

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a) Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses tindakan atau perilaku seseorang dalam mencari tahu apa yang ingin mereka pelajari dan pahami. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar menurut Dimiyati & Mudjiono (2013:17). "Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari belajar adalah suatu hal yang kompleks kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek yaitu dari siswa dan dari guru". Sedangkan menurut pendapat lain Darmawan (2013:124) belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya terampil menjadi terampil.

Adapun ciri-ciri belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:8) adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaku adalah siswa yang bertindak sebagai pembelajar
- 2) Tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup
- 3) Proses belajar internal pada diri pembelajar
- 4) Tempat terdapat di sembarang tempat
- 5) Lama waktu belajar adalah sepanjang hayat
- 6) Syarat terjadinya belajar adalah adanya motivasi belajar yang kuat
- 7) Ukuran keberhasilan dalam belajar adalah dapat memecahkan masalah
- 8) Faedah belajar adalah dapat mempertinggi martabat pribadi bagi pembelajar
- 9) Hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring

Berdasarkan uraian di atas, Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh orang lain ataupun individu baik itu disengaja maupun tidak disengaja dan belajar memiliki ruang lingkup yang luas karena belajar tidak hanya di sekolah saja melainkan bisa di lingkungan sekitar.

#### **b) Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu cara atau proses atau perbuatan yang dapat menjadikan seseorang belajar dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang sengaja dilakukan atau dirancang agar peserta didik belajar. Seperti yang dikemukakan menurut Rusman (2012:93), pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat berjalan baik dengan baik. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, dimana perubahan itu dengan didapatnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Hamalik (2003: 30) yang menyatakan “Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran”.

Kemudian Sudjana (2004:28) yang mengemukakan bahwa “pembelajaran dapat diartikan sebagai yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar kegiatan interaksi edukatif antara dua belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran”.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang yang sistematis serta terstruktur

yang dibuat oleh pendidik agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan menggunakan media belajar yang menarik.

## **2. Hakikat Bahan Ajar.**

### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar sendiri mempunyai peranan penting didalam proses belajar karena nantinya dapat menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang akan mereka jelaskan. Hal ini sejalan menurut pendapat Prastowo (2015: 28) yang menyatakan bahwa “bahan ajar merupakan sebuah susunan bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis”.

Bahan ajar itu sendiri menurut Bahan ajar yang dimaksud disini yaitu berupa bahan ajar tertulis maupun tidak tertulis hal ini juga yang dikemukakan oleh Eriyanti (2008:4) didalam Agustina (2010:1) yang menyatakan bahwa “bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran”. Dari beberapa pendapat tersebut membuktikan bahwa begitu pentingnya bahan ajar bagi dunia pendidikan terutama bagi guru yang akan mengajar.

### **b. Klasifikasi Bahan Ajar**

Menurut Prastowo (2011:40) klasifikasi bahan ajar dibedakan menjadi 4 macam yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.

1. Bahan ajar cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran dan penyampaian informasi (Kemp dan Dayton, 1985). Contohnya *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, browser, leaflet, wallchart, foto, atau gambar, dan model atau maket.
2. Bahan ajar dengar atau program audio yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat di mainkan atau di dengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk* audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya, *video compact disk* dan film.
4. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunaanya di manupulasi atau di beri perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya *compact disk interactive*.

Maka dari itu bahan ajar mempunyai kelebihan maupun kekurangannya

sendiri sehingga dibuat secara sistematis agar dapat memenuhi setiap kebutuhan yang di perlukan oleh guru maupun oleh peserta didik agar dalam proses pembelajaran belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan memperoleh belajar yang efektif dan efisien.

### **c. Bahan Ajar Menurut Sifatnya**

Menurut Agustina (2010:6) yang menyatakan bahan ajar menurut sifatnya terbagi menjadi empat yaitu;

1. Bahan ajar bersifat cetak, misalnya buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, chart, foto bahan dari majalah serta Koran dan lainnya.
2. Bahan ajar berbasis teknologi, misalnya *audio cassata*, siaran radio, slide, *filmstrips*, video tutorial dan multimedia .
3. Bahan ajar yang digunakan untuk praktek dan proyek, misalnya *kit sains*, lembar observasi, lembar wawancara dan sebagainya.
4. Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, *handphone*, *video conferencing* dan lainnya.

#### **d. Fungsi Bahan Ajar**

Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik saat mengajar memilih fungsi yang dapat dilihat dari segi pendidik maupun peserta didik fungsi -fungsi menurut Prastowo (2011:24) adalah sebagai berikut

- 1) Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain:
  - a) Menghemat waktu pendidik mengajar.
  - b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
  - c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
  - d) Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik.
  - e) Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
- 2) Fungsi bahan bagi peserta didik, antara lain:
  - a) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain.
  - b) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
  - c) Peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing.
  - d) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
  - e) Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.
  - f) Sebagai pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa bahan ajar memiliki fungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan interaktif sehingga membuat peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja sehingga akan adanya respon antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

### **3. Hakikat Modul**

Modul merupakan salah satu bahan ajar cetak yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar modul yang disiapkan secara khusus dan dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu yang dikemas menjadi sebuah unit pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Agustina (2010:8) yang mengatakan bahwa “ modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa adanya bimbingan dari guru”. .Sedangkan menurut Surahman (2010:2) didalam Prastowo (2011:105). Yang mengatakan bahwa “ modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat di pelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self intruactional*) setelah peserta menyelesaikan satu kesatuan dalam modul, selanjutnya peserta dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya”.

Sehingga dapat disimpulkan modul merupakan sebagai alat bantu yang berisi materi pelajaran yang telah disusun secara sistematis oleh guru atau pendidik agar dapat mempermudah dalam proses belajar mengajarnya sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### **a) Tujuan Pembuatan Modul**

Menurut Agustina (2010:9), yang mengatakan bahwa tujuan penyusunan atau pembuatan modul antara lain:

- 1) Agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru/pendidik (agar minimal).
- 2) Agar peran pendidik tidak terlalu dominan dan otoriter dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Melatih kejujuran peserta didik
- 4) Mengakomodasikan berbagai tingkat dan kecepatan peserta didik.
- 5) Agar peserta didik mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

## **b) Karakteristik Modul**

Setiap ragam bentuk bahan ajar pada umumnya memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakan dengan bentuk bahan ajar lainnya begitu pula dengan modul, bahan ajar ini memiliki karakteristik menurut Eriyanti (2008:36). Didalam Agustina (2010:9) yang menyatakan bahwa;

- 1) *Self intrusctional*, peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- 2) *Self contained* seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terhadap didalam satu modul utuh.
- 3) *Stand elone*, modul manual/multimedia yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain dan tidak harus digunakan bersama-sama.
- 4) *Adaktif*, modul hendaknya memiliki daya adaktif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) *User friendly*, modul hendaknya memenuhi kaidah bersahat/akrab dengan pemakaiannya.

## **c) Unsur-Unsur Modul**

Menurut Prastowo (2011:112) yang mengatakan bahwa modul paling tidak harus berisikan tujuh unsur antara lain;

- 1) Judul.
- 2) Petunjuk belajar siswa (petunjuk peserta didik atau pendidik).
- 3) Kompetensi yang akan dicapai.
- 4) Informasi pendukung.
- 5) Latihan-latihan.
- 6) Petunjuk kerja atau lembar kerja (LK).
- 7) Serta evaluasi.

Melalui ke tujuh komponen itulah kita bisa menyusun sebuah bahan ajar yang di sebut modul.

## **4. Hakikat E-Modul**

*E-Modul* merupakan suatu sarana bahan ajar yang di buat semenarik mungkin karena dapat diakses melalui link dan dibuat semenarik mungkin karena didalam *E-Modul* terdapat vidio pembelajaran yang dapat peserta didik buka

sehingga bahan ajar ini tidak terfokus pada buku maupun tulisan namun memiliki animasi yang menarik didalamnya sehingga menambah minat belajar peserta didik.

Menurut Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017:3) yang mengatakan “*E-Modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis 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 tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar”. Sedangkan menurut Hartanti (2003) yang mengatakan bahwa “Pengembangan buku maupun modul dalam format elektronik atau disebut dengan *e-book/E-Modul* yang pada saat ini digunakan sebagai pengganti buku secara konvensional tanpa mengurangi peranannya sebagai sumber informasi”.

Dengan demikian dapat penulis disimpulkan bahwa bahan ajar *E-Modul* merupakan salah satu bahan ajar yang dapat berupa elektronik yang isinya berupa bahan ajar yang bisa digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk membantu proses pembelajaran agar tidak lagi terfokus pada buku cetak saja.

### **a. Karakteristik *E-modul***

Sama halnya dengan modul, *E-Modul* juga memiliki karakteristik Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017: 3) menyatakan bahwa karakteristik *E-Modul* 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) Konsisten dalam penggunaan *font*, spasi, dan tata letak.
- 7) Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer
- 8) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- 9) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *software*
- 10) Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa didalam karakteristik *E-Modul* ini sendiri memiliki satu kesatuan yang utuh agar dapat memudahkan didalam proses pembelajaran nantinya karena didalam *E-Modul* ini nantinya memiliki media gambar yang beragam agar dapat menarik minat serta keingintahuan peserta didik terhadap bahan ajar yang telah di sediakan karena selain mudah untuk diakses melalui link sehingga peserta didik bisa belajar tanpa harus membawa buku karena bisa di akses melalui *handphone* masing-masing .

## **b. Keunggulan dan Kelemahan *E-modul***

Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017:

3-4) menyatakan bahwa keunggulan dan kelemahan *E-Modul* adalah sebagai berikut:

### **a. Keunggulan**

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- 2) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- 5) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.
- 6) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

### **b. Kelemahan**

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan yaitu *E-Modul* selain memiliki karakteristik juga memiliki kelemahan dan juga kelebihan, kelemahan dari *E-Modul* itu sendiri seperti membutuhkan tingkat kedisiplinan siswa dalam belajar sehingga memerlukan kedisiplinan yang tinggi baik fasilitator untuk dapat memantau proses belajar dan juga memberi motivasi jika nantinya peserta didik memerlukan bantuan individu dari guru tersebut. Sedangkan kelebihan dari *E-Modul* ini sendiri yaitu dapat memudahkan peserta didik didalam proses belajar dikarenakan sudah dilengkapi dengan media yang dapat menarik dalam proses

belajar sehingga dalam belajar siswa tidak hanya menggunakan buku cetak namun bisa menggunakan bahan ajar *E-Modul*

### c. Prinsip Pengembangan *E-modul*

Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah

(2017:4) prinsip pengembangn *E-Modul* adalah sebagai berikut:

- 1) Diasumsikan menimbulkan minat bagi siswa.
- 2) Ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh siswa.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran (*goals & objectives*).
- 4) Disusun berdasarkan pola “belajar yang *fleksibel*”.
- 5) Disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 6) Berfokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih
- 7) Mengakomodasi kesulitan belajar.
- 8) Memerlukan sistem navigasi yang cermat.
- 9) Selalu memberikan rangkuman.
- 10) Gaya penulisan (bahasanya) komunikatif , interaktif, dan semi formal.
- 11) Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- 12) Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
- 13) Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik.
- 14) penunjang *self asesment*
- 15) Menjelaskan cara mempelajari buku ajar.
- 16) Perlu adanya petunjuk/pedoman sebelum sampai sesudah menggunakan *E-Modul*

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya didalam prinsip pengembangan *E-Modul* ini merupakan suatu proses pembelajaran berbasis elektronik sehingga peserta didik belajar dengan menggunakan teknologi yang ada sehingga dapat membuat siswa belajar mandiri baik itu disekolah maupun di rumah karena didalam *E-Modul* ini telah dikemas agar dalam proses pembelajaran dapat memudah kan peserta didik maupun siswanya.

## 5. Aplikasi *Sea Digital Learning (Sigil)*

### a. Pengertian *Sigil*

*Sea digital learning (Sigil)* merupakan salah satu pembelajaran yang bisa diakses oleh peserta didik di rumah maupun sekolah hal ini memudahkan proses pembelajaran yang ada saat ini karena adanya pembelajaran jarak jauh sehingga aplikasi ini bisa digunakan agar peserta didik dan pendidik dapat melaksanakan proses belajar mengajar. Menurut Sekar Sari (2016:48) yang menyatakan “*Sigil* merupakan *software editor* yang *editor* untuk *epub* yang bersifat *open source*. *Epub (electronic publication)* merupakan salah satu format digital yang merupakan format standardisasi bentuk yang diperkenalkan oleh *International Digital Publishing Forum (IDPF)* pada tahun 2011”. *Sea digital learning* menekankan teknologi penggunaan internet untuk mengirimkan materi pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Perbedaan pembelajaran konvensional dengan *sea digital learning* dapat terlihat sangat jelas.

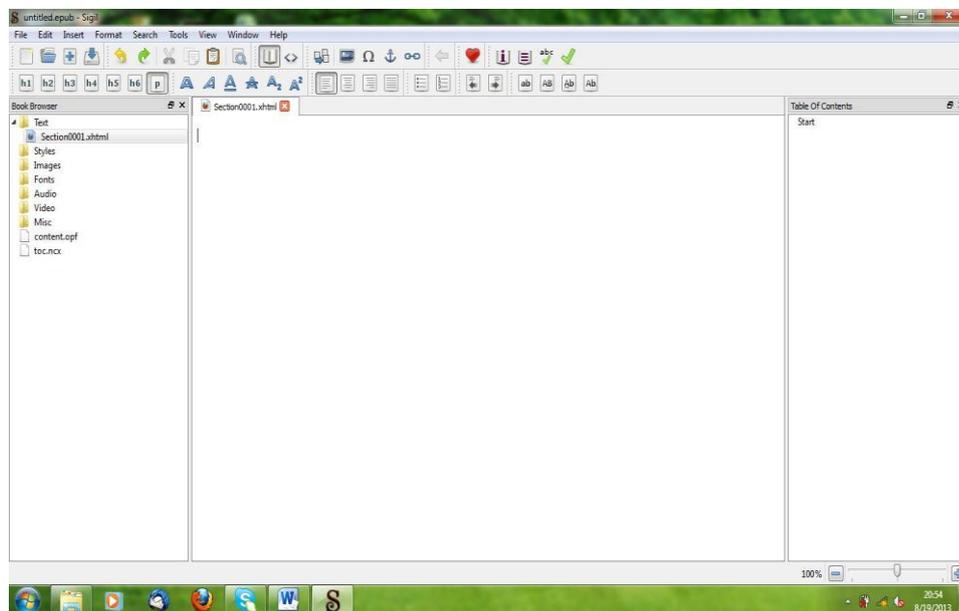
Dimana pembelajaran konvensional, seorang guru dianggap serba bisa dalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswanya. Sedangkan *sea digital learning*, fokus utama pembelajaran adalah peserta didik/siswa. Peserta didik diharapkan bertanggung jawab dan mandiri, dapat mencari materi yang telah direncanakan oleh guru dengan usaha mandiri.

Berbagai macam *software* yang memiliki utilitas tinggi didapatkan hasil bahwa *software Sigil* memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding *software* sejenis, dimana selain fitur yang lengkap *software Sigil* untuk mendapatkannya dapat diperoleh secara gratis. Hal inilah dipandang sebagai sisi plus dari *Sigil*

dibandingkan *software* lain. Selain itu, dengan gratisnya *software Sigil* diharapkan mampu menghasilkan nilai ekonomi dari *Sigil*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa *Sigil* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan secara gratis agar dapat membantu proses pembelajaran yang ada saat ini yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline* .

### **b. Tampilan Ruang Kerja *Sigil***



**Gambar 1.2 Tampilan awal *Sigil*.**

Fungsi dari icon sigil yang tertera pada toolbox adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.2. Fungsi Dari Icon Sigil**

No	Gambar	Keterangan
1		Membuat book baru.
2		Membuat book baru dari disk.
3		Memasukkan file dari disk pada book.
4		Menyimpan book.
5		Berfungsi untuk kembali ke operasional sebelumnya.
6		Berfungsi untuk memotong, mengcopy serta mempaste kontek ke book.
7		Menemukan kata serta mengubahnya.
8		Melihat secara bentuk asli/visual.
9		Melihat secara fungsi html.
10		Membagi menjadi beberapa file.
11		Untuk memasukkan baik image vidio ataupun audio.
12		Memasukkan simbol-simbol.
13		Memasukkan link.
14		Menampilkan judul dan nama pengarang.
15		h1 digunakan ununtuk BAB, h2 untuk sub bab, h3 untuk point sedangkan P menandakan isi paragraf yang tidak dimaksudkan dalam daptar isi.

16		Tombol untuk icon bergambar disamping adalah untuk pengaturan huruf yaitu mempertebal tulisan, memiringkan, memberi garis bawah, memberi garis tengah pada kata, serta menurunkan dan membuat pangkat pada huruf.
17		Icon disamping adalah pengaturan faragrap yang pada umumnya juga terdapat pada <i>Ms.Word</i> yaitu <i>Align Left, Center, Align Right, Dan Justify</i> .
18		Pengaturan huruf kecil kecil, besar, besar kecil bergaris bawah dan huruf besar kecil.

## 6. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan ber Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki (2013) dalam Jurnal Tarbiyah (2018:102) yang menyatakan “mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif ”. Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu cabang ilmu yang membuat kita memiliki keprilakuan dan berbudi luhur didalam menggunakan bahasa pesatuan bahasa indonesia.

Materi yang akan dikembangkan pada bahan ajar *E-Modul* ini adalah materi pada semester 1 (Satu). Yaitu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut :

### 1) Kompetensi inti

K1	:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
K2	:	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
K3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
K4	:	Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

### 2) Kompetensi Dasar

3.8	:	Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen.	<b>Bab IV</b>
4.8	:	Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai.	

### 3) Indikator

3.8	:	3.8.1 Menjelaskan perbedaan isi dalam cerpen dan cerita rakyat. 3.8.2 Menjelaskan persamaan isi dalam cerpen dan cerita rakyat. 3.8.3 Menjelaskan perbedaan nilai-nilai dalam cerpen dan cerita rakyat 3.8.4 Menjelaskan persamaan nilai-nilai dalam cerpen dan cerita rakyat
-----	---	--

4.8		4.8.1 Menyusun kembali isi cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi cerpen. 4.8.2 Menyusun kembali isi cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memperhatikan nilai-nilai dalam cerpen 4.8.3 Mempresentasikan teks cerpen yang di susun
-----	--	--

#### 4) Tujuan pembelajaran

3.8	:	3.8.1 Siswa mampu Menjelaskan perbedaan isi dalam cerpen dan cerita rakyat dengan benar. 3.8.2 Siswa mampu Menjelaskan persamaan isi dalam cerpen dan cerita rakyat dengan benar. 3.8.3 Siswa mampu Menjelaskan perbedaan nilai-nilai dalam cerpen dan cerita rakyat dengan benar. 3.8.4 Siswa mampu Menjelaskan persamaan nilai-nilai dalam cerpen dan cerita rakyat dengan benar.
4.8	:	4.8.1 Siswa mampu Menyusun kembali isi cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi cerpen dengan benar. 4.8.2 Siswa mampu Menyusun kembali isi cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen dengan memperhatikan nilai-nilai dalam cerpen dengan benar. 4.8.3 Siswa mampu Mempresentasikan teks cerpen yang di susun dengan rasa percaya diri.

## B. Kajian Penelitian Relevan

1. Farida Fitriani dan Indriaturahmi FIPP Universitas Pendidikan Mandalika dengan judul “Pengembangan *E-Modul* sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah”. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil uji kelayakan maka diperoleh bahwa ahli media dan ahli materi menyatakan *E-Modul* layak digunakan (ahli media= 87,5% dan ahli materi= 96,31%), sedangkan siswa merespon positif (87,7%). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* mata pelajaran Bahasa Indonesia yang

dikembangkan sangat layak sebagai sumber belajar untuk diterapkan pada siswa.

- a. Persamaan penelitian yang dikembangkan adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar berupa *E-Modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.
  - b. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada waktu yang digunakan oleh dengan peneliti, tempat penelitian Farida Fitriani yang berada dikota Lombok sedangkan penulis dikota Baturaja dan sekolah yang berbeda penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 3 OKU sedangkan saudari Farida Fitriani di MAN 1 Lombok.
  - c. Keunggulan produk yang peneliti kembangkan dari penelitian saudari Farida Fitriani adalah produk yang dikembangkan ini memiliki evaluasi di setiap bab nya dan evaluasi di akhir bab, sedangkan produk Farida Fitriani tidak memiliki evaluasi di akhir bab.
2. Kalimat Sa'diyah Universitas Negeri Surabaya Indonesia “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Digital *Flipbook* Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA”. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil uji keterbacaan dan angket peserta didik yang diambil dari 20 peserta didik Kelas X IPS SMA Negeri 14 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Modul* berbasis digital *flipbook* memperoleh nilai rata-rata 0,91 dari hasil validasi menunjukkan bahwa *E-Modul* berbasis digital *flipbook* termasuk dalam kategori valid dan layak secara teoritis. Uji keterbacaan berada dilevel 10 artinya sesuai dengan kelas 10 serta hasil rata-rata dari

respon peserta didik sebesar 82% pada pernyataan positif dan 39% pada pernyataan negatif termasuk kategori sangat layak secara empiris.

a. Persamaan, yaitu sama-sama mengembangkan *E-Modul* sebagai bahan ajar disekolah agar mempermudah proses belajar mengajar jarak jauh.

b. Perbedaan, pada penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang digunakan yang mana peneliti menggunakan bahasa Indonesia, waktu yang digunakan pun berbeda , tempat SMA Negeri 14 Surabaya sedangkan penulis melakukan penelitian di SMA 3, aplikasi yang digunakan penulis yaitu aplikasi sigil sedangkan saudari Kalimatus Sa'diyah menggunakan *Digital Flipbook*.

c. Keunggulan produk yang peneliti kembangkan dibandingkan dengan penelitian saudari Kalimatus Sa'diyah adalah produk yang ini bisa digunakan secara *offline* dan *online* sedangkan saudari Kalimatus Sa'diyah digunakan secara *online* saja.

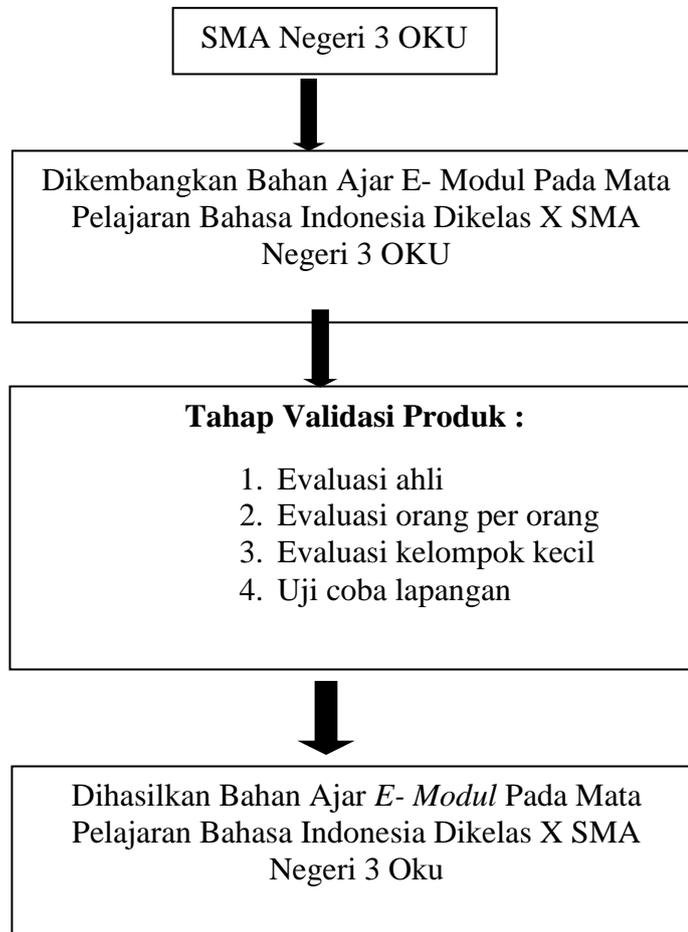
3. Tiara Qonita FKIP Universitas Baturaja dengan judul “Pengembangan *E-Modul* dengan Menggunakan Aplikasi *Sigil* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sukadana Lampung Timur”. Dari hasil uji coba, ahli media memberikan nilai 77,5% kategori “Baik”. Ahli desain memberikan nilai 95,5% dengan kategori “Baik”. Ahli materi memberikan nilai 84,1% dengan kategori “Baik”. Pada uji coba perorangan (*one-to-one*) dengan objek penelitian 3 orang responden kelas XI MIPA diperoleh nilai 88% dengan kategori “Baik Sekali”. Pada uji kelompok kecil (*small group*) dengan objek penelitian 6 orang responden kelas XI MIPA

diperoleh nilai 86,63% dengan kategori “Baik Sekali”. Kemudian uji lapangan (*field test*) dengan objek 20 orang responden kelas XI MIPA diperoleh nilai 85,27% dengan kategori “Baik”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang bahan ajar *E-Modul* maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *E-Modul* ini layak untuk digunakan sebagai bahan ajar peserta didik di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Sukadana Lampung Timur

- a. Persamaan penelitian yang dikembangkan adalah sama-sama mengembangkan *E-Modul* menggunakan aplikasi sigil.
- b. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada mata pelajaran peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan saudari Tiara Qonita menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia, tempat nya disini yaitu peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 3 OKU sedangkan saudari Tiara Qonita ada di SMA Negeri 1 Sukadana Lampung Timur.
- c. Keunggulan Keunggulan produk yang peneliti kembangkan oleh peneliti dibandingkan dengan penelitian saudari Tiara Qonita adalah produk dikembangkan ini memiliki evaluasi di akhir bab sedangkan produk Tiara Qonita tidak memiliki evaluasi di akhir bab.

### C. Kerangka Konseptual

Adapun kerangka konseptual penelitian adalah sebagai berikut



**Bagan 2.1** Kerangka Konseptual Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMA Negeri 3 OKU