleksibel sesuai kebutuhan.

Modul yang dibuat akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menarik keingintahuan dan menambah semangat belajar peserta didik. Modul yang dibuat sesuai kebutuhan peserta didik dapat menambah daya tarik dan semangat belajar peserta didik. Modul adalah materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut (Kemdikbud, 2019). Modul dapat mencakup lembar kerja, contoh, dan latihan soal untuk mengukur keterserapan materi oleh peserta didik.

## 2. Karakteristik *E-Modul*

Zaman yang terus berkembang tentu berimbas pada dunia pendidikan sehingga perkembangan modul untuk belajar saat ini dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi sekarang. Inovasi dalam menciptakan modul berbasis elektronik pada proses pembelajaran disebut *Electronic Module (E-Modul)*. Asri dan Dwiningsih (2022: 2) menyebutkan karakteristik dari *e-modul* adalah bahan ajar yang disusun dengan sistematis agar dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. *E-modul* merupakan penerapan terhadap sebuah perangkat pembelajaran berupa modul digital dan dapat dioperasikan melalui perangkat seluler, komputer, maupun gadget (Lauhi dkk, 2023).

*E-modul* yang baik memiliki beberapa karakteristik tertentu. Lestari & Ambar (2021) mengemukakan tentang karakteristik *e-modul* meliputi: 1) *Self intruction* merupakan bahan ajar yang dapat dipakai dan dipelajari peserta didik; 2) Kontekstual, yaitu materi yang diberikan haruslah memiliki kesesuaian dengan permasalahan yang ada; 3) *Self contained* merupakan modul yang disusun berdasarkan materi secara runtut, lengkap, dan dikemas dalam satu kesatuan. Tujuannya adalah agar peserta didik mempelajari materi secara utuh sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dengan mudah; 4) *Stand alone* merupakan bahan ajar yang tidak bergantung pada media atau bahan ajar lainnya. Hasilnya adalah peserta didik bebas mempelajari dan menyelesaikan tugas modul tanpa memerlukan media tambahan; 5) *Adaptive* adalah karakteristik modul yang sesuai dengan perkembangan IPTEK; 6) *User friendly* yaitu modul yang mudah diakses serta mudah digunakan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui perangkat seluler atau laptop dengan bantuan sebuah aplikasi.

### 3. Tujuan *E-Modul*

Prastowo (2014: 211) mengemukakan tujuan dalam membuat atau menyusun suatu *e-modul* antara lain yaitu a) Peserta didik dapat belajar secara privat, tanpa atau dengan sedikit sekali campur tangan pendidik; b) Mencegah dominasi pendidik dan otoriter dalam strategi pengajaran; c) Melatih peserta didik kejujuran; d) Mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan peserta didik belajar ; e) Peserta didik

mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan terhadap materi yang dipelajarinya.

Modul mempunyai banyak arti berkenaan dengan kegiatan belajar mandiri. Orang bisa belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Instrumen atau sarana yang dipakai dalam aktifitas pembelajaran adalah modul. Penyusunan modul dalam aktifitas pembelajaran memiliki tiga tujuan yaitu; 1) Peserta didik bisa belajar secara mandiri tanpa pengarahan pendidik; 2) Peserta didik tidak terlalu domain dan sewenang-wenang dalam aktifitas pembelajaran; 3) Peserta didik dapat menakar sendiri tahap kemampuan materi yang sudah dipelajarinya.

#### 4. Manfaat dan Fungsi *E-Modul*

(Komang, 2017:71) mengemukakan manfaat *e-modul* yaitu sebagai berikut 1) *E-modul* bisa digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana-mana; 2) *E-modul* dapat menyajikan informasi secara terorganisir dan menarik serta memiliki tingkat interaksi yang tinggi; 3) Proses pembelajaran tidak tergantung dengan pendidik sebagai satusatunya sumber informasi. Prastowo (2014: 210) menyebutkan manfaat emodul bagi peserta didik yaitu sebagai berikut;

- a. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk melatih diri belajar secara mandiri.
- b. Peserta didik merasakan pembelajaran yang lebih menarik, karena tidak hanya di pelajari di dalam kelas, namun dapat di pelajari di luar kelas, bahkan di luar kegiatan pembelajaran.
- c. Peserta didik memiliki kesempatan untuk memilih cara belajar sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimilikinya.
- d. Peserta didik dapat menguji kemampuan diri sendiri dengan menegrjakan berbagai latihan – latihan sola yang disajikan pada modul.

- e. Mampu membelajarkan diri sendiri.
- f. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya dan sumber.

Peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran membutuhkan bahan ajar untuk dijadikan salah satu referensi belajar.

Guru dapat menyampaikan materi menggunakan berbagai sumber agar lebih bervariasi, termasuk menggunakan *emodul* dalam pembelajaran.

Prastowo (2014: 210) menyebutkan manfaat *emodul* bagi guru yaitu sebagai berikut

- a. Guru dapat mengurangi ketergantungan terhadap ketersediaan buku teks.
- b. Guru mendapat wawasan yang lebih luas karena penyusunan modul menggunakan berbagai referensi.
- c. Guru memperoleh pengetahuan serta wawasan yang lebih luas dalam menulis bahan ajar.
- d. Membangun komunikasi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik karena pembelajaran tidak harus tatap muka.
- e. Menambah angka kredit jika bahan ajar atau modul yang dikembangkan menjadi buku dan diterbitkan.

*Emodul* sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik karena dapat membantu proses pembelajaran. *Emodul* dalam proses pembelajaran antara lain sebagai penyedia informasi dasar, karena dalam modul menyajikan berbagai materi pokok yang masih bisa dikembangkan lebih lanjut, sebagai bahan instruksi atau petunjuk bagi peserta didik, serta sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan foto yang komunikatif. *Emodul* dapat dijadikan petunjuk mengajar yang efektif bagi pendidik, serta sebagai bahan untuk melatih peserta didik dalam melakukan evaluasi diri (self assesment).

*E-modul* mempunyai arti penting untuk inisiatif pembelajaran yang menjadi lebih komprehensif, termasuk fungsi, tujuan, dan tujuan penggunaan inisiatif yang melibatkan pembelajaran bagi kegiatan pembelajaran peserta didik. Prastowo (2014: 220) menyebutkan fungsi *e-modul* adalah sebagai berikut;

- a. Bahan ajar mandiri yaitu pemanfaatan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kapasitas peserta didik belajar sendiri tanpa mengandalkan kehadiran guru.
- b. Pekerjaan guru pengganti yaitu modul sebagai bahan ajar yang harus memiliki pilihan untuk memperjelas materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka. *E-modul* fungsi penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada pendidik. Pemanfaatan modul dapat berfungsi sebagai pengganti fungsi atau tugas seorang fasilitator atau instruktur.
- c. Instrumen penilaian yaitu dengan modul peserta didik dituntut memiliki pilihan untuk mengkuantifikasi dan mensurvei sendiri derajat dominasi materi yang telah diteliti.
- d. Bahan ajar untuk peserta didik karena modul berisi materi-materi lain yang harus dipusatkan oleh peserta didik, maka modul tersebut juga mengambil fungsi sebagai bahan referensi bagi peserta didik.

Pemaparan dari Prastowo mengenai fungsi *e-modul* dapat dimaknai bahwa *e-modul* dapat menjadi bahan ajar yang melatih kemandirian peserta didik walau tanpa guru dan menjadi alat instrument penilaian serta menjadi sumber belajar berwujud bahan ajar yang berisi materi bagi peserta didik.

## **D. Pantun**

### **1. Pengertian Pantun**

Pantun merupakan salah satu jenis karya sastra lama yang menjadi hasil karya dalam keterampilan menulis. Kosasih (2016: 140) menyebutkan pantun adalah salah satu jenis puisi lama yang disusun

dalam wujud bait dan setiap bait terdiri dari baris atau kalimat. Pantun memiliki keterikatan oleh aturan yang baku. Jumlah baris dalam setiap baitnya ditentukan oleh jumlah suku kata sebanyak 8-12 serta bunyi akhiran yang telah diatur.

Indriawan (2013: 85) berpendapat bahwa pantun terdiri dari empat larik atau empat baris jika dituliskan. Setiap baris dalam pantun terdiri dari 8-12 suku kata, memiliki sajak akhir dengan pola a-b-a-b dan tidak boleh a-a-b-b atau a-b-b-a. Pantun pada awalnya berwujud sastra lisan namun sekarang pantun dapat dijumpai dalam bentuk tertulis. Sugiarto (2011: 5) menyebutkan pantun adalah suatu bentuk puisi asli dari Indonesia yang terdiri dari dua bagian yaitu berupa sampiran pada baris pertama kedua dan isi pada baris ketiga dan keempat, maka kedua komponen tersebut harus ada pada sebuah pantun, apabila salah satu komponen tidak ada maka tidak bisa diartikan sebagai pantun. Pantun memiliki empat baris dan terdapat rima yang membentuk pola proporsional dan membuatnya menjadi indah.

Utami (2013: 14) menyebutkan bahwa fungsi sampiran dalam pantun yaitu terutama untuk menyiapkan rima atau irama untuk mempermudah bagi pendengar atau pembaca dalam memahami isi yang ada di dalam pantun. Isi sebuah pantun dapat menjadi sebuah tolakan untuk sampirannya sehingga pantun memiliki isi berupa makna atau pesan.

Pendapat dari Koasih, Indiawan, dan Utami mengenai pantun dapat ditarik kesimpulan berupa pantun adalah sebuah karya sastra lama yang terdiri atas empat baris dalam satu bait, di mana dua baris pertama (sampiran) berfungsi sebagai pembuka, dan dua baris terakhir (isi) mengandung makna atau pesan utama. Pola rima pantun adalah a-b-a-b. Pantun digunakan untuk menyampaikan pesan moral, nasihat, hiburan, atau ekspresi perasaan dengan cara yang indah dan berirama.

## 2. Ciri-ciri Pantun

Pantun menjadi salah satu hasil karya sastra yang memiliki keunikan yang membedakan dari karya sastra lainnya. Indriawan (2013: 86) mengemukakan tentang ciri-ciri pantun yaitu sebagai berikut;

- a. Memiliki rima a-b-a-b. Bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga dan baris kedua sama dengan baris keempat.
- b. Terdiri dari empat baris dalam satu bait.
- c. Sampiran pada baris pertama dan kedua.
- d. Isi pada baris ketiga dan keempat

★ Pantun memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan karya sastra yang lain yaitu mempunyai bait, setiap bait terdiri atas empat baris, jumlah suku kata dalam tiap baris antara 8-12, dan setiap bait terdiri atas dua bagian (sampiran dan isi), sajaknya a-b-a-b, pantun mementingkan sajak/rima akhir yang harus saling berkaitan antara baris pertama dengan ketiga, dan baris kedua dengan keempat.

## 3. Unsur-unsur Pantun

Pantun tidak hanya sebatas gubahan suatu kalimat yang mempunyai rima serta irama, tapi juga sebuah rangkaian kata yang indah

untuk melukiskan suatu perasaan dari penuturnya. Kosasih (2016:141) menjelaskan bahwa pantun memiliki dua unsur yaitu sebagai berikut;

a. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang berasal dari dalam struktur pantun itu sendiri. Unsur intrinsik dalam pantun berupa tokoh, tema, amanat, setting atau latar tempat dan waktu, plot atau 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.

b. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berasal dari luar pantun. Unsur ekstrinsik atau latar belakang atau keadaan yang menjadi penyebab terbentuknya pantun. Unsur ekstrinsik menjadi bagian yang sangat penting yang akan menentukan isi pantun. Unsur ini menjadi penguat unturnya.

#### 4. Jenis-jenis Pantun

Pantun terdiri dari empat larik dalam satu bait. Larik pertama dan kedua merupakan sampiran, larik ketiga dan keempat merupakan isi. Sampiran merupakan dua larik pantun yang memiliki saran bunyi untuk menuju isi dalam sebuah pantun. Isi dalam pantun sangat beragam dan menarik karena pantun memiliki berbagai jenis. Tarigan dan Henry (2015: 34) mengemukakan bahwa pantun memiliki 7 jenis yaitu pantun

anak-anak, pantun agama, pantun nasehat, pantun jenaka, pantun kiasan, pantun teka-teki, dan pantun budi pekerti.

Pantun anak-anak berisi sebuah cerita tentang pengalaman atau kehidupan anak dan mengandung tentang amanat atau pesan moral yang dalam. Pantun agama adalah suatu jenis pantun yang mengandung nasihat sesuai ajaran agama. Pantun ini berisikan tentang apa yang harus dan tidak boleh dikerjakan sehingga mengingatkan untuk tetap teguh pada agama. Pantun nasehat berisikan sebuah nasehat dan mengandung nilai-nilai pendidikan dan pesan moral agar pembaca atau pendengar dapat melakukan suatu kebaikan dan menghindari hal yang kurang baik.

Pantun jenaka adalah pantun yang mengandung suatu candaan atau bertema hal-hal yang lucu. Pantun kiasan merupakan suatu pantun yang mengandung suatu kiasan, makna yang tersirat, dan peribahasa. Pantun teka-teki yaitu sebuah pantun yang berisikan sebuah teka-teki dimana pembacanya harus menebak atau memikirkan secara mendalam mengenai sesuatu ditanyakan dalam pantun tersebut. Pantun budi pekerti merupakan suatu pantun yang memiliki pesan kepada pendengar atau pembacanya agar selalu bersikap baik melalui perbuatan maupun tuturan di dalam kehidupan.

Pantun memiliki jenis yang beragam yaitu pantun anak-anak, pantun agama, pantun nasehat, pantun jenaka, pantun kiasan, pantun teka-teki, dan pantun budi pekerti. Contoh pantun tersaji dalam tabel berikut ini;

**Tabel 2.1 Contoh Pantun**

No	Jenis Pantun	Contoh Pantun
1	Pantun Anak	Kata-kata menjadi karangan Kertas ini menjadi usang Nanti sore lekas kelapangan Aku dan kamu bermain layang-layang
2	Pantun agama	Anak ayam bukanlah angsa Ular kecil bukanlah cacing Saat kita sedang berpuasa Maka dilarang untuk bergunjing
3	Pantun Nasehat	Gethuk ini tidaklah keras Di makan sambil ayunan Bila kamu mendapat tugas Maka segera kamu kerjakan
4	Pantun Jenaka	Makan soto nambah ketupat Jangan sampai ditambahi kurma Dua tiga bukanlah empat Karena tidak itu tanpa koma
5	Pantun Kiasan	Sang penari punya gestur Sambil diiringi music gamelan Nasi telah menjadi bubur Jangan biarkan ada penyesalan
6	Pantun Teka-teki	Pagi-pagi sudah hening Ditemani sepotong nanas Bulet-bulet berwarna kuning Rasanya asin luarnya keras
7	Pantun Budi Pekerti	Bersahabat sampai karib Sampai kita jadi legenda Terapkan empat kata Ajaib Dimanapun kamu berada

(Indriawan 2013:85).

### 5. Tujuan dan Fungsi Pantun

Kosasih (2016:138) Pantun masih digunakan terutama dalam kaitannya dengan kegiatan hiburan. Pantun bahkan dijadikan sebuah acara tersendiri pada acara televisi. Pantun dapat dijumpai pada acara rekreasi, ulang tahun, perpisahan, berbalas pantun sering digunakan sebagai penyeling, yang penting syarat-syaratnya tetap terpenuhi. Chaer (2005: 8) menyebutkan fungsi dan tujuan pantun adalah sebagai berikut;

- a. **Sebagai Alat Pergaulan**  
Terutama kalangan muda-mudi, kemampuan berpantun biasanya dihargai, pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main dengan kata.
- b. **Media Penyampaian Nasehat**  
Seseorang bisa menyampaikan suatu nasehat secara lebih halus dan makin mendalam dalam situasi tenang melalui pantun nasehat.
- c. **Hiburan**  
Seseorang bisa menarik perhatian, mencairkan suasana serta memberikan langkah awal atas sesuatu yang akan disampaikan dengan pantun kita dapat mengungkapkan rasa senang/sedih, ataupun memberikan suatu ejekan dengan kata yang sopan dan menghibur.
- d. **Media Pendidikan**  
Pantun menciptakan identitas kelompok dan memberikan motivasi untuk berkreasi.

Pantun memiliki fungsi dan peran yaitu dapat digunakan sebagai alat pergaulan atau komunikasi, dapat digunakan untuk memberikan nasehat kepada orang lain sekaligus menjadi sarana hiburan karena terdapat pantun jenaka, dan menjadi media pendidikan bagi peserta didik.

## 6. Manfaat Pantun

Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama. Pantun dibentuk oleh bait-bait dan setiap bait terdiri atas barisbaris. Rizal (2010: 108) menyebutkan pantun memiliki beberapa manfaat yaitu

- a. **Pemeliharaan Bahasa**  
Pantun berfungsi sebagai penjaga fungsi kata dan alur berpikir, sehingga membantu menjaga kelestarian bahasa.
- b. **Melatih Kemampuan Berpikir**  
Pantun melatih seseorang untuk berpikir tentang makna kata sebelum berujar, serta berpikir asosiatif, yaitu kemampuan untuk menemukan hubungan antara kata-kata.
- c. **Hiburan dan Pendidikan**  
Pantun dapat digunakan sebagai sarana hiburan, seperti pantun jenaka, dan juga dapat menyampaikan pesan moral, nasihat, atau bahkan kritik sosial.

- d. Media Komunikasi dan Ekspresi  
Pantun dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan, pikiran, dan pengalaman, serta untuk mengkomunikasikan berbagai informasi.
- e. Melestarikan Budaya  
Pantun merupakan bagian dari budaya Melayu dan Nusantara, sehingga membantu melestarikan tradisi dan nilai-nilai budaya.
- f. Mengembangkan Kreativitas  
Aturan tertentu dalam pantun dapat mengasah daya imajinasi dan kreativitas dalam menulis.

Pantun memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai bentuk seni sastra, tetapi juga sebagai media komunikasi, pendidikan, dan pengenalan nilai-nilai budaya.

## **E. Keterampilan Menulis**

### **1. Pengertian Keterampilan Menulis**

Suparno dan Yunus (2007: 3) menyebutkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan pesan atau berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media. Kegiatan menulis dalam penerapannya untuk berkomunikasi membutuhkan media seperti kertas, papan ketik, atau computer. Menulis adalah bagian dari keterampilan atau aspek berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak bertatap muka (Tarigan, 2015: 34). Kegiatan menulis dapat dimanfaatkan oleh seseorang untuk dapat menuangkan ide maupun gagasan yang dimilikinya. Menulis merupakan suatu kegiatan seseorang untuk mengungkapkan pendapat, ide, pikiran, atau gagasan melalui media tulisan untuk dapat dibaca oleh orang lain.

Dalman (2011:3) mengemukakan bahwa menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberi tahu, meyakinkan atau menghibur. Menulis merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan gagasan, ide, atau lambang dengan menggunakan bahasa tulis, (Simarmata, 2019: 2). Tujuan menulis yaitu untuk memperoleh hasil berupa sebuah tulisan dan untuk memberitahukan, memberikan informasi, mengajarkan, serta mengekspresikan perasaan dan emosi yang dimiliki seseorang.

Pendapat dari beberapa ahli tentang menulis dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis adalah proses mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, atau informasi dalam bentuk tulisan. Aktivitas menulis melibatkan penggunaan simbol, huruf, kata, dan kalimat yang disusun secara terstruktur untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Menulis adalah salah satu bentuk komunikasi tertulis yang penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, seni, dan komunikasi pribadi.

Seseorang perlu mengembangkan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan suatu ide, informasi, atau cerita secara tertulis dengan cara yang efektif, jelas, dan menarik. Keterampilan menulis penting dalam berbagai aspek kehidupan baik dalam aspek pendidikan,

pekerjaan, maupun kehidupan sehari-hari. Keterampilan menulis diperlukan suatu teks sebagai tempat dalam menuangkan ide atau pikiran yang akan disampaikan kepada pembaca.

Zainurrahman (2011: 90) menyebutkan teks merupakan seperangkat bagian bahasa baik secara tertulis maupun lisan dengan ukuran, makna, dan memiliki tujuan tertentu. Teks adalah suatu kesatuan bahasa yang memiliki bentuk dan isi, dalam wujud lisan atau tulisan yang ingin disampaikan penulis oleh pembacanya. Teks bersifat sistematis dan memiliki struktur yang memuat elemen yang maan dapat terjadi perubahan pada salah satu elemen maka akan berdamapak sistemik, teks dapat berbentuk kumpulan kata, kalimat, paragraf maupun wacana bacaan yang memiliki karakteristik tertentu yang secara umum dapat diterima dan dipahami. Karakteristik teks disebut tekstur. Istilah teks dan wacana diartikan sama dan dapat dibedakan dalam hal bahwa wacana lebih bersifat abstrak dan wujud realisasi makna dari suatu teks.

## **2. Tujuan Keterampilan Menulis**

Tujuan utama menulis adalah sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Penulis dan pembaca dapat berkomunikasi melalui tulisan. Prinsip dalam menulis terdapat pada seberapa paham seorang pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan dari penulis. Jika pesan penulis tersampaikan kepada pembaca maka, tujuan atau maksud penulis tersebut tercapai dengan baik. Ningsih (2013: 67) menyebutkan bahwa ada beberapa tujuan menulis diantaranya:

- a. Tujuan Penugasan  
Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis hanya menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri. Misalnya tugas menulis puisi, merangkum buku, menulis cerita dan lain-lain.
- b. Tujuan Altruistik  
Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, penalarannya membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.
- c. Tujuan Persuasif  
Tujuan persuasif bermaksud untuk meyakinkan para pembaca akan kebenaran penerangan kepada para pembaca.
- d. Tujuan Informasional  
Tulisan informasional memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada para pembaca.
- e. Tujuan Pernyataan Diri  
Tulisan yang bertujuan memperkenalkan diri sang pengarang kepada para pembaca.

Pendapat Ningsih dapat dimaknai bahwa tujuan menulis yaitu untuk memberikan suatu informasi, meyakinkan, menghibur, mengekspresikan perasaan dan emosi. setiap menulis terdapat tujuan yang berbeda- beda sesuai dengan harapan penulis. Tujuan menulis dalam penelitian ini adalah sebagai penugasan karena peserta didik kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga ditugaskan dan diharapkan mampu menulis puisi berdasarkan kearifan lokal yang ada di daerah Purbalingga.

### 3. Manfaat dan Fungsi Keterampilan Menulis

Menulis mempunyai manfaat positif. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai karena dapat diperoleh dari kegiatan menulis. Sutris (2013: 5) mengungkapkan tentang manfaat menulis, diantaranya: 1) Meningkatkan dan memperluas kata

yang belum diketahui karena banyak membaca; 2) Memperlancar tulisan-menulis baik kalimat, paragraf, maupun wacana; 3) Mempermudah dalam mengembangkan kemampuan daya tulisan dan bahasa sendiri; 4) Mengembangkan kepuasan pribadi dan kebanggaan dalam bentuk tulisan.

Yunus dan Suparno (2009: 1) mengemukakan beberapa manfaat menulis adalah meningkatkan kecerdasan dan kreatif, menumbuhkan keberanian, dan mendorong keinginan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Tarigan (2007: 19) mengemukakan beberapa manfaat menulis antara lain 1) Sarana untuk mengungkapkan diri, 2) Sarana untuk pemahaman, 3) membantuk mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan dan perasaan harga diri; 4) Meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan; 5) Mengembangkan suatu pemahaman tentang kemampuan menggunakan bahasa.

★ Pendapat dari para ahli mengenai manfaat keterampilan menulis dapat dimaknai bahwa menulis adalah mengembangkan kreatifitas yaitu dengan menemukan ide dan gagasan, mengumpulkan bahan-bahan serta memperjelas suatu masalah. Pembelajaran harus dikembangkan melalui metode yang dapat membantu guru mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik.

Menulis adalah suatu aktivitas mencurahkan pikiran secara sistematis ke dalam bentuk tulisan yang terdapat kegiatan memikirkan, menggali, dan mengembangkan suatu ide serta menuangkannya dalam

bentuk tulisan. Djuanda (2008: 180) menyebutkan fungsi keterampilan menulis diantaranya yaitu fungsi penataan, fungsi pengawetan, fungsi penciptaan, dan fungsi penyampaian. Uraian mengenai fungsi keterampilan menulis yaitu sebagai berikut;

- a. Fungsi penataan adalah menentukan keberlangsungan kegiatan menulis selanjutnya adalah pada tahapan pengembangan ide atau gagasan kegiatan menulis menuntut penulis untuk menyusun ide atau gagasan yang ada dalam pikirannya menjadi sebuah tulisan yang bermakna dan tersusun dengan sistematis.
- b. Fungsi pengawetan yaitu kegiatan menulis merupakan kegiatan yang dapat membuat penulis tidak akan melupakan tulisan yang telah dibuatnya. Fungsi sebagai pengawetan karena tulisan yang telah ditulis akan selalu ada.
- c. Fungsi penciptaan yaitu kegiatan menulis memerlukan pemikiran yang mendalam, sehingga dapat menyajikan tulisan yang kreatif. Menulis mempunyai fungsi sebagai penciptaan karena dengan kegiatan menulis, penulis akan mampu untuk menyajikan karya yang kreatif dengan cara menciptakan pemikiran imajinatif di dalam sebuah tulisan.
- d. Fungsi penyampaian yaitu penulis dapat menyampaikan gagasan kepada pembaca, sehingga pembaca dapat mengetahui isi tulisan yang disampaikan oleh penulis.

★ Menulis membantu menyusun ide atau gagasan secara sistematis agar menjadi tulisan yang bermakna. Tulisan berfungsi sebagai dokumentasi, sehingga ide atau informasi tidak mudah terlupakan. Menulis mendorong kreativitas dan imajinasi dalam menghasilkan karya yang orisinal. Penulis dapat menyampaikan gagasan atau pesan kepada pembaca melalui tulisannya.

## F. Kearifan Lokal

### 1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah suatu hal yang sudah ada di suatu wilayah sejak lama dan dilanjutkan dari generasi ke generasi, (Yuliati, 2013: 4) Kearifan lokal merupakan pandangan hidup suatu masyarakat di wilayah tertentu mengenai lingkungan alam tempat mereka tinggal. Pandangan hidup ini biasanya adalah pandangan hidup yang sudah berrat 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.

Kearifan lokal dilihat dari kamus Inggris Indonesia, terdiri dari 2 kata yaitu kearifan (wisdom) dan lokal (local). Lokal berarti setempat dan wisdom sama dengan kebijaksanaan. Artinya kearifan lokal dapat dimaknai sebagai gagasan, nilai, pandangan bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota-anggota masyarakatnya (Nadlir, 2014: 305). Kearifan lokal biasanya tercermin dalam budaya, bahasa, tradisi, kesenian, sistem pertanian, arsitektur, hingga aturan sosial yang disesuaikan dengan lingkungan alam dan kehidupan masyarakat setempat.

Ridwan (2010: 2) mengemukakan bahwa *local wisdom* merupakan suatu tradisi atau adat kebiasaan yang dilakukan suatu kelompok orang yang dia tinggal dan menetap di daerah tertentu, yang dapat dijadikan

sebagai hukum dalam suatu komunitas tertentu yang sangat beragam. *Local wisdom* dalam suatu komunitas masyarakat juga bisa kita temukan dalam bentuk nyanyian, kata-kata mereka yang bijak, saran, gambar, tata bahasa yang mereka gunakan, dan juga naskah lama yang dikumpulkan dalam aktivitas mereka sehari-hari masyarakat tersebut.

## 2. Ciri-ciri Kearifan Lokal

Wagiran (2012: 87) menyampaikan bahwa kearifan lokal memiliki ciri ciri sebagai berikut: 1) Bertahan dari gempuran budaya asing, Budaya asing yang terus merambah ke negara kita harus benar-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 kita untuk menolak budaya asing yang terus mendominasi di masyarakat 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.

Rohaedi (2018: 45) menyebutkan ciri-ciri kearifan lokal yaitu mampu bertahan terhadap budaya luar, memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar kedalam budaya asli, mempunyai kemampuan mengendalikan dan mampu memberi arah pada perkembangan budaya. Kearifan lokal juga berfungsi sebagai tatanan

masyarakat dalam menjaga hubungan yang harmonis dilingkungan sekitarnya, identitas suatu daerah, sebagai tempat tinggal atau rumah, juga untuk membentuk karakter di masyarakat fungsi kearifan lokal ini menegaskan pentingnya pendekatan yang berbasis pada nilai-nilai kearifan lokal.

### **3. Manfaat dan Fungsi Kearifan Lokal**

Fungsi dari kearifan lokal bagi masyarakat adalah sebagai berikut; 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 (Istiwati, 2016: 5).

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 melahurkan 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.

Kearifan lokal adalah kebenaran yang telah mentradisi dalam suatu daerah. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak terus digali, dikembangkan, serta dilestarikan sebagai antisipasi atau perubahan sosial budaya dan modernisasi. Kearifan lokal produk budaya masa lalu yang runtut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup, meskipun bernilai lokal tapi nilai yang terkandung didalamnya dianggap sangat universal.

Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Ellen (2003: 21) menyebutkan manfaat kearifan lokal diantaranya yaitu

- a. Pelestarian Budaya  
Kearifan lokal membantu menjaga dan melestarikan budaya lokal dari pengaruh budaya asing atau perubahan zaman. Nilai-nilai, tradisi, dan kebudayaan masyarakat akan tetap terjaga dengan adanya kearifan lokal.
- b. Konservasi Lingkungan:  
Kearifan lokal mengajarkan masyarakat untuk menghargai dan melestarikan sumber daya alam di sekitar mereka. Kearifan lokal mendorong masyarakat untuk melakukan konservasi dan pengelolaan sumber daya alam secara lestari.
- c. Pengembangan Sumber Daya Manusia  
Kearifan lokal dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan karakter positif pada generasi muda. Tradisi lokal seperti gotong royong dan musyawarah dapat menjadi alat pembelajaran untuk mengajarkan nilai-nilai kerjasama, toleransi, dan tanggung jawab.

d. Penguatan Identitas Sosial

Kearifan lokal berfungsi sebagai perekat sosial yang menghubungkan berbagai kelompok masyarakat. Kearifan lokal dapat memperkuat solidaritas sosial dan menjaga keberagaman masyarakat.

e. Media Pembelajaran

Kearifan lokal dapat menjadi bahan pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran dapat menumbuhkan karakter peserta didik yang terbuka terhadap perbedaan dan dapat berkontribusi dalam kehidupan Masyarakat

Kearifan lokal membantu menjaga tradisi, adat istiadat, dan nilai-nilai budaya agar tidak punah dan tetap dikenal oleh generasi muda.

Nilai-nilai dalam kearifan lokal, seperti gotong royong dan musyawarah, menciptakan hubungan yang rukun dan harmonis di tengah masyarakat.

Kearifan lokal mengajarkan sikap hormat, tanggung jawab, kejujuran, dan kebijaksanaan, yang dapat membentuk kepribadian positif pada individu.

#### 4. Tujuan Kearifan Lokal

★ Tujuan kearifan lokal adalah untuk menjaga kelestarian lingkungan, mempertahankan identitas budaya lokal, dan membangun masyarakat yang lebih berketahanan. Kearifan lokal juga berfungsi untuk memberikan pedoman hidup dan solusi terhadap masalah-masalah lokal, serta menjadi sumber pengetahuan bagi generasi muda. Sartini (2013: 39) menyebutkan tujuan kearifan lokal adalah sebagai berikut melestarikan lingkungan, mempertahankan identitas budaya, membangun masyarakat yang berketahanan, sumber pengetahuan, memberikan pedoman hidup, menjaga keseimbangan ekosistem, meningkatkan kualitas hidup.

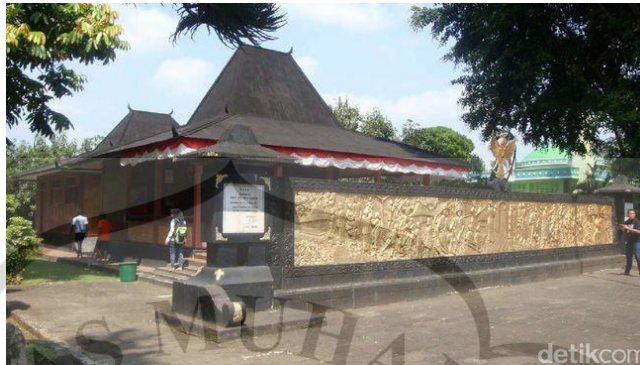
## 5. Contoh Kearifan Lokal di Purbalingga

Purbalingga adalah sebuah wilayah kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kabupaten Purbalingga terdiri dari 18 kecamatan. Daerah di Purbalingga memiliki karakteristik dan ciri khas yang beragam. Tradisi yang menjadi kearifan lokal masih lekat dan dekat pada kehidupan masyarakatnya seperti kegiatan gotong royong, slametan, kesenian, makanan tradisional, tempat bersejarah, dan bahkan tempat wisata.

Dewi (2011) makanan tradisional termasuk kepada *local knowledge* atau disebut kearifan lokal karena mengandung nilai-nilai budaya dan filosofi dari daerah tertentu. Keanekaragaman olahan makanan rakyat melalui tradisi kuliner masyarakat menunjukkan pola-pola hidup dalam interaksi sosial, sehingga menggambarkan kearifan lokal pangan yang menginformasikan keadaan taraf atau tingkat tata kehidupan sehat, sosial, religi, dan inisiatif lokal. Jenis makanan Indonesia memiliki arti simbolik dalam pengaruh sosial, budaya, agama, kepercayaan dan lain-lain.

Penelitian ini memanfaatkan kearifan lokal yang ada di Purbalingga untuk menjadi ide atau sumber inspirasi bagi peserta didik dalam membuat sampiran atau isi ketika menciptakan sebuah pantun. Pemanfaatan kearifan lokal ini diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus memperkenalkan keberagaman yang dimiliki di daerah Purbalingga. Pantun yang dihasilkan dapat beragam sesuai jenis

pantun yang nanti akan dipilih oleh peserta didik. Beberapa contoh kearifan lokal di Purbalingga yaitu sebagai berikut;



Gambar 2.1 Monumen Jendral Soedirman di Rembang, Purbalingga.  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.2 Patung Knalpot di Purbalingga (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.3 Ondol dari Purbalingga (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.4 Kesenian Kuda Lumping dari Purbalingga  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.5 Wisata Alam Puncak Sendaren di Rembang, Purbalingga  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.6 Taman Rekreasi Owabong di Bojongsari, Purbalingga  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.7 Kegiatan Gotong Royong (Dokumentasi Pribadi)

### G. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah teori berhubungan antar berbagai faktor yang telah dintifikasi sebagai masalah penting (Sugiyono, 2015). Pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, diantaranya adalah kurangnya bahan ajar yang menarik, relevan, dan kontekstual. Peserta didik sering kali kesulitan memahami struktur pantun serta menulis pantun yang sesuai dengan kaidah, terutama jika pembelajaran tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau budaya yang mereka kenal.

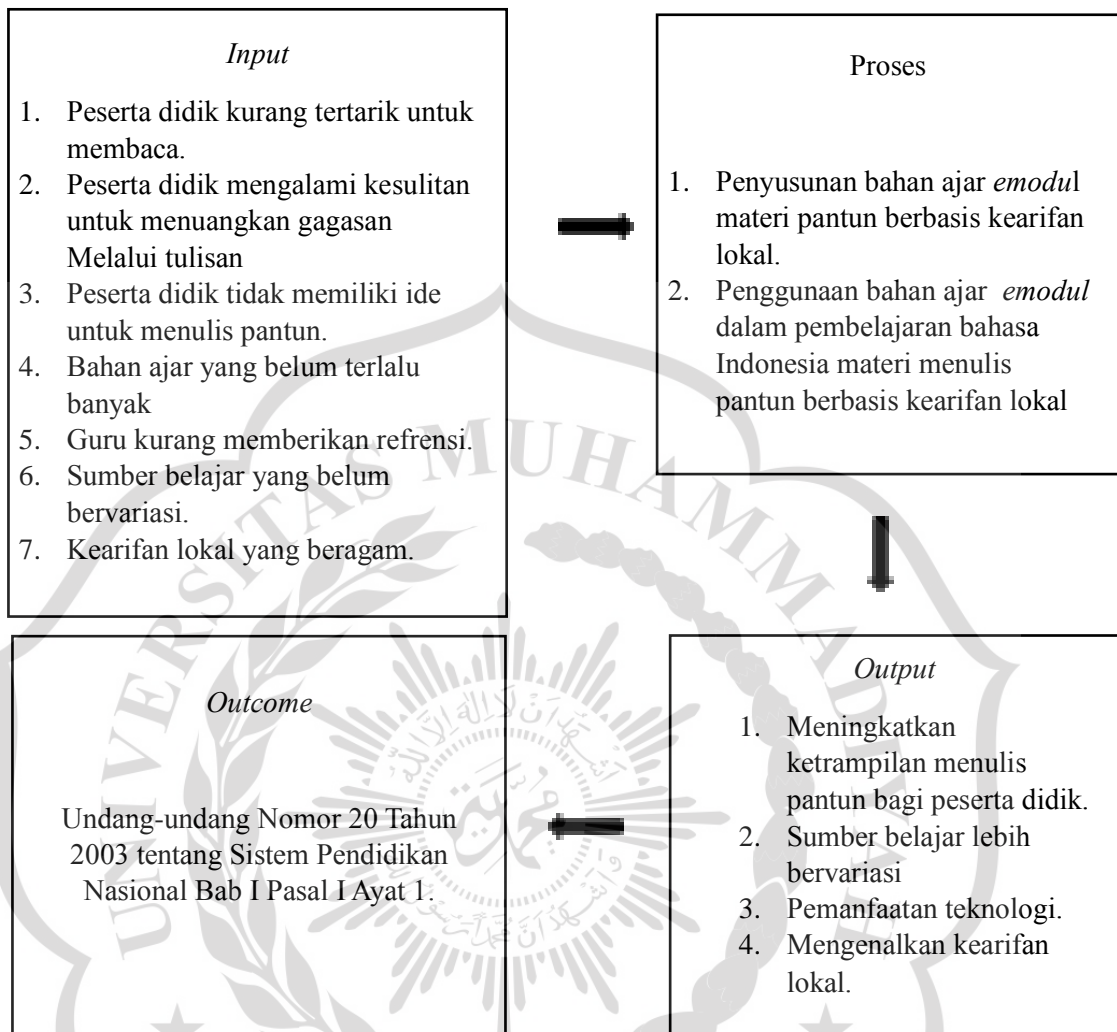
Kearifan lokal merupakan aset budaya yang sangat dekat dengan kehidupan peserta didik dan dapat digunakan sebagai konteks dalam pembelajaran. Penggunaan kearifan lokal dalam bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menulis pantun, karena mereka dapat mengaitkan isi pantun dengan pengalaman atau budaya setempat yang sudah familiar.

Bahan ajar berbasis kearifan lokal yang dikemas dalam bentuk digital, seperti *e-modul*, masih sangat terbatas di lingkungan SD Negeri 3 Panusupan,

Purbalingga. Penggunaan *e-modul* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena bersifat interaktif, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja. *E-modul* dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri untuk belajar.

Inovasi dalam dunia pendidikan harus dikembangkan, salah satunya dalam pengembangan bahan ajar *e-modul* menulis pantun berbasis kearifan lokal yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Panusupan. *E-modul* ini diharapkan dapat menyediakan materi menulis pantun yang menarik, interaktif, dan kontekstual, mempermudah peserta didik dalam memahami struktur dan ciri-ciri pantun, meningkatkan keterampilan menulis pantun dengan muatan budaya lokal, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Pengembangan bahan ajar *e-modul* ini dipandang sebagai solusi inovatif dan aplikatif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik di kelas V SD Negeri 3 Panusupan sehingga tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mewujudkan cita-cita bangsa sesuai Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat 1 dapat tercapai. Alur kerangka piker dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;



Gambar 2.8 Kerangka Pikir

## H. Kajian Relevan

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sri, Slamet, Sumarwati, dan Ani Rahmawati (2023) dengan judul “Short Story Writing Learning Based on Local Wisdom with Digital Book Media for University Students”. Penelitian ini membahas tentang peningkatan keterampilan menulis cerita pendek menggunakan buku digital berbasis kearifan lokal pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Hasil uji signifikansi keduanya memperoleh nilai di bawah 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil menulis cerpen pada data pre-test (kelompok kontrol) dan post-test (kelompok eksperimen). Buku digital efektif digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran menulis, termasuk kearifan lokal beberapa daerah di Jawa Tengah. Berdasarkan hasil uji keefektifan, buku ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan buku ajar lainnya yaitu mudah dipahami, didukung bahasa yang komunikatif, dan memberikan contoh karya sastra dengan alur cerita yang runtut. Peserta didik mengalami peningkatan keterampilan menulis dan semakin kreatif, terbukti dengan peningkatan nilai mereka di kelas.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Diah dan Panca (2025) dengan judul “*Development of a Flipbook Pantun Based on the Think Talk Write Model to Improve the Writing Skills of Fifth-Grade Elementary School Students*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik SD kelas atas melalui pengembangan dan

evaluasi bahan ajar digital dalam format flipbook. Produk divalidasi oleh ahli media dan materi, yang memberikan masukan yang mencerminkan tingkat kesesuaian yang tinggi, serta menggunakan model pengembangan yang diusung Sugiyono. Temuan ini membuktikan bahwa pengembangan flipbook Pantun berbasis model think-talk-write sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun peserta didik. Strategi pembelajaran inovatif ini tidak hanya membantu mengembangkan keterampilan menulis tetapi juga menumbuhkan pemikiran kritis, diskusi, dan mengungkapkan ide dalam bentuk tertulis.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Bakhtiar Satria Adhitya (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Mesin Listrik di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang”. Hasil penelitiannya yaitu diperoleh informasi penilaian kelayakan oleh ahli materi mesin listrik pada media pembelajaran mesin listrik berbasis *web* mendapat skor 87,50 % (sangat layak), ahli media mendapat skor 83,33 % (layak). Penilaian kualitas media pembelajaran oleh mahapeserta didik setelah melihat media pembelajaran mesin listrik berbasis *web* mendapat skor 87,43 % (sangat layak) dan kriteria respon mahapeserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *web* mendapat skor 86,63 % (sangat baik).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Lois Tambunan dan Janwar Tambunan (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan

Logaritma”. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan berbentuk *e-modul*. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk materi Mata Pelajaran Dasar-dasar Matematika untuk mahasiswa didik Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas HKBP Nommensen Pematangsianta, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SD Negeri 3 Panusupan Purbalingga.

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh oleh Wiwik Indah Lestari (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII” diperoleh hasil yaitu adanya peningkatan hasil *pretets* yaitu sebesar 9,6 dan untuk hasil *posttest* terdapat peningkatan sebesar 17,1. Penggunaan media pembelajaran berbasis web ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
6. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ilham Kartiko dan Helti Lygia Mampouw (2021) dari Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Aplikasi Android pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai”. Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan desain pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini yaitu *e-modul*

PSBB dikemas untuk pembelajaran interaktif dan dilengkapi LKPD yang berfungsi sebagai alat kontrol kemajuan belajar peserta didik sekaligus alat evaluasi. *E-modul* yang telah terkonfirmasi valid diimplementasikan kepada 35 peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Salatiga. Hasil uji coba menunjukkan e-modul PSBB direspon baik oleh peserta didik dan memiliki nilai kepraktisan 86%. E-modul PSBB yang didukung oleh LKPD sangat efektif membantu peserta didik mencapai 85% tuntas belajar materi perbandingan berbalik nilai. Hasil ini memberikan informasi bahwa *e-modul* PSBB dapat digunakan secara luas oleh peserta didik SMP.

7. Penelitian yang dilaksanakan oleh Aprilianti dan Wirastiwi (2021) dengan judul “Pengembangan *E-book* dengan Aplikasi *Book Creator* pada Materi Bangun Ruang untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan pendekatan ADDIE. Hasil Penelitian menyatakan bahwa hasil uji validasi dari ahli materi maupun ahli media menyatakan bahwa produk layak sebagai bahan ajar. Uji keefektifan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan analisis nilai ketuntasan klasikal. Berdasarkan analisis Terhadap nilai ketuntasan klasikal pada Penelitian ini menyatakan bahwa bahan ajar efektif digunakan pada pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan ketercapaian ketuntasan klasikal pada uji coba terhadap peserta didik.

## I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka dapat disimpulkan hipotesis penelitian sebagai

Ha : Efektif digunakan sebagai bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas V SD Negeri 3 Panusupan.

H0 : Tidak efektif sebagai bahan ajar *e-modul* untuk menulis pantun berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas V SD Negeri 3 Panusupan.

