

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Grand Theory

Grand theory adalah teori yang sangat luas dan abstrak, yang seringkali digunakan sebagai dasar untuk pengembangan teori-teori lain yang lebih spesifik (*middle-range theory*). Jumlahnya bisa sangat banyak tergantung pada bidang ilmu yang dipelajari dan perspektif yang digunakan. *Grand theory* yang terapkan dalam penelitian ini yaitu konstruktivisme. Von Glaserfeld (1987), pendiri gerakan konstruktivis, konstruktivisme didasarkan pada keyakinan bahwa pengetahuan, apapun definisinya, terbentuk di dalam pikiran manusia. Orang yang berpikir tidak memiliki pilihan selain membangun pemahaman mereka berdasarkan pengalaman pribadi. Semua pikiran kita muncul dari pengalaman masing-masing, sehingga bersifat subjektif (Supardan, 2016).

Teori konstruktivisme pada pembelajaran bahasa Indonesia membentuk peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan bahasa melalui pengalaman, interaksi, dan lingkungan di sekitarnya. Peserta didik diharapkan untuk membangun pengetahuan dan keterampilannya dengan peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga membantu peserta didik memahami dan menggunakan bahasa secara kreatif dan bermakna, khususnya dalam materi menulis puisi.

B. Kajian Teoritis

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar yaitu semua jenis materi yang digunakan untuk mendukung guru atau pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Bahan tersebut bisa dalam bentuk tulisan atau bukan tulisan. Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan dimanfaatkan oleh pendidik serta peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Materi pengajaran dan pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan perjalanan belajar bahasa yang bermakna, materi tersebut membentuk landasan bagi masukan bahasa yang diserap pelajar dan praktik bahasa yang terjadi di kelas (Abdala, 2024). Model pembelajaran ceramah yang sederhana membuat guru jarang menggunakan teknologi dalam proses mengajarnya. Pembelajaran seperti ini dapat memengaruhi sikap siswa, seperti merasa tidak peduli, tidak menghargai perbedaan, dan akhirnya merasa bosan (Prabowo & Wakhudin, 2024). Pembelajaran agar tidak terasa membosankan, maka salah satu cara yang dapat diupayakan yaitu dengan adanya bahan ajar yang menarik.

Bahan ajar meliputi materi pembelajaran, pendekatan dan metode yang digunakan, batasan yang diterapkan, serta cara untuk mengukur hasil belajar. Semua disusun secara terorganisir dan menarik agar tujuan

pembelajaran, yaitu penguasaan kompetensi atau sub kompetensi dengan berbagai tingkat kesulitan, dapat tercapai (Magdalena, Sundari, et al., 2020). Bahan ajar merupakan kumpulan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum dan dimanfaatkan untuk mencapai standar kompetensi serta kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Nurdyansyah, 2018).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahan ajar merupakan kumpulan materi yang digunakan dalam pembelajaran.

b. Jenis Bahan Ajar

Untuk penyesuaian proaktif pelajaran peserta didik, guru harus secara teratur memantau dan menganalisis kebutuhan anak-anak mereka dan membuat keputusan sadar berdasarkan analisis tersebut selama persiapan dan pelaksanaan pelajaran (Kahmann et al., 2024). Bahan ajar tidak hanya berupa buku saja, tetapi juga bisa dalam bentuk lainnya. Bernd Weidenmann (1994) dalam bukunya *Lernen mit Bildmedien* (dikutip oleh Ati Sumiati, 2017), bahan ajar dibagi menjadi tiga kategori utama. Pertama, kategori auditif yang meliputi radio (*rundfunk*), kaset (*tonkassette*), dan piringan hitam (*schallplatte*). Kedua, kategori visual (*visuell*) yang mencakup *flipchart*, gambar dinding (*wandbild*), film bisu (*stummfilm*), video bisu (*stummvideo*), program komputer (*computer-lern-program*), serta materi tertulis yang dapat berupa gambar maupun teks.

1) Bahan Ajar Media Cetak

Bahan ajar media cetak merupakan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kertas dan berfungsi untuk menyampaikan informasi serta mendukung proses pembelajaran. (Kemp Dan Dayton, 1985). Pembelajaran menggunakan bahan ajar cetak mempunyai banyak sekali kontribusi karna hampir seluruh pembelajaran pasti menggunakan bahan ajar cetak ini, salah satu alasan mengapa bahan ajar media cetak ini masih sangat digunakan adalah karna media cetak ini sangat mudah di peroleh dan digunakannya dan lebih efektif karna tidak perlu menggunakan komputer, karna media komputer lebih susah untuk di aksesnya (Bates, 1995).

2) Bahan Ajar Noncetak

Bahan ajar noncetak cukup banyak tersedia di pasaran. Bahan ajar noncetak tersebut antara lain: bahan ajar berupa *display*, model, program audio, OHT (*overhead transparencies*), video, serta bahan ajar lainnya yang menggunakan bantuan komputer.

a) Bahan Ajar Display

Bahan ajar ini memiliki ciri dan sifat yang berbeda dibandingkan bahan ajar cetak atau noncetak. Materi yang ditulis atau gambar yang ditampilkan dalam kelas dapat dilihat oleh siswa secara individu atau dalam kelompok. Bahan ajar ini

cotohnya antara lain yaitu *chart*, poster, foto, realia, peta, *flipchart*, *adhesive*, dan berbagai bentuk lainnya

b) Bahan Ajar Audio

Bahan ajar ini dapat didengarkan secara langsung oleh individu maupun kelompok. Guru masih banyak memandang rendah peran musik, suara, dan kata-kata yang diucapkan dalam proses belajar. Peserta didik dapat mendengarkan audio dengan radio, siaran radio dapat digunakan untuk media pembelajaran. Kaset audio lebih menguntungkan karena dapat direkam dan dipelajari oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun. selain itu siswa dapat mengontrol pemanfaatan dari kaset audio itu secara mandiri atau tersendiri.

c) Bahan Ajar Video

Bahan ajar noncetak yang kaya akan informasi dan luas pemanfaatannya apalagi dalam kegiatan pembelajaran karna dapat dengan mudah dipahami dan diperlihatkan atau dipertontonkan kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran yaitu video atau televisi. Pembelajaran dengan menggunakan video memberikan pengalaman yang lebih lengkap bagi siswa. Siswa bisa melihat gambar dari materi cetak dan mendengar suara dari program audio sekaligus. Video juga menampilkan gambar yang bergerak dan disertai suara, sehingga siswa dapat merasakan suasana atau seolah-olah berada di tempat yang sedang dibahas

(Rustamana et al., 2023). Bahan ajar interaktif merupakan materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga pengguna dapat berinteraksi atau melakukan aktivitas tertentu (O. A. Dewi et al., 2023).

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis bahan ajar dengan catatan memperhatikan kebutuhan materi serta model pembelajaran yang akan diterapkan.

c. Karakteristik Bahan Ajar

Pembuatan materi pembelajaran, terdapat beberapa hal yang bisa menjadi acuan, yaitu: konsep, prinsip, fakta, proses, nilai, dan keterampilan (Magdalena, Prabandani, et al., 2020). Bahan ajar dianggap baik apabila memenuhi beberapa kriteria tertentu. Depdiknas (2004), bahan ajar yang berkualitas memiliki sejumlah karakteristik, diantaranya disusun sesuai dengan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum, mudah dipahami, mampu menarik minat pembaca, serta memiliki tampilan yang mudah dibaca (Arsanti, 2018).

Pendidik perlu memperhatikan beberapa kriteria dalam memilih materi pembelajaran seperti: (1) relevansi,, (2) tingkat kesulitannya sesuai dengan kemampuan peserta didik, (3) sifatnya rasional dan ilmiah, (4) fungsional dalam mendukung pembelajaran, (5) sesuai dengan perkembangan zaman, dan (6) komprehensif serta seimbang dalam penyajian. Bahan ajar dikatakan baik jika memenuhi empat

syarat berikut: (1) isi materinya sesuai dengan kurikulum yang berlaku, (2) penyajian materi mengikuti (Puskurbuk 2012).

Penggunaan bahasa dikembangkan berdasarkan asas kesederhanaan dan efektivitas komunikatif. Unsur visual dikembangkan berdasarkan asas menarik, kreatif, inovatif, dan kepraktisan. Setiap aspek dikembangkan dengan menggunakan asas pengembangan yang berbeda-beda. (Arsanti, 2018).

Peneliti menarik kesimpulan bahwa karakteristik bahan ajar harus memenuhi berbagai kriteria, seperti isi materi yang relevan, bahasa yang mudah dipahami, serta desain yang kreatif dan menarik agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

d. Manfaat Bahan Ajar

Menggunakan bahan ajar dalam proses belajar mengajar sangat penting. Tian Belawati (2003) menyampaikan bahwa peran bahan ajar tersebut mencakup fungsi bagi guru, siswa, serta dalam berbagai metode pembelajaran seperti kelompok, individual, maupun kelas. Kegunaan bahan ajar bagi siswa antara lain: (1) memungkinkan mereka belajar secara mandiri tanpa kehadiran langsung guru, (2) memberikan fleksibilitas untuk belajar di waktu dan tempat yang mereka tentukan sendiri, (3) memungkinkan pembelajaran berlangsung sesuai dengan kecepatan masing-masing individu, (4) memberi kebebasan dalam menentukan urutan materi yang ingin dipelajari, serta (5) mendorong terbentuknya kemandirian dalam belajar.

Manfaat bahan ajar secara klasikal yaitu dapat digunakan sebagai tambahan atau pelengkap buku utama, membantu meningkatkan semangat belajar siswa, serta menjadi sumber penjelasan dalam mencari hubungan antar topik. Manfaat bahan ajar dalam pembelajaran secara individu yaitu sebagai bahan utama dalam proses mengajar, media untuk mengumpulkan dan memantau informasi yang diterima, serta penunjang dalam kegiatan belajar. Manfaat bahan ajar dalam pembelajaran kelompok berfungsi sebagai bahan terpadu dalam proses belajar bersama dan sebagai bahan tambahan yang mendukung materi utama pembelajaran (Magdalena, Prabandani, et al., 2020).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikaji, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar berperan sebagai sarana pembelajaran yang membantu peserta didik menjalani proses belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

2. E-Modul Interaktif

a. Pengertian E-Modul Interaktif

Zaman ini dengan anak-anak yang mulai menggunakan teknologi di usia dini, salah satu cara untuk melindungi mereka dari dampak buruk adalah dengan memperkuat keterampilan digital dan literasi mereka di lingkungan belajar yang aman untuk mempersiapkan mereka menghadapi situasi dalam jaringan (daring) yang berisiko sebelum mereka mengalaminya (Lee & Hancock, 2023).

Belajar menggunakan aplikasi adalah inovasi dalam pendidikan

yang bertujuan mengatasi tantangan dalam memperoleh materi belajar yang beragam (Mulyanah & Andriani, 2021). Bentuk bahan ajar yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa adalah modul elektronik atau e-modul. Keunggulan dari bahan ajar berbasis digital ini terletak pada kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, mudah dijangkau kapanpun dan dimanapun, serta berkontribusi dalam peningkatan mutu proses pembelajaran (Salsabila & Syaban, 2022).

E-modul interaktif adalah modul yang mengintegrasikan dua atau lebih jenis media, seperti teks, grafik, audio, gambar, dan video, yang saling berinteraksi satu sama lain. Pengguna dapat mengontrol media tersebut, sehingga terjadi komunikasi dua arah antara modul dan pengguna (Afrila & Yarmayani, 2018). Bahan ajar interaktif merupakan jenis bahan ajar yang mengintegrasikan berbagai media pembelajaran seperti audio, video, teks, dan grafik, yang dapat memberikan perintah. Dengan demikian, terjadi komunikasi dua arah antara bahan ajar dan pengguna (Aryawan et al., 2018).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa e-modul interaktif memuat materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan dikombinasikan dengan teknologi digital.

b. Karakteristik E-Modul Interaktif

E-modul memiliki ciri dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dimengerti, serta alat pembelajaran dalam e-modul memberi kesempatan bagi siswa untuk melakukan praktik kegiatan belajar (Miskiyyah & Buchori, 2023).

E-modul interaktif dapat diakses melalui sistem operasi android pada *smartphone*, mengingat perangkat berbasis android kini sangat umum digunakan. Siswa dapat belajar dengan lebih mudah menggunakan e-modul interaktif tersebut (Oktaviani & Arini, 2021). E-modul interaktif dapat dibuat menggunakan telepon pintar yang menjalankan sistem operasi android. Modul ini disajikan melalui simulasi yang efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran (Salsabila & Syaban, 2022).

Peneliti menyimpulkan bahwa e-modul interaktif sebagai modul pembelajaran yang menyajikan beberapa materi pembelajaran dalam format yang menarik dan dilengkapi dengan berbagai komponen pembelajaran, yang dapat diakses melalui perangkat digital.

c. Prosedur Penyusunan E-Modul Intraktif

Pengembangan e-modul interaktif sangat perlu disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengembangan dengan 3 aspek sebagai berikut:

1) Aspek Materi

Aspek materi fokus pada peserta didik, dan menentukan apa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai agar

kegiatan pembelajaran sesuai dengan sasaran, dengan mengacu pada kompetensi yang telah ditentukan, baik kompetensi inti maupun kompetensi dasar.

Penggunaan bahasa yang baik dan benar sangat penting dilakukan agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami, terasa menarik, dan disampaikan secara sederhana (Winatha dkk, 2018).

2) Aspek Desain

Aspek desain ini bertujuan untuk memudahkan proses belajar yang bisa memengaruhi minat para siswa. Karakteristik dari aspek desain yaitu penyusunan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi dalam belajar. Pemanfaatan multimedia pada e-modul dapat membantu materi disampaikan secara lebih interaktif. Kemudahan dalam penggunaan e-modul bisa tercapai melalui desain tampilan yang sederhana dan menarik (Winatha dkk, 2018).

3) Aspek Media

★ Aspek media menjadi sarana untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran agar dapat diterima secara efektif oleh peserta didik. Karakteristik aspek media dalam e-modul interaktif yaitu navigasi dalam e-modul atau menu pada modul perlu menggunakan penjelasan dengan bahasa yang sederhana agar dapat menggambarkan isi yang terdapat di setiap halaman. Pengembangan e-modul yang berkualitas mencakup serangkaian proses penilaian

dan evaluasi guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran (Qotimah, 2022).

Peneliti menarik kesimpulan bahwa penyusunan e-modul interaktif harus mengikuti prosedur yang berpedoman pada aspek materi, desain, dan media yang diintegrasikan secara sistematis dan terstruktur.

d. Manfaat E-Modul Interaktif

Menggunakan e-modul juga bisa meningkatkan semangat belajar siswa karena isi dalam e-modul tersebut disusun dengan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi. Kemampuan berpikir kritis mereka menunjukkan peningkatan dibandingkan saat mereka belum menggunakan e-modul dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2022). E-modul dirancang agar sesuai dengan cara berpikir siswa, sehingga tidak menimbulkan kebosanan saat mereka membacanya (Wulandari et al., 2022).

★ Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa e-modul interaktif bermanfaat untuk meningkatkan antusiasme belajar peserta didik, baik melalui bimbingan guru maupun secara mandiri.

3. Antusias Belajar

a. Pengertian antusias belajar

Antusiasme belajar adalah sikap siswa yang bersemangat, bergairah, dan memiliki minat tinggi untuk ikut serta dalam kegiatan belajar (Intaniasari et al., 2022). Antusias berarti merasa bergairah dan

bersemangat. Proses pembelajaran dikatakan sesuai harapan jika siswa memiliki motivasi belajar yang kuat. Guru perlu membantu menumbuhkan antusias dan semangat belajar peserta didik (Imani et al., 2023). Kata "antusias" berasal dari istilah "antusiasme," yang berarti memiliki minat atau semangat yang tinggi untuk mewujudkan keinginan dengan penuh gairah dan kekuatan (Sriningsih, 2019) Antusias sebagai perasaan yang muncul dari kesadaran bagaimana seseorang berhubungan dengan kekuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Suciati, 2018)

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa antusias sangat berpengaruh terhadap motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, dan dengan adanya antusiasme belajar, hasil belajar diharapkan akan meningkat.

b. Indikator Antusias belajar

Indikator antusias siswa dalam proses belajar mencakup beberapa hal. Pertama, siswa terlihat aktif, bersemangat, dan responsif terhadap instruksi guru. Kedua, mereka menjaga perhatian saat guru menjelaskan materi, baik melalui ucapan maupun video pembelajaran, serta mencatat poin penting untuk dipelajari. Ketiga, siswa mendengarkan dengan baik tanpa membicarakan hal lain atau teralihkan, dan berusaha memahami materi yang diberikan dan tidak segan untuk mengajukan pertanyaan serta menyelesaikan tugas secara serius dan tekun (Intaniasari et al., 2022).

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi di negara Indonesia yang diajarkan sejak usia dini hingga jenjang perguruan tinggi, guna memastikan kemampuan berbahasa Indonesia dengan baik juga benar (Munsi, 2020). Belajar bahasa sesungguhnya merupakan proses belajar berkomunikasi, sehingga bahasa menjadi bagian penting yang wajib diajarkan kepada siswa. Mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia diberikan sejak jenjang sekolah dasar (Elviya & Sukartiningsih, 2023).

Siswa diharapkan mampu memahami serta menggunakan bahasa Indonesia baik dan benar dalam berbagai konteks. Pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan menumbuhkan apresiasi dan kebanggaan terhadap sastra Indonesia sebagai bagian dari budaya dan intelektual bangsa (Khair, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah memiliki peranan yang sangat penting karena dapat meningkatkan kemampuan sosial, emosional, serta kemampuan berpikir siswa. Penguasaan bahasa juga memberikan dukungan yang signifikan dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lainnya (Sumaryamti, 2023). Pasal 36 dalam Undang-Undang Dasar 1945 menetapkan bahwa bahasa resmi negara adalah bahasa Indonesia (Astawa, 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan materi wajib yang

harus dikuasai peserta didik agar memiliki kompetensi berbahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "bahasa" memiliki tiga makna, yaitu: (a) sistem tanda bunyi yang bersifat konvensional dan digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan perasaan serta pikiran, (b) kumpulan kata yang dipakai oleh suatu bangsa, dan (c) ucapan sopan serta perilaku yang baik. Bahasa merupakan sistem tanda bunyi yang digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi (Mailani et al., 2022).

Sebuah bahasa yang berkembang dengan baik didasarkan pada sejumlah aturan yang harus diikuti oleh para penggunanya. Sistem ini memiliki berbagai kriteria tertentu, yaitu: (1) Sistem tersebut harus memiliki makna yang dapat dipahami oleh penggunanya. (2) Simbol-simbol yang digunakan harus konvensional. (3) Simbol-simbol tersebut bersifat arbitrer. (4) Sistem simbol harus sederhana tetapi produktif. (5) Sistem simbol harus unik dan berkarakter. (6) Sistem simbol ini dibangun berdasarkan aturan-aturan yang berlaku secara universal. Bahasa juga menggunakan simbol-simbol bunyi untuk menyampaikan pesan, dan sifat bunyi ini bersifat arbitrer, artinya tidak memiliki hubungan alami dengan maknanya. Bunyi tersebut bisa didukung oleh gerakan fisik yang nyata (Syafuruddin et al., 2023).

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia meliputi adanya bunyi vokal dan simbol yang mudah dipahami dalam komunikasi masyarakat.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada pembelajaran, siswa diharapkan dapat menghargai dan merasa bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara. Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta mampu menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan dan situasi. Siswa memiliki kedisiplinan dalam berpikir dan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik mampu mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra sebagai sarana pengembangan karakter, perluasan wawasan hidup, serta peningkatan literasi dan keterampilan berbahasa. Mereka juga menunjukkan sikap menghargai dan merasa bangga terhadap karya sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa (Hidayah, 2017).

d. Aspek Penting dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, berbicara, dan bertindak secara tepat dan benar, sekaligus menumbuhkan penghargaan terhadap karya sastra Indonesia. Aspek utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD juga menjadi fokus perhatian utama, yaitu:

1) Membaca dan Menulis

Di sekolah dasar, siswa diajarkan cara membaca dan menulis secara benar dan tepat. Mereka mempelajari pengenalan huruf dan kata, serta mengembangkan keterampilan membaca melalui metode yang sesuai. Selain itu, siswa juga belajar memahami makna teks yang dibacanya.

2) Tata Bahasa

Membantu siswa memahami berbagai aturan terkait kata, frasa, klausa, dan aspek lainnya. Di tingkat Sekolah Dasar, siswa juga diajarkan mengenal berbagai jenis kata, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, serta jenis kata lainnya.

3) Sastra

Pembelajaran sastra di jenjang Sekolah Dasar bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi siswa terhadap karya sastra Indonesia, seperti cerita pendek, puisi, dan dongeng. Siswa dibimbing untuk memahami alur cerita, tema, serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Mereka juga diberi pelatihan untuk mengekspresikan ide dalam bentuk karya sastra melalui penggunaan bahasa yang kreatif.

4) Berbicara dan Mendengarkan

Pembelajaran bahasa di tingkat Sekolah Dasar turut mencakup pengembangan keterampilan berbicara dan menyimak. Siswa dibina untuk mengucapkan kata-kata secara tepat serta memahami pesan

yang disampaikan oleh lawan bicara. Mereka juga dilatih agar mampu menyimak dengan penuh perhatian serta memberikan respons yang sesuai.

5) Teknologi Informasi

Dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah dasar, teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi diharapkan siswa dapat menghargai kekayaan dan struktur bahasa Indonesia, serta memahami budaya Indonesia dan mampu berkomunikasi secara efektif dan baik (Sari et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi aspek utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi kemampuan membaca, menulis, tata bahasa, sastra, berbicara dan mendengarkan, serta pemanfaatan teknologi informasi.

5. Menulis Puisi

a. Pengertian Puisi

Puisi adalah jenis karya sastra yang tercipta dari ungkapan emosi dan pemikiran penyair. Puisi memanfaatkan bahasa yang berirama, memiliki metrum dan rima, serta disusun dalam bentuk bait dan lirik yang penuh makna. Penyair mengekspresikan gagasan serta perasaannya secara imajinatif dengan memaksimalkan unsur kebahasaan, baik dari aspek bentuk fisik maupun makna batinnya. Puisi

lebih menitikberatkan pada bunyi, bentuk, dan makna yang terkandung di dalamnya. Keindahan puisi terlihat dari makna yang mendalam dan keselarasan makna tersebut dengan seluruh unsur bahasa yang digunakan.

Thomas Carlyle berpendapat bahwa puisi adalah ekspresi pikiran yang memiliki sifat musikal. James Reeves menyatakan bahwa puisi merupakan bentuk bahasa yang kaya dan menarik. Pendapat ini diperkuat oleh Pradopo, yang mengartikan puisi sebagai catatan serta interpretasi pengalaman penting manusia yang diolah menjadi bentuk yang sangat berkesan. Puisi juga dianggap sebagai sarana penyampaian gagasan emosional dengan adanya keindahan. (Lafamane, 2020).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa puisi merupakan sebuah karya dari sastra yang berupa ungkapan dan terikat oleh unsur irama, metrum, rima, penyusunan lirik dan bait, serta mengandung makna yang mendalam.

b. Jenis Puisi

Puisi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu puisi lama dan puisi baru, yang masing-masing memiliki aturan tersendiri dalam penulisannya. Wati dan rekan-rekan (2015:2) menyimpulkan bahwa puisi terbagi menjadi dua kategori. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Lafamane (2020:2), bahwa puisi dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yaitu puisi lama dan puisi baru.

Kedua bentuk puisi tersebut memiliki ragam jenisnya masing-masing. Berikut ini penjelasan mengenai puisi lama dan baru beserta jenisnya:

1) Puisi Lama

Wati dkk (2015:2) menjelaskan puisi lama adalah puisi yang terikat oleh sejumlah aturan tertentu. Yuliati (2018:6) mengemukakan beberapa contoh puisi lama, antara lain: mantra, pantun, karmina, seloka, gurindam, syair, dan talibun. Puisi lama merupakan karya sastra yang dibuat oleh penyair dengan mengikuti aturan-aturan tertentu seperti jumlah suku kata dan baris. Puisi ini terdiri dari sekitar tujuh jenis yang termasuk dalam kategori puisi lama tersebut.

2) Puisi Baru

Puisi baru adalah jenis puisi yang ditulis dengan aturan yang lebih fleksibel, baik dalam hal jumlah baris, jumlah suku kata, maupun pola rima yang digunakan (Wati dkk, 2015: 2). Yuliati (2018:7) menjelaskan beberapa jenis puisi baru meliputi balada, himne, ode, epigram, roman, elegi, dan satir. Puisi lama berdasarkan bentuk dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu distich, terzina, quatrain, quint, sextet, septima, oktaf, dan soneta.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua jenis puisi, yaitu puisi lama yang penulisannya mengikuti aturan yang baku, dan puisi baru yang aturannya longgar dalam hal jumlah baris, suku kata, atau rima.

c. Unsur Puisi

Unsur fisik puisi meliputi pemilihan kata, gambaran atau citraan, perumpamaan, pengaturan seperti rima dan irama, tata letak huruf, serta penggunaan teknik retorika. Unsur batin meliputi tema, nada, perasaan, dan pesan yang ingin disampaikan. Menulis kreatif pada puisi, kenyataannya tidak hanya bergantung pada bakat karena kreativitas itu sendiri dapat dikembangkan secara teratur. (Ulfah et al., 2023).

Unsur pembangun puisi adalah komponen-komponen yang terdapat dalam sebuah puisi. Puisi memiliki dua jenis unsur pembangun, yaitu unsur fisik dan batin.

Peneliti memberi kesimpulan bahwa unsur puisi merupakan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam menyusun puisi agar hasil karya puisi memiliki nilai dan bahasa yang menarik untuk pembacanya dan tentunya memiliki makna yang mendalam.

d. Teknik Menulis Puisi

★ Menulis puisi adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, menyampaikan perasaan secara tertulis, serta merupakan bagian dari ekspresi bahasa yang kreatif dengan irama yang menarik (Azizah, 2015). Materi yang memadai sangat diperlukan agar siswa dapat memahami dengan baik dan mampu mengubahnya menjadi ide-ide kreatif dalam bentuk puisi (Mursini, 2002). Guru sangat berperan penting agar siswa diberi kebebasan menulis sesuai dengan keinginan,

pengalaman, dan perasaannya dengan bimbingan guru (Ulfah et al., 2023)

Atas beberapa pendapat tersebut, maka peneliti menyimpulkan yaitu teknik dalam menulis puisi harus berdasarkan ekspresi rasa yang mendalam dengan penggunaan bahasa yang imajinatif dan irama yang indah.

e. Manfaat Menulis Puisi

Puisi memiliki manfaat sebagai sarana penyampaian makna melalui sastra dengan tulisan yang indah atau syair-syair yang indah juga. Suwardo (2012) menjelaskan bahwa puisi memiliki arti yang bermanfaat serta dapat menggembirakan. Bermanfaat disini yaitu mampu berguna sebagai tempat atau wadah untuk menuangkan apa yang dipikirkan (Dewi, 2017). Puisi juga sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah kebenaran dan menyebarkan kebaikan kepada pembaca (Hidayatusholikah et al., 2023).

★ Siswa banyak dijumpai mengalami kesulitan dalam memilih judul, menyampaikan ide, menemukan kata-kata yang tepat, serta mengubah imajinasi menjadi tulisan, sehingga mereka menjadi kurang termotivasi untuk menulis. Menulis puisi adalah seni menggabungkan kata-kata menjadi satu kesatuan yang utuh, bermakna, dan memiliki nilai estetika. Siswa yang belajar menulis puisi diharapkan bisa memperluas dan memperkaya kosakata mereka, serta lebih kreatif dalam menggunakan bahasa. Mereka bisa menggunakan bahasa itu

untuk memahami, menciptakan, serta menyampaikan gagasan dan informasi kepada pembaca secara lebih baik. (Nur'Ajmiy & Umam, 2023).

C. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat di lihat pad tabel 2.1. berikut.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
1	Made Sri Astika Dewi dan Nyoman Ayu Putri Lestari/ 2020	"E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa"	Nilai uji sebesar 0,503 dan tingkat signifikansi 0,481, yang jauh lebih besar daripada tingkat signifikansi alpha 5%. Dengan demikian, asumsi homogenitas data terpenuhi. Namun, hasil uji lain menunjukkan nilai -2,407 dengan tingkat signifikansi 0,019. Karena tingkat signifikansi yang ditetapkan adalah 5%, maka hasil pengujian tersebut dinyatakan signifikan karena nilai signifikansi (0,019) lebih kecil dari alpha (0,05)
2	Emilda Farkhiatul Manzil dan tim/ 2022	Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Skor validitas materi sebesar 93%, validitas media sebesar 75%, kelayakan menurut guru sebesar 98%, dan skor uji coba oleh siswa sebesar 96,5%. Selain itu, modul ini menerima respon positif dari para siswa. Berdasarkan hasil tersebut, modul elektronik untuk materi siklus air kelas V SD dinilai sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran
3	Yusuf Abyan Rofiyadi dan Sri Lestari Handayani pada/ 2021	Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Kelas V	produk yang dikembangkan memperoleh penilaian baik dari ahli materi dengan rata-rata skor 79,6%. Penilaian dari ahli media juga menunjukkan kriteria baik dengan rata-rata skor 83,8%, dan penilaian dari ahli modul mendapatkan skor rata-rata 83,3% dengan kategori yang sama. Respons siswa terhadap produk ini juga positif, dengan rata-rata skor

		Sekolah Dasar	persentase 83,3%, sedangkan skor respons siswa secara keseluruhan mencapai 86,6% yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis Android ini layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas V Sekolah Dasar
4	Ni Luh Gede Candra Puspitadewi dan I Gusti Ngurah Japa/ 2022	E-Modul Interaktif pada Materi Bangun Datar Kelas III di Sekolah Dasar	E-modul interaktif tersebut memiliki validitas yang sangat baik. Validitas ini ditunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 92,5%, penilaian praktisi sebesar 97%, serta respons siswa sebesar 96,7%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif untuk materi bangun datar kelas III SD layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika dengan kualifikasi sangat baik
5	Afifa Hana Fitriya dan tim/ 2024	Pengembangan E-Modul Interaktif Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar	E-modul interaktif yang dikembangkan memiliki validitas yang sangat baik. Penilaian dari ahli materi mencapai 92,5%, sedangkan validitas dari praktisi sebesar 97%, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Respons siswa terhadap e-modul ini juga tinggi, yaitu sebesar 96,7% dan masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil penilaian ahli media menunjukkan rata-rata skor 4,7, yang menandakan bahwa e-modul tersebut sangat valid.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki sejumlah perbedaan serta inovasi kebaruan, yaitu:

1. Belum banyak bahan ajar e-modul interkatif yang membahas tentang materi menulis puisi bagi peserta didik SD.
2. Memiliki berbagai menu yang berisi komponen-komponen materi tentang puisi.

3. Tampilan warna, gambar yang menarik dan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik tingkat SD.
4. Terdapat menu kuis mandiri.
5. Bahan ajar e-modul mudah diintegrasikan dengan pembelajaran kontekstual.

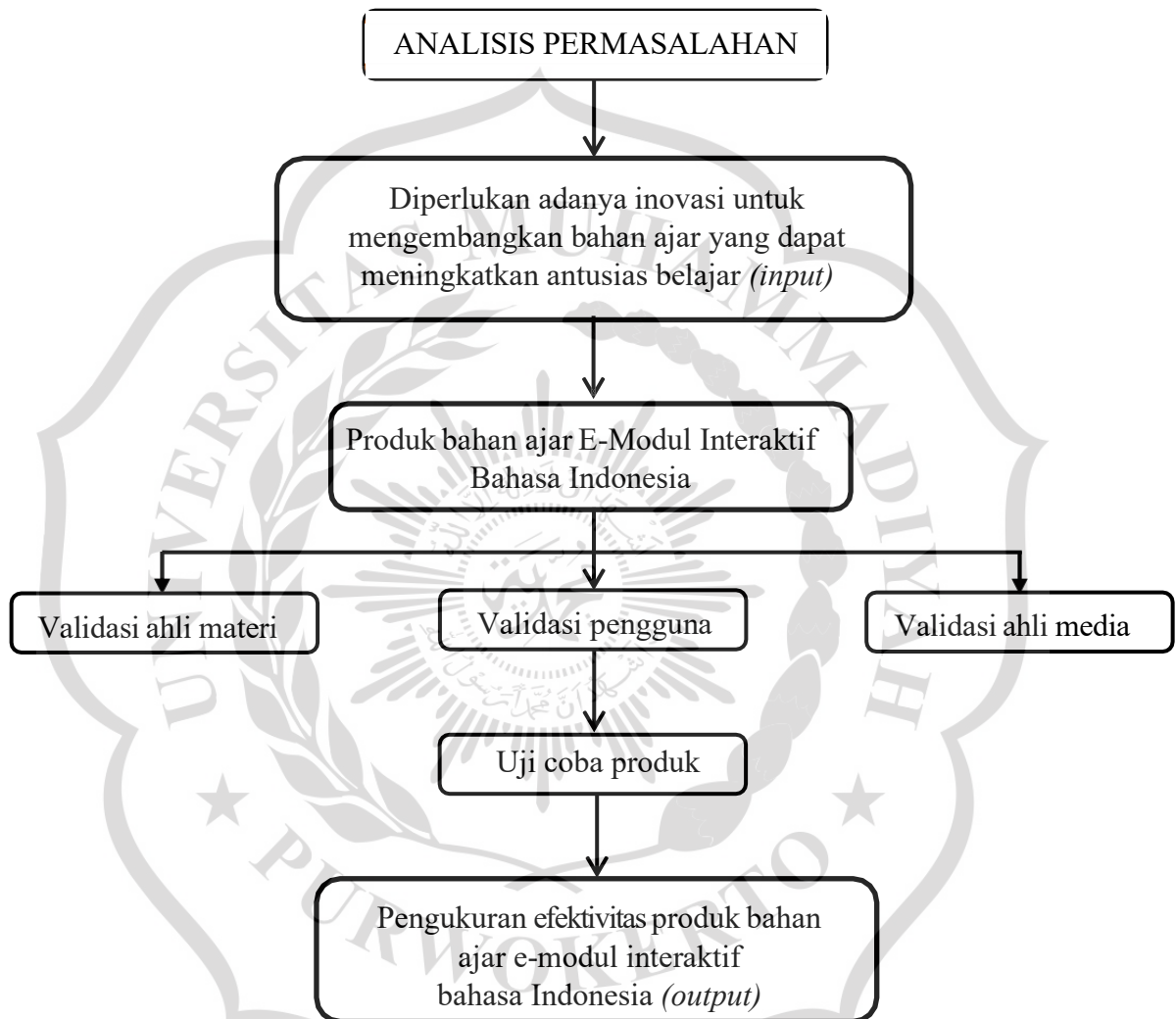
D. Kerangka Pikir

Antusias belajar peserta didik yang rendah pada menulis puisi, disebabkan oleh kesulitan mereka dalam mengembangkan ide agar sesuai dengan tema yang seringkali bersifat abstrak baik dari segi pilihan diksi maupun susunan kalimat. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan model pembelajaran yang monoton sehingga kurang menunjukkan inovasi kebaruan. Buku referensi pembelajaran bahasa Indonesia dan modul ajar digital bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi yang terbatas, serta munculnya beberapa hambatan bagi guru dalam menyusun modul ajar digital maka dibutuhkan inovasi baru.

Peneliti telah menemukan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu mengembangkan inovasi berupa bahan ajar e-modul interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan antusias belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi. Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan serta manfaat yang signifikan bagi peserta didik, yaitu tersedianya bahan ajar yang menarik, inovatif, mudah diakses, menyenangkan, dan mampu

meningkatkan antusias belajar mereka terhadap materi yang dipelajari.

Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, dengan tahapan seperti pada gambar 2.1. di bawah ini:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

E. Hipotesis Penelitian

Penelitian terdapat dua jenis hipotesis yang umum digunakan, yaitu hipotesis alternatif (H1) dan hipotesis nol (H0). Hipotesis alternatif, yang merupakan hipotesis yang hendak diuji, biasanya dirumuskan dalam bentuk pernyataan positif. Hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk pernyataan negatif. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

2. H0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat perbedaan antusias belajar yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan bahan ajar e-modul interaktif dengan peserta didik yang hanya belajar dengan menggunakan bahan ajar buku paket bahasa Indonesia saja.
3. H1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat perbedaan antusias belajar yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan bahan ajar e-modul interaktif dengan peserta didik yang hanya belajar dengan menggunakan bahan ajar buku paket bahasa Indonesia saja, dimana peserta didik yang belajar menggunakan bahan ajar e-modul interaktif menunjukkan antusias belajar yang lebih tinggi.