

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

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

Bahan ajar memiliki kontribusi yang besar bagi keberhasilan proses pembelajaran yang kita laksanakan. Sebagai pendidik kita harus menyiapkan bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran yang dilakukan. Menurut Mulyasa (2022: 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber ajar yang memiliki pesan pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa materi pembelajaran yang spesifik dan khusus, atau pun yang bersifat umum yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan konten, informasi, dan materi yang relevan untuk disampaikan kepada siswa. Bahan ajar yang baik dan sesuai akan membantu mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman serta perkembangan siswa.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tak tertulis (*National Centre for Competency Based Training*, 2017 dalam Prastowo, 2021:16).

Pengertian ini menggambarkan bahwa bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran siswa dengan memperhatikan gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kepentingan siswa agar abahn ajar dapat memberikan manfaat yang optimal. Bahan ajar yang baik juga seharusnya dilengkapi dengan bahan evaluasi. Hal ini penting untuk mengukur pemahaman dan pencapaian siswa terhadap materi pembelajaran.

Bahan ajar yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media, gambar, video atau metode yang kreatif dapat membuat bahan ajar menjadi lebih menarik dan menarik perhatian siswa.

Menurut KTSP (Depdiknas, 2018:199), bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam membantu siswa mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Bahan ajar merupakan dapat dianggap sebagai buku yang berisi materi yang telah dipilih secara selektif mengenai suatu bidang studi tertentu. Buku tersebut ditulis dalam bentuk tertulis dan memenuhi kriteria tertentu untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dirancang dengan cara

yang sistematis agar dapat diasimilasikan oleh siswa (Loveridge dalam Muslich, 2020: 50).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan alat yang sangat penting dalam pembelajaran yang berperan sebagai panduan, sumber informasi, dan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar tidak hanya berbentuk cetak tetapi bisa juga berupa non cetak.

Ada beberapa 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: prinsip ini menekankan pada pentingnya keterkaitan atau hubungan antara materi pembelajaran dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan. Materi yang diajarkan harus relevan dan memiliki kaitan langsung dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami konsep dan pengaplikasikannya dengan lebih baik dalam konteks yang relevan.
- 2) Prinsip konsistensi: prinsip ini mengarahkan pada kebutuhan akan keajegan atau kesesuaian antara kompetensi dasar yang ditentukan dan materi pembelajaran yang diajarkan. Bahan ajar harus mencakup semua kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum.

- 3) Prinsip kecukupan: prinsip ini menekankan pada pentingnya kecukupan materi yang diajarkan dalam membantu siswa mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan.

Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, untuk itu guru dituntut untuk dapat membuat bahan ajar sendiri yang dapat menunjang pembelajaran. 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 (2020) 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.

## 2. *E-Modul*

### a. Pengertian *E-Modul*

Salah satu bahan ajar media cetak yang dapat dikembangkan ke media digital adalah modul yang ditransformasikan menjadi elektronik modul (*e-modul*). *E-modul* merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. Karena dengan *e-modul* kita dapat menambahkan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya.

*E-modul* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi. *E-modul* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa. Karena *e-modul* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-modul* dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi (Gunadharna, 2021).

Modul elektronik (*e-modul*) dirancang dengan batasan-batasan metode, dan alat evaluasi yang tersusun secara sistematis. Hal ini membantu mengatur dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran. *E-modul* memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi karena mampu menampilkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, video, dan audio. *E-modul*

dirancang sedemikian rupa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. E-modul dapat menjadi solusi dalam situasi terbatas seperti keterbatasan waktu atau saat situasi pandemik, di mana siswa dapat belajar mandiri. Dengan akses yang mudah dan kemampuan untuk belajar secara mandiri, *e-modul* membantu siswa untuk tetap melanjutkan pembelajaran tanpa harus tergantung pada interaksi langsung dengan guru atau instruktur (Hasanah & Dewi, 2022). *E-modul* adalah salah satu bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru/dosen (Prastowo: 2021).

Dengan hadirnya *e-modul* siswa lebih memudahkan pendidik dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penyusunan modul mencakup beberapa aspek penting dalam perencanaan dan pemanfaatan modul sebagai bahan ajar. Penyusunan modul mempertimbangkan tuntutan kurikulum agar bahan ajar yang disediakan sesuai dengan konten pembelajaran yang diharapkan. Modul dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa. Modul memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar kelas. Siswa dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan dapat mengekspresikan cara belajar mereka sendiri. Dengan adanya modul dapat mengurangi ketergantungan guru pada buku sumber dan memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Guru juga dapat memperluas wawasan, menambah pengetahuan, dan pengalaman dalam menulis bahan

ajar. Selain itu, memungkinkan guru untuk membangun komunikasi efektif dengan siswa dan dapat memberikan nilai tambah dalam hal pengembangan profesionalisme guru (Hamdani, 2021: 220-221).

b. Struktur Modul

Menurut Suharman (dalam Prastowo, 2021:113) struktur modul terdiri dari:

1) Judul modul

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

2) Petunjuk umum

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

3) Materi modul

Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi tiap pertemuan.

4) Evaluasi semester

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

c. Tujuan dan Manfaat *E-Modul*

Penyusunan modul bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hal ini penting agar materi pembelajaran yang disajikan dalam modul sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Dalam penyusunan modul, perlu

dipertimbangkan kebutuhan belajar siswa. Ini mencakup pemahaman tentang karakteristik siswa, termasuk gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kebutuhan individual. Dengan mempertimbangan faktor ini, modul dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa secara efektif.

Penyusunan modul juga harus memperhatikan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Ini mencakup tingkat kompleksitas materi, urutan pembelajaran, serta penyajian yang sesuai agar siswa dapat memahami dan menguasai materi dengan baik. Bagi guru, modul dapat mengurangi ketergantungan pada buku sumber, memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman menulis bahan ajar, serta memfasilitasi komunikasi yang efektif dengan siswa. Penggunaan modul juga dapat memberikan manfaat dalam hal pengembangan profesionalisme guru dengan menambah angka kredit. (Hamdani, 2011: 220-221).

d. Ciri dan Karakteristik Modul

Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri. Modul yang baik harus

siswa. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini memberikan kebebasan kepada

siswa untuk belajar mandiri dan mengatur waktu serta tempat belajar sesuai dengan preferensi masing-masing.

Anwar (2020), menyatakan bahwa karakteristik modul pembelajaran sebagai berikut: (1) *Self instructional*, Siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. (2) *Self contained*, Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh. (3) *Stand alone*, Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. (4) *Adaptif*, Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. (5) *User friendly*, Modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya. (6) *Konsistensi*, Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

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

diri secara optimal. (6) Modul memiliki informasi yang cukup kuat. Unsur asosiasi, struktur, dan urutan bahan pelajaran terbentuk sedemikian rupa sehingga siswa secara spontan mempelajarinya. (7) Modul memberi banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan *E-Modul*

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

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

3. Pantun

a. Pengertian Pantun

Menurut KBBI cerita fiksi adalah cerita rekaan, khayalan dan tidak berdasarkan kenyataan. Ada beberapa contoh cerita fiksi adalah novel, cerpen, roman, pantun.

Pantun adalah genre sastra klasik yang seringkali mengisahkan kehidupan yang luar biasa dan terjadi di masa lampau. Pantun cenderung bersifat komunal dan menjadi bagian dari warisan budaya etnis tertentu. Pantun sering kali diturunkan secara turun-temurun dan biasanya diceritakan dalam waktu luang atau santai bersama keluarga atau teman, baik saat istirahat, saat bersantai, atau menjelang tidur anak-anak.

Selain sebagai penguat identitas dan jati diri pemiliknya, pantun juga dapat digunakan sebagai alat untuk mempererat hubungan silaturahmi dan hubungan kekeluargaan. Melalui pantun, nilai-nilai dan pesan moral dapat disampaikan kepada pendengar atau pembaca. Pantun memiliki unsur intrinsik yang khas, salah satunya adalah amanat atau pesan moral yang terkandung di dalamnya. Pesan moral dalam pantun seringkali disampaikan melalui karakter dan peristiwa yang terjadi dalam cerita.

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

James Danandjaja menjelaskan bahwa pantun adalah jenis cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh penutur cerita. Pantun ini tidak terikat oleh tempat atau waktu tertentu dan tujuannya adalah untuk memberikan hiburan. Menurut definisi dari Poerwadarminta, pantun adalah cerita tentang peristiwa aneh atau cerita yang tidak benar terjadi pada zaman dahulu.

Sementara itu, menurut Charles Perrault, pantun adalah cerita pendek yang mengisahkan petualangan khayalan dengan melibatkan situasi dan tokoh gaib yang luar biasa.

Habsari menjelaskan, pantun memiliki beberapa manfaat bagi anak sebagai berikut. (1) Mengajarkan nilai-nilai moral pada anak. Cerita dalam pantun dapat menjadi contoh dan menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak. Dengan menggunakan pantun sebagai analogi, pendidik dapat mengajarkan anak tentang konsep dan nilai etika. (2) Membudayakan budaya membaca. Kecintaan anak pada membaca dapat dipengaruhi oleh kebiasaan orang tua atau pengasuh yang menanamkan budaya membaca sejak dini. Ketika pendidik menganjurkan untuk membacakan buku cerita, anak menjadi lebih tertarik untuk belajar membaca. (3) Mengembangkan imajinasi. Kisah-kisah dalam pantun seringkali melibatkan unsur-unsur yang melampaui logika orang dewasa. Namun, melalui cerita imajinatif inilah anak-anak dapat meningkatkan kemampuan imajinatifnya. Cerita-cerita ini bertujuan untuk merangsang kreativitas anak. Biasanya, anak-anak

b. Ciri-ciri Pantun

Pantun memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pantun biasanya disebarluaskan secara lisan. Cerita ini kemudian dikenal setelah tersebar dari mulut ke mulut melalui kata-kata, dari satu generasi ke generasi berikutnya.

- 2) Karena penyebarannya secara lisan, pantun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk sampai kepada pendengarnya.
- 3) Pantun sering kali memiliki berbagai macam versi yang berbeda. Hal ini wajar karena penyebarannya secara lisan.
- 4) Pantun bersifat anonim, artinya penulis atau penciptanya umumnya tidak diketahui. Meskipun begitu, pantun tersebut selalu dikenal dan populer di masyarakat.
- 5) Pantun memiliki pola tertentu. Misalnya, penggunaan kata klise, kata pembuka, dan kata penutup yang baku.
- 6) Pantun memiliki fungsi dan kegunaan dalam kehidupan kolektif maupun dalam masyarakat, seperti sebagai alat pendidikan, hiburan, protes sosial, dan sebagai proyeksi dari keinginan terpendam.
- 7) Pantun memiliki sifat pralogis atau logika yang sesuai dengan logika umum, serta logika di luar nalar manusia.
- 8) Pantun menjadi milik bersama karena tidak diketahui siapa penulis atau pencipta aslinya. Oleh karena itu, orang-orang merasa memiliki pantun tersebut secara kolektif.
- 9) Pantun memiliki sifat polos dan lugu, yang kadang-kadang terlihat kasar dan terlalu spontan saat disampaikan, lebih dari yang terlihat pada tingkat yang lebih mendalam.
- 10) Biasanya, pantun tidak memberikan penjelasan yang mendetail tentang sifat atau karakteristik tokoh dalam cerita.

### c. Unsur-unsur Pantun

Berikut ini adalah unsur-unsur yang terdapat dalam pantun:

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

### d. Jenis-jenis Pantun

Ada beberapa jenis-jenis pantun adalah:

- 1) Mite atau Mitos: mite atau mitos adalah jenis pantun yang melibatkan cerita tentang makhluk halus seperti jin, setan, dan lainnya. Contohnya termasuk Joko Tarub dan Nyi Roro Kidul.
- 2) Sage: sage adalah jenis pantun yang menceritakan kisah tokoh tertentu dengan kepahlawanan, keberanian, kesaktian, dan kebaikan. Contohnya termasuk Airlangga, Calon Arang, dan Ciung Wanara.
- 3) Fabel: fabel adalah jenis pantun yang menggambarkan kehidupan hewan dengan perilaku yang menyerupai manusia. Contohnya termasuk cerita tentang kancil dan buaya, serta semut dan belalang.
- 4) Legenda: legenda adalah jenis pantun yang diyakini oleh penduduk setempat sebagai kisah yang benar terjadi, namun tidak dianggap sebagai sesuatu yang sakral. Contohnya termasuk Batu Menangis, Lutung Kasarung, dan Danau Toba.
- 5) Parabel: parabel adalah jenis pantun yang memiliki nilai pendidikan, baik itu nilai moral, agama, atau pendidikan yang disampaikan secara tersirat. Contohnya termasuk cerita Malin Kundang.

#### 4. Pembelaaran Menulis

##### a. Pengertian Pembelajaran Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang menggunakan media aksara dalam menyampaikan suatu informasi. Menulis merupakan sebuah proses dalam penuangan ide gagasan ke dalam sebuah tulisan dan melalui tahap-tahap tertentu. “Menulis adalah sebuah proses berkomunikasi secara tidak langsung antara penulis dan pembacanya” (Yunus, Abidin, 2022:182)

Seseorang yang mampu menulis dengan baik mampu memberikan informasi yang jelas kepada pembaca. Akan tetapi, bagi siswa yang merasa kesulitan dalam menulis, mereka tidak tahu bagaimana cara memulai dan mendapatkan sebuah ide atau gagasan. Hal ini dikarenakan menulis merupakan keterampilan yang kompleks sehingga perlu dilatih dalam prosesnya serta butuh ketelitian sejak kelas awal SD.

Menulis adalah sebuah kegiatan yang menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bentuk sebuah tulisan. Menulis merupakan proses perubahan bentuk pikiran atau angan-angan atau perasaan atau sebagaimananya menjadi wujud lambang atau tanda atau tulisan bermakna. Sebagai proses, menulis melibatkan serangkaian kegiatan yang terdiri atas tahapan prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan (Dalman, 2016:7). Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif karena penulis harus terampil menggunakan grafologi, struktur bahasa, dan memiliki bahasa yang memadai, yang mana menulis dapat dianggap sebagai proses ataupun suatu hasil. Puji Santoso (2021: 21) berpendapat bahwa “menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan”

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu proses dalam mendapatkan sebuah ide atau gagasan yang dituangkan kedalam bahasa tulis secara tersusun, logis dan sistematis sehingga pembaca dapat memahaminya. Menulis adalah rangkaian kegiatan seseorang untuk mengungkapkan ide atau gagasan, buah pikiran, pendapat, dengan menggunakan kata-kata yang tepat, disusun menjadi kalimatkalimat

Anak-anak memulai dengan menggambar, kemudian menulis “cakar ayam”, barulah membuat bentuk-bentuk huruf. Mula-mula siswa

sekolah dasar menulis, meskipun ia tidak mengetahui nama-nama huruf. Kata-kata yang dikenalnya dengan baik, misalnya, dapat menolong anak belajar bahwa huruf yang berbeda melambangkan bunyi-bunyi yang berbeda (Isah Cahyani, 2022:70).

b. Tujuan Pembelajaran menulis

Pada dasarnya seorang penulis ketika hendak menuangkan ide gagasannya dalam bentuk tulisan mempunyai tujuan yang hendak disampaikan kepada pembaca. Selain itu, penulis memiliki tujuan atau karakteristik dalam penulisannya agar arah tujuan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh pembaca. Begitu pula dalam dunia pendidikan, hendaknya seorang guru memahami karakteristik siswa agar tujuan dari pembelajaran menulis dapat tersampaikan. (Dra. Gusti Yarmi M.Pd & Dra. Sehati Kaban; M.Pd,

Berikut tujuan pembelajaran menulis di tingkat SD :

- 1) Bersikap dengan benar dalam menulis garis putus-putus, garis lurus, garis lengkung, lingkaran, dan garis pembentuk huruf.
- 2) Menjiplak atau menebalkan (gambar, lingkaran, dan bentuk lurus).
- 3) Menyalin (huruf, kata, kalimat, angka arab, dan kalimat atau beberapa kalimat).
- 4) Menulis huruf, kata, dan kalimat sederhana dengan huruf lepas.
- 5) Menulis beberapa kalimat sederhana (terdiri atas 3-5 kata) dengan huruf sambung.
- 6) Menulis kalimat yang didiktekan guru menggunakan huruf sambung.
- 7) Menulis kalimat yang didiktekan guru menggunakan huruf sambung dan menuliskannya dengan benar.
- 8) Menulis kalimat dengan rapi menggunakan huruf sambung.

### c. Fungsi Pembelajaran menulis

Kegiatan menulis harus diajarkan karena menulis dapat memberikan berbagai manfaat. Menurut Akhadiyah (dalam Dola, 2017), ada beberapa manfaat menulis. Menulis dapat menambah wawasan mengenai suatu topik karena penulis mencari sumber informasi tentang topik tersebut. Menulis merupakan sarana mengembangkan daya pikir atau nalar dengan mengumpulkan fakta, menghubungkannya, kemudian menarik kesimpulan. Manfaat keterampilan menulis diungkapkan oleh beberapa ahli berikut. Keterampilan menulis menurut Tarigan (2008: 3) merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Pendapat tersebut secara tidak langsung juga menunjukkan bahwa manfaat keterampilan menulis yaitu sebagai alat komunikasi tidak langsung. Sadhono dan Slamet (2022: 102) menguraikan manfaat menulis adalah

1. Peningkatan kecerdasan
2. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas,
3. Penumbuhan keberanian, dan 8
4. Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Menulis

juga dapat memperjelas sesuatu kepada diri penulis karena gagasan-gagasan yang semula masih berserakan dan tidak runtut di dalam pikiran, dapat dituangkan secara runtut dan sistematis. Melalui kegiatan menulis, sebuah gagasan akan dapat dinilai. Manfaat-manfaat menulis banyak disampaikan para ahli. Berikut ini penjabaran dari para ahli tentang manfaat menulis, yakni sebagai sarana: a. Untuk menghilangkan stress. Dengan menulis kita bisa mencurahkan perasaan sehingga tekanan batin yang kita rasakan berkurang sedikit demi sedikit sejalan dengan tulisan. Tulisan yang kita buat bisa tentang apa yang sedang kita rasakan ataupun menuliskan hal lain yang bisa mengalihkan kita dari rasa tertekan tersebut (stress).

Dengan demikian kesehatan fisik dan mental kita akan lebih terjaga. b. Alat untuk menyimpan memori. Karena kapasitas ingatan kita terbatas maka dengan menuliskannya, kita bisa menyimpan memori lebih lama. Sehingga ketika kita membutuhkannya, kita akan lebih mudah menemukannya kembali. Misalnya menulis peristiwa-peristiwa berkesan di diari, menuliskan setiap pendapatan dan pengeluaran keuangan, menulis ilmu pengetahuan atau pelajaran, menulis ide atau gagasan, menuliskan rencana-rencana, target-target dan komitmen. c. Membantu memecahkan masalah. Ketika kita ingin memecahkan suatu permasalahan maka kita bisa membuat daftar dengan menuliskan hal-hal apa saja yang menyebabkan masalah itu terjadi dan hal-hal apa saja yang bisa membantu untuk memecahkan masalah tersebut. Melatih berfikir tertib dan teratur. Ketika kita membuat tulisan khususnya tulisan ilmiah atau untuk dipublikasikan, maka kita dituntut untuk membuat tulisan yang sistematis sehingga pembaca bisa mengerti apa yang sebenarnya ingin kita sampaikan.

## B. Penelitian yang Relevan

Terkait penelitian terdahulu, peneliti telah mencari jurnal tentang pengembangan bahan ajar berbasis ebook. Peneliti menemukan beberapa jurnal yang terkait dengan pengembangan bahan ajar berbasis *ebook* antara lain sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Gusti Ngurah Komang Wiratama dan I Gede Margunayasa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul E-Modul Interaktif Muatan IPS pada Subtema 1 Tema 5. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development dengan desain pengembangan ADDIE
2. Jurnal yang ditulis oleh Nurhadi, Nurhasnawati dan Nursalim Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Riau dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan desain pengembangan menurut Borg and Gall
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

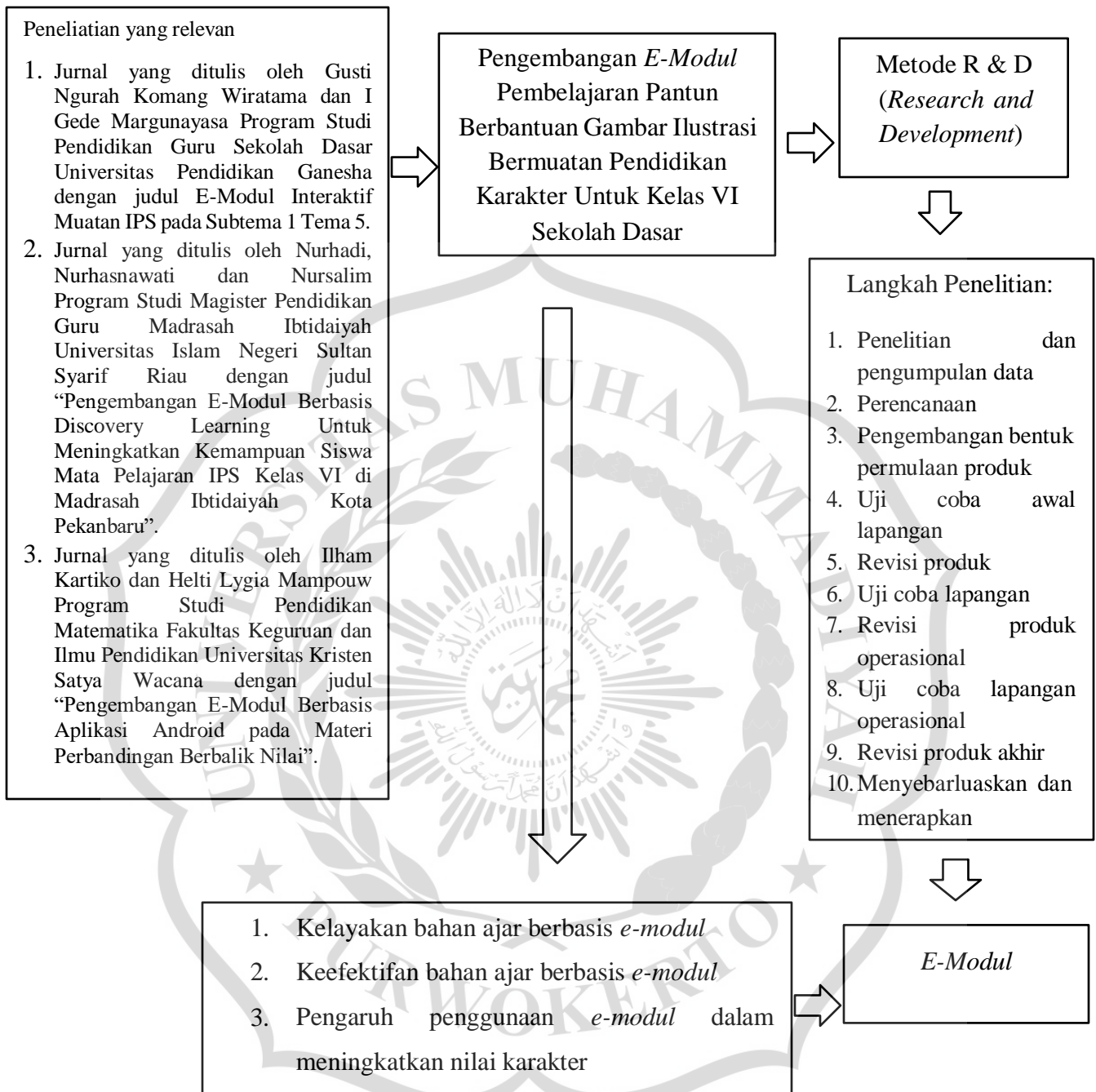
4. Jurnal yang ditulis oleh Sisi Oktarina, Maharani Oktavia dan Aldora Pratama PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang dengan judul “Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 1 Air Salek”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan desain pengembangan ADDIE.



### C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2021:95) kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independent dan dependen. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dalam pelajaran Bahasa Indonesia, guru menangkap bahwa siswa mengalami kebosanan ketika menghadapi bacaan yang panjang dan kurang berminat dalam membaca.

Permasalahan di atas diambil pokok pemikiran bahwa bahan ajar belum membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca siswa dalam materi cerita fiksi, sehingga peneliti berinisiatif mengembangkan bahan ajar cerita fiksi. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka alur kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1. Diagram Kerangka Pikir