

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara yang belajar dengan sumber belajar. Sumber belajar perlu memuat konten yang berorientasi masa depan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dan memberikan dampak pada aspek pembelajaran dalam mengembangkan sumber belajar dengan perkembangan teknologi.

Menurut Choiru Umatin, dkk (2021) “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan disebut sebagai aktivitas yang universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan terus digalakkan kepada siapapun, di mana pun dan kapan pun tanpa memandang perbedaan.

Pendidikan diarahkan untuk membudayakan manusia dan memuliakan manusia. Pencapaian pendidikan yang bisa terlaksana dengan baik dan tepat perlu kajian ilmu secara lebih mendalam tentang bagaimana baiknya pendidikan itu dilaksanakan. Eksistensi keilmuan menjadi dasar dalam aktivitas pendidikan di dunia. Seperti dalam Firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Baqarah/2: 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي

بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepadaKu nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang - orang yang benar!”

Ayat ini mengindikasikan bahwa awal pertama kali pemahaman pendidikan adalah bersamaan dengan awal mulai manusia di dunia ini yaitu Nabi Adam. Ayat ini juga menjelaskan bahwa pendidikan dengan kehidupan manusia. Ayat ini juga menampakkan adanya evaluasi dalam pendidikan yaitu meminta Nabi Adam mengulang apa yang diajarkan tentang nama nama benda.

Dalam proses belajar mengajar pendidik dan peserta didik sangat membutuhkan bahan ajar yang dimana hal ini salah satu bagian terpenting karena mencakup tentang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena bahan ajar salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar.

Bahan ajar juga menempati posisi paling penting dalam mengimplementasikan suatu kurikulum. Sebagai pendukung proses pembelajaran, materi pada bahan ajar tentunya harus mempunyai relevansi dengan kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai siswa. Tujuan dari hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat terlaksana secara optimal serta terarah selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya bahan ajar maka peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran bergeser. Semula guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi dikelas, sementara siswa diposisikan sebagai penerima informasi pasif.

Dengan bahan ajar ini pula, maka guru tidak lagi merupakan satu-satunya sumber belajar di dalam kelas. Dalam hal ini guru lebih diarahkan untuk berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran. Serta dengan memanfaatkan bahan ajar yang telah dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran, siswa diarahkan lebih baik lagi untuk menjadi pelajar aktif yang mempelajari setiap materi dalam bahan ajar dahulu sebelum mengikuti pembelajaran dikelas.

Guru juga diharapkan harus mampu mengatasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, melalui perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan salah satunya pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kita dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara menyampaikan materi dengan bahan ajar yang menarik untuk pembaca.

Menurut Shofi (2020) “Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, menyempurnakan, pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien”. Sedangkan Menurut Prastowo (2019) “Ada tiga tahap pokok yang perlu dilalui untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu: analisis kebutuhan bahan ajar, memilih sumber belajar, dan menyusun peta bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar”. Itulah sebabnya harus adanya pengembangan bahan ajar agar terjadinya perubahan pendidik yang berkembang dan maju.

Permasalahan pendidikan diranah sekolah menengah ke atas yang ada saat ini sangat bervariasi seperti halnya dengan sekolah SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.

Dari hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam peneliti mencari tau segala permasalahan yang ada disekolah tersebut diantaranya adalah bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk peserta didik masih menggunakan buku paket saja yang hanya terdapat materi, contoh soal, dan soal-soal yang monoton. Tampilan pada buku paket juga kurang menarik karena tidak terdapat visualisasi dari materi dan menggunakan kertas buram.

Adapun permasalahan yang kerap terjadi kepada peserta didik adalah kurangnya memahami bagian unsur-unsur pada cerpen. Sehingga permasalahan ini tidak hanya menyangkut dengan satu bahan ajar saja yang membuat proses belajar mengajar menjadi monoton, tetapi berdampak pada nilai peserta didik dalam materi cerpen. Diketahui bahwa nilai KKM peserta didik dalam materi cerpen adalah 75. Maka dari itu terdapat 216 dari 394 peserta didik yang nilainya masih di bawah KKM dengan rata-rata nilai 74 sampai 65. Beberapa faktornya dikarenakan kurangnya contoh soal dan hanya menggunakan buku paket saja yang membuat peserta didik kurang bersemangat untuk menekuni pembelajaran pada materi cerpen.

Permasalahan ini banyak mengalami miskonsepsi saat belajar sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar yang dapat menarik perhatian dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam memudahkan proses pembelajaran, tentu diperlukan penerapan teknologi dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kompetensi dasar. Adapun salah satu pengembangan bahan ajar yang dapat dilakukan di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam adalah bahan ajar berbentuk E-Book karena berdasarkan pengalaman peneliti sewaktu magang pada tahun 2023 di

SMA Negeri 2 Lubuk Pakam menunjukkan bahwa peserta didik memiliki telepon pintar atau *smartphone*, jadi lebih memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

Menurut Tompo (2016) “E-book atau buku digital adalah buku publikasi dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar dan multimedia yang dapat dibaca pada komputer, laptop atau perangkat elektronik *portable* lainnya (*smartphone*)”. Bahan ajar ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi. Selain praktis, peserta didik dapat mengakses bahan ajar E-Book ini dimanapun dan kapanpun. Dari segi isi, pengembangan harus memuat materi yang kontekstual dan sesuai dengan kompetensi dasar. Materi disusun sebaik mungkin agar tidak ada kesalahan konsep, kesalahan penulisan, hingga kesalahan dalam penggunaan bahasa. Bahan ajar seperti E-book bergambar dapat menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran dan perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih menyenangkan karena peserta didik akan lebih semangat dan termotivasi tinggi untuk belajar.

Berdasarkan dari data sekolah SMA Negeri 2 Lubuk Pakam, sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar yang dimana guru memiliki keleluasaan untuk memilih perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kemudian peneliti menyimpulkan dari informasi yang disampaikan oleh salah satu Guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam permasalahan yang kerap terjadi pada peserta didik tentang materi cerpen ini adalah kurangnya pemahaman tentang menentukan unsur-unsur cerpen. Sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) pada kurikulum merdeka, maka dari itu peneliti

mengacu pada fase F dengan CP elemen kedua yaitu membaca dan memirsas, sedangkan ATP mengacu pada 11.5 yaitu peserta didik menganalisis dan menyimpulkan unsur instrinsik cerpen dan menilai tujuan penulis menggunakan diksi tertentu.

Maka dari itu pengembangan bahan ajar juga memiliki peran penting dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi konten serta strategi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang menarik dan dapat menanamkan nilai-nilai keterampilan menjadi suatu kebutuhan yang penting. Materi ajar memiliki peran yang signifikan dalam dunia pendidikan. Melalui pendidikan, tujuan mengembangkan potensi peserta didik diharapkan tercapai, sehingga mereka dapat menjadi individu yang berkualitas serta generasi penerus bangsa yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman saat ini. Upaya peningkatan kualitas pendidikan ini diharapkan mampu meningkatkan martabat manusia Indonesia.

Sesuai dengan judul penelitian ini maka Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Multiterasi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam perlu diintegrasikan sebagai wujud menghargai dan melestarikan budaya lokal di sekitar siswa dengan cara peserta didik membaca sebuah cerpen tentang budaya lokal di Sumatera Utara, sehingga diharapkan siswa dapat mengenali dan memahaminya.

Untuk mendukung tercapainya kemampuan siswa dalam meningkatkan multiliterasi maka guru harus melakukan pembaharuan dari pembelajaran yang ada dengan mengikuti perkembangan zaman. Seiring melajunya zaman, pembelajaran yang kreatif tentu harus terjun ke masa saat ini. Dengan tujuan agar peserta didik dapat berpikir secara kritis dan memiliki pemahaman yang tinggi.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Unaradjan (2019) “Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan terkait dengan judul penelitian atau dengan masalah atau dengan variabel yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya :

1. Siswa merasa bosan saat pembelajaran monoton hanya menggunakan satu bahan ajar utama
2. Belum ada pengembangan bahan ajar cerpen berbasis E-book
3. Peserta didik kurang memahami dalam menentukan unsur-unsur pada cerpen sehingga banyak peserta didik yang nilainya di bawah KKM

C. Pembatasan Masalah

Menurut D. Sugiyono (2017) “Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu keinginan yang ingin dieliminasi/dihilangkan.” Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah hanya kepada :

1. Produk yang dihasilkan berupa E-book dengan memperbaharui sampul, berisikan bahan materi, desain gambar yang lebih menarik, dilengkapi dengan contoh dan latihan soal
2. Bahan ajar yang dikembangkan berbasis E-book pada materi cerpen berbentuk PDF
3. Multiliterasi yang digunakan peneliti merupakan multiliterasi membaca
4. Budaya lokal yang digunakan berupa budaya batak di Sumatera Utara

5. Penelitian ini mengacu pada fase F dengan CP elemen kedua yaitu membaca dan memirsa, sedangkan ATP mengacu pada 11.5 yaitu peserta didik menganalisis dan menyimpulkan unsur instrinsik cerpen dan menilai tujuan penulis menggunakan diksi tertentu.

D. Perumusan Masalah

Menurut Sugiyono (2018) “Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Berdasarkan batasan masalah di atas maka dalam penelitian adalah :

1. Bagaimanakah proses Pengembangan Bahan Ajar Cerpen Berbasis E-book Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Multiliterasi Terhadap Siswa Kelas XI ?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar cerpen berbasis E-book dengan pendekatan budaya lokal dalam meningkatkan multiliterasi terhadap siswa kelas XI oleh ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik dengan adanya Pengembangan Bahan Ajar E-book Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Multiliterasi Terhadap Siswa Kelas XI ?

E. Tujuan Penelitian

Menurut Arikunto (2014:97) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan proses Pengembangan Bahan Ajar Cerpen Berbasis E-Book Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Multiterasi Siswa Kelas XI
2. Mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Cerpen Berbasis E-book Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Multiliterasi Terhadap Siswa Kelas XI
3. Mendeskripsikan respon peserta didik dengan adanya Pengembangan Bahan Ajar Cerpen Berbasis E-book Dengan Pendekatan Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Multiliterasi Terhadap Siswa Kelas XI

F. Manfaat Penelitian

Menurut Firdaus (2021) “Manfaat penelitian di dapat setelah pencapaiannya tujuan penelitian. Seandainya dalam penelitian, tujuan dapat dicapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat”. Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
 - a) Berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama didalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen
 - b) Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang
 - c) Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar cerpen berbasis E-book.
2. Secara Praktis
 - a) Bagi siswa untuk mengetahui tingkat hasil belajar agar dapat memperbaikinya dimasa mendatang

- b) Sebagai masukan untuk guru dalam usaha meningkatkan sistem pengajaran dan untuk memberikan pembinaan serta pengembangan pengajaran dan bahan ajar agar tercapainya tujuan pembelajaran
- c) Bagi penulis sendiri kegiatan ini diharapkan menjadi bekal untuk mengajar sebagai calon guru Bahasa Indonesia dalam proses belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kerangka teoretis adalah kumpulan teori yang diperlukan di dalam penelitian. Menurut D. Sugiyono (2013) “Teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, defenisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis”. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, yaitu untuk menjelaskan (*explanation*), meramalkan (*prediction*) dan mengendalikan (*control*) suatu gejala. Oleh karena itu, peneliti memilih teori-teori dari bahan ajar, aplikasi E-book, teks cerpen dan pengembangan. Teori tersebut berguna untuk memperkuat dasar-dasar konsep penelitian, karena teori lebih fokus untuk objek yang akan diteliti.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk tertentu. Menurut Sutarti dan Irawan (2017) “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan”. Dalam bidang penelitian, produk-produk yang dihasilkan penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas dan relevan dengan kebutuhan.

Penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai

dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk baru atau bahkan menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan relevan.

Penelitian dan pengembangan memiliki ciri-ciri yang berbeda, secara umum penelitian pengembangan memiliki ciri-ciri merancang dan mengembangkan produk, menguji coba produk, dan memvalidasi produk. Rancangan dan pengembangan produk didasarkan pada analisis kebutuhan, dengan menganalisis produk-produk terdahulu. Hasil analisis menjadi fondasi untuk menambah atau mengembangkan produk baru. Validasi produk dilakukan untuk menganalisis kelayakan produk, dan uji coba produk dilakukan untuk menganalisis efektifitas produk dalam menjawab kebutuhan masyarakat.

Salah satu pakar yang mengembangkan konsep metode penelitian dan pengembangan bernama Borg and Gall yang menjelaskan ada empat ciri utama metode penelitian pengembangan ini. Menurut Okpatrioka (2023) “Pertama, adanya penyelidikan terhadap hasil penelitian berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan kajian atau penelitian pendahuluan (*preliminary*) untuk mengembangkan hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Kedua, pengembangan produk berdasarkan temuan analisis masalah. Pengembangan produk berdasarkan hasil penelitian awal (pendahuluan). Ketiga, pengujian lapangan di lingkungan yang pada akhirnya akan digunakan. Pengujian lapangan dilakukan di lingkungan atau situasi yang paling realistis di mana produk akan digunakan. Keempat, ditinjau untuk mengatasi semua

kekurangan yang diidentifikasi selama fase pengujian lapangan. Peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada tahap uji lapangan. Dari empat ciri utama tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri penelitian pengembangan diawali dengan proses analisis terhadap produk terdahulu, pengembangan produk, uji lapangan, dan revisi. Keempat hal tersebut merupakan tahapan yang perlu dilakukan pada penelitian pengembangan”.

Adapun beberapa para penemu yang sudah mengembangkan metode penelitian dan pengembangan ini sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2011) mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal.
- b) Menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2011) mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perencanaan), *development* (tahap pengembangan), dan *dissemination* (tahap penyebaran.)
- c) Menurut Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2011) mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *analysis, define, development, implementation, dan evaluation*.
- d) Menurut Richey and Klein Richey and Klein dalam Sugiyono (2011) mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari mulai

planning (perencanaan) selanjutnya *production* (memproduksi) dan kemudian *evaluation* (evaluasi).

Dari teori di atas peneliti memilih untuk menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE. Adapun alasan peneliti menggunakan model ADDIE di karenakan model ADDIE menyediakan pendekatan yang terstruktur dan fleksibel yang dapat meningkatkan efisiensi dan konsistensi dalam kualitas pengembangan bahan ajar cerpen berbasis E-book.

2. Hakikat Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru atau peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Kosasih (2021) “Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dapat pula diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar karena bahan ajar didalamnya dapat berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu”.

Seperti yang diketahui bahwa kegiatan belajar ini sangat mempengaruhi perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengar, dan lain sebagainya. Jika dilihat dari segi makro, kegiatan belajar diartikan sebagai psiko fisik menuju kearah perkembangan pribadi seutuhnya. Sedangkan secara mikro belajar diartikan sebagai penguasaan materi sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat alat yang digunakan dalam pembelajaran yang berguna

membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar, sehingga kompetensi (tujuan) pembelajaran dapat tercapai.

b. Fungsi Bahan Ajar

Adapun fungsi bahan ajar bagi pendidik dan peserta didik menurut Kosasih (2021) yaitu “Didalam bahan ajar terdapat uraian khusus materi tentang pengetahuan, pengalaman, dan teori yang secara khusus digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah memahami sejumlah materi atau pokok bahasan tertentu yang sudah digariskan dalam kurikulum. Guru dapat lebih siap dalam mengembangkan dan menuntaskan tuntutan dari setiap kompetensi dasar (KD)-nya. Dengan keberadaan bahan ajar, guru lebih mudah di dalam menjelaskan pokok-pokok bahasan dan peserta didik melanjutkannya dengan cara membaca bahan ajar yang relevan dan lebih kompleks. Guru pun dapat memilih dan menyusun bahan ajar dari berbagai sumber lain, dengan menjadikannya sebagai contoh dalam menyajikan materi untuk kegiatan pembelajaran peserta didik”.

Kesiapan bahan ajar memungkinkan guru untuk lebih banyak terlibat didalam proses pembelajaran. Guru dapat lebih banyak memusatkan perhatiannya kepada usaha membangkitkan minat peserta didik yang lambat belajar. Oleh karena itu keterampilan dan pengetahuan dasar bahan ajar telah dipersiapkan sebelum masuk kelas, proses pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih penting dan lebih bermakna karena kegiatan belajar diarahkan kepada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih kompleks.

Menurut Dongoran (2023) “Fungsi bahan ajar secara lengkap yakni pertama, mencerminkan suatu sudut pandangan yang tangguh dan modern mengenai pengajaran, serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan pengajaran yang disajikan. Kedua, menyajikan suatu sumber pokok masalah atau

subject matter yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para peserta didik sebagai dasar bagi program-program kegiatan yang disarankan, yang keterampilan-keterampilan ekspresional diperoleh di bawah kondisi-kondisi menyerupai kehidupan yang sebenarnya. Ketiga, menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi. Keempat, menyajikan bersama-sama dengan sumber-sumber bahan ajar lainnya dalam mendampingi metode-metode dan sarana-sarana pengajaran untuk memotivasi para peserta didik. Kelima, menyajikan fiksasi (perasaan yang mendalam) awal yang perlu dan juga sebagai penunjang bagi latihan-latihan dan tugas-tugas praktis. Keenam, menyajikan bahan/sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna”.

c. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan non cetak. Menurut Sanjaya dan Andi (2017:101) “Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Selain itu, bahan ajar cetak juga bisa diartikan sebagai materi pelajaran yang disimpan dalam berbagai bentuk tercetak”.

Adapun contoh jenis bahan ajar cetak adalah sebagai berikut :

1) Buku

Buku merupakan lembar kertas yang dijilid berupa tulisan. Pandangan ini menunjukkan bahwa buku sebenarnya adalah sajian ilmu pengetahuan atau buah pemikiran seseorang. Dalam hal ini seorang pendidik harus mampu memilih buku teks mana yang sesuai dengan peserta didik, baik dari segi bahasa, tampilan maupun muatan materi didalam buku tersebut.

2) Handout

Handout adalah bahan ajar tertulis yang berisi gambaran penting dari materi pembelajaran. Handout secara menyeluruh berisikan ringkasan konsep-konsep penting dari suatu materi sehingga dengan menggunakan handout diharapkan peserta didik mampu memahami, mengingat, dan menguasai konsep-konsep tersebut.

3) Modul

Dalam dunia pengajaran, modul diartikan sebagai suatu unit yang lengkap, berdiri sendiri, dan terdiri atas satu rangkaian kegiatan belajar dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dalam sumber lain, dinyatakan bahwa modul ialah sejenis satuan kegiatan belajar yang terencana dan didesain oleh guru, guna membantu peserta didik didalam mencapai tujuan tertentu.

4) Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Lembar kerja siswa (student work sheet) berisi tugas untuk peserta didik, baik dalam bentuk petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. Setiap tugas dalam lembar kerja harus terkait dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Tugas ini memerlukan buku atau referensi terkait. Tugas bisa bersifat teoritis seperti membaca dan membuat resume dari artikel, atau praktis seperti kerja laboratorium atau survei lapangan. Lembar kerja membantu guru dalam mengajar dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Guru harus memastikan bahwa lembar kerja memenuhi kriteria terkait kompetensi dasar peserta didik.

5) Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis tentang suatu masalah yang biasanya disusun secara sistematis dan terdiri dari beberapa halaman yang dilipat tanpa dijilid. Ini bisa digunakan sebagai bahan ajar jika berhubungan dengan kompetensi dasar siswa. Brosur yang menarik dan informatif dapat meningkatkan minat siswa untuk menggunakannya.

6) Leaflet

Laflet adalah lembar cetak yang di lipat, biasanya dengan ilustrasi dan bahasa yang sederhana. Seperti brosur, leaflet juga dapat digunakan sebagai bahan ajar, asalkan memuat materi yang mengarahkan siswa untuk mencapai kompetensi dasar.

7) Wellchart

Wellchart adalah bahan ajar berbentuk gambar yang di gantung di dinding kelas yang membantu siswa memahami materi dan menarik perhatian mereka. Fungsinya adalah untuk melatih penguasaan kosa kata dan penyusunan kalimat atau meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan ilustrasi dan analogi. Karena siswa memiliki karakteristik belajar yang beragam dan guru harus memahaminya dan memilih bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa.

Sedangkan bahan aja non cetak menurut Laila (2019) “Bahan ajar non cetak merupakan bahan ajar yang tidak di print atau tidak dalam bentuk kertas”. Adapun contoh jenis bahan ajar non adalah sebagai berikut :

1) Bahan Ajar Audio

Bahan ajar audio merupakan sebuah bahan ajar yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan

pesan kepada peserta didik. Penggunaan rekaman audio dalam pembelajaran merupakan sebuah strategi untuk membantu peserta didik dalam membaca

2) Bahan Ajar Video

Video pembelajaran merupakan bahan ajar yang diperoleh dari kamera berisi pesan-pesan pembelajaran dan dikemas dalam tampilan visual digital. Penerapan penggunaan bahan pembelajaran berbentuk video dapat melalui dua cara, yaitu synchronous (langsung) dan asynchronous (tidak langsung). Pembelajaran langsung menggunakan video merupakan pembelajaran yang terjadi melalui sarana elektronik dengan akses kecepatan internet tinggi yang bersifat realtime(dijadwaldalam satu waktu yang sama), kolektif, atau kolaboratif dengan ada siswa, fasilitator, dan instruktur.

3) PowerPoint Presentation (PPT)

Software PowerPoint Presentation merupakan salah satu bahan ajar untuk dapat menampilkan sebuah presentasi dengan berbagai ilustrasi, gambar, teks, audio, dan video. Menggunakan software ini seorang guru dapat merancang pembelajaran yang menarik. Power Point mudah dibuat dengan memasukkan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam bahan ajar. Setelah PowerPoint selesai dikembangkan, pemanfaatannya dapat melalui dua cara,yaitu secara offline dipresentasikan dikelas atau secara online, yaitu dengan meng-upload-nya sebagai bahan ajar dalam sebuah e-learning.

4) Modul Elektronik/Buku Sekolah Elektronik (BSE)

Modul Elektronik merupakan bahan ajar noncetak yang bertujuan agar siswa mampu belajar mandiri dan bersifat lengkap yang menyajikan per-unit terkecil dari materi berbentuk elektronik atau digital. Modul elektronik dapat dibuat menggunakan software MS.Word. Modul ini dapat juga digunakan secara online seperti yang banyak dikembangkan. Semua komponen dalam modul seperti gambar, suara, dan video harus diinsert-kan kedalam format digital.

5) Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Pada Era 21 ini guru diharapkan dapat memanfaatkan ICT secara optimal untuk memfasilitasi aktivitas pembelajaran yang inovatif. Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lainnya secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu.

6) Bahan Ajar Berbentuk Digital

Bahan ajar berbentuk digital adalah materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital atau elektronik, yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone. Bahan ajar digital dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, video, atau kombinasi dari semuanya, yang disajikan secara interaktif dan dinamis.

Maka dari itu peneliti menggunakan jenis bahan ajar non cetak yang lebih inovatif dalam bentuk digital atau yang kerap disebut dengan E-book. Adapun alasan peneliti menggunakan jenis bahan ajar tersebut dikarenakan jenis bahan ajar

ini sebagai bentuk pembaharuan hasil teknologi yang berguna untuk lebih memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

d. Manfaat Bahan Ajar

Manfaat bahan ajar penting untuk dipahami karena bahan ajar sebagai sarana yang berisi materi pembelajaran, metode, dan lainnya yang disusun secara sistematis. Bahan ajar digunakan oleh guru agar bisa memberikan materi kepada siswa secara maksimal. Bahan ajar juga sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus sebagai substansi yang seharusnya dipelajari dan dikuasainya karena bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat manfaat bahan ajar yang sangat penting untuk guru maupun peserta didik. Adapun manfaat bahan ajar menurut Kosasih (2020) yaitu sebagai pembuka jalan dan wawasan terhadap ladang keilmuan yang akan ditelusuri, memberi pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik dalam kegiatan belajarnya, memperluas pengetahuan didalam kelas. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan buku teks, majalah, narasumber, dan lain sebagainya, memberi informasi yang akurat dan terbaru yang bersifat melengkapi atau memperluas informasi yang sudah ada, membantu memecahkan masalah-masalah pendidikan atau pengajaran dalam ruang lingkup mikro maupun makro, misalnya pemakaian modul, belajar jarak jauh, simulasi, dan penggunaan LCD, memberi atau mempertinggi motivasi belajar, merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam belajar, serta mengembangkan pemikiran yang asli dan baru kepada peserta didik

3. Hakikat Teks Cerpen

a. Pengertian Cerpen

Cerita pendek atau biasa disingkat cerpen merupakan salah satu jenis prosa yang isi ceritanya bukan kejadian nyata tetapi cerita fiksi. Menurut Widayati (2020:100) “Cerpen adalah cerita yang dituliskan secara pendek. Pendek disini tidak diartikan banyak sedikit kata, kalimat atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita”. Untuk itu, cerpen hanya memiliki alur tunggal dan hanya berisi satu tema. Begitu pula penokohan dan latar cerpen yang sangat terbatas dalam arti unsur unsur tersebut tidak diurai secara detil.

Menurut KBBI, Cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut.

Pembelajaran cerpen terdapat di mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMA. Cerpen juga merupakan cerita singkat yang memiliki bagian penting, yakni pengenalan, pertikaian dan penyelesaian. Selain itu, disebut cerita singkat karena hanya mengandung kisah tunggal. Dengan adanya penelitian ini, akan bermanfaat untuk pendidik guna mengetahui kemampuan siswa untuk menghayati, mengerti, dan menganalisis unsur-unsur teks cerpen yang dibaca. Kemudian dilihatlah kesesuaiannya dengan bahan ajar yang digunakan. Selain itu penelitian ini di harapkan mampu memberi motivasi terhadap peserta didik untuk lebih mengerti teks cerpen yang dibaca.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan cerita fiksi bentuk prosa yang dituliskan secara pendek dan hanya memiliki alur tunggal. Cerita pendek juga adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan urutan kejadian yang berada di lingkungan yang ditulis secara ringkas. Selain itu, cerpen

juga bisa dibaca dalam sekali duduk, dikatakan demikian karena terdiri sekitar 500 sampai dengan 5000 kata. Maka dari itu seorang pembaca cerpen tidak perlu berpindah tempat untuk menyelesaikan bacaanya karena hanya sepuluh sampai tiga puluh menit waktu yang dipakai untuk membacanya.

b. Ciri-Ciri Cerpen

Setiap karya sastra pasti memiliki ciri ciri untuk memberi khas atau keunikan yang membedakan satu karya sastra dengan karya sastra lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh Waluyo (2019:41) “Terdapat 8 ciri ciri cerpen, di antaranya berbentuk singkat, padu, dan ringkas (*brevity, unity, and intensity*), memiliki unsur utama berupa adegan, tokoh dan gerakan (*scene, character, and action*), bahasanya tajam, sugestif dan menarik perhatian (*incisive, suggestive, and alert*), mengandung impresi pengarang tentang konsep kehidupan, mengandung efek tunggal dalam pikiran pembaca, mengandung detail dan insiden yang benar, ada pelaku utama yang benar benar menonjol dalam cerita, dan menyajikan kebulatan efek dan kesatuan emosi”.

Adapun salah satu contoh cerita pendek yang mengandung budaya lokal di Sumatera Utara berjudul “Nyekar” seperti di bawah ini:

NYEKAR

Karya: Hamsad rangkuti

Pagi itu aku keluar dari kamar hotel. Aku menguap. Aku masih setengah mengantuk. Aku jalan pagi di kota kecil itu. Kutemukan sebuah tata kota lama khas Jawa, sebuah alun-alun di depan tempat kediaman resmi bupati, masjid tua di baratnya dalam cahaya redup sisa lampu, gereja tua di timurnya hampir tertutup rimbun pohon. Semua merupakan lambang raja-raja zaman dulu, kantor pemerintah daerah di selatannya merupakan lambang kompeni yang sekarang digantikan orang-orang yang pernah dijajahnya. Kurasa bangunan tua di pojok itu peninggalan Belanda dijadikan gardu listrik masih bangunan asli tulisan huruf Jawa masih tergruat di dindingnya. Aku menguap lagi. Aku masih setengah mengantuk. Mana rumah Jenderal Ahmad Yani, lalu rumah Jenderal Oerip Soemohardjo teman seperjuangan Jenderal Soedirman, yang mana rumah mereka? Untuk apa, hanya

untuk tahu dan melihat saja, tak ada yang bisa kutanya. Tak seorang tampak menyertai jalan pagiku, kecuali kicau burung beterbangan di antara ranting pohon di sepanjang jalan. Aku masuk ke dalam berjalan di atas rumput. Basah embun kurasakan di telapak kaki.

Pagar beton mengelilingi dua batang pohon beringin di bagian tengah lapangan luas itu. Kudapatkan celah dari jeruji besi di atas bangunan tembok beton pagar, kuintip ke dalam ke batang pohon beringin, ada dua pancang tulisan nama pohon, Ki Soeryo Putro batang pohon di sebelahnya Ki Dewo Atmodjo. Kau harus masuk ke dalam kalau kau mau melihat namanya. Kalau kau melihat dari trotoar saja, kau hanya melihat rimbun pohon dan untaian akar udaranya seperti janggut kakek tua.

Teruslah jalan ke barat, keluar dari alun-alun itu, menyeberang jalan. Masuklah ke pintu gerbang Masjid Agung Darul Muttaqin di dalamnya kau akan temukan Beduk Pendowo terbesar di dunia sebagai tanda waktu sholat. Dibuat lebih kurang tahun 1762 Jawa atau tahun 1834 Masehi, panjang rata-rata 292 cm, bergaris tengah depan 194 cm, garis tengah belakang 180 cm, keliling bagian depan 601 cm, keliling bagian belakang 564 cm, jumlah paku depan 120 buah, jumlah paku belakang 98 buah. Bahan pohon jati bercabang lima pendowo didatangkan dari Dukuh Pendowo Desa Bragolan Purwodadi. Beduk terbesar di dunia itu sebagai peninggalan budaya yang harus dijaga dan dirawat, kegunaannya dibunyikan setiap hari Jumat dan hari-hari besar.

“Terima kasih penjelasannya”.

“Ayo shalat subuh”.

“Ayo”.

Kubeli lima ikat rambutan. Kulepas dari ikatannya kuurai dan kubungkus dalam alas taplak meja rumah kosku. Rambutan dalam bungkus taplak meja itu kutinting ke rumah Nur.

”Pi ada tamu,” kata Nur.

Adik-adik dan kakaknya muncul dan mengambil bungkus yang kubawa.

”Apa yang dia bawa?” kata papinya keluar muncul ke ruang tamu. Badannya tegap seperti pegulat.

Kakak Nur yang gendut meletakkan bungkus kain taplak meja itu di atas meja ruang tamu. Rambutan beserta daunnya berserak di atas meja.

”O, baru dipetik.” Diambilnya sebuah dikupasnya dan dimakannya. ”Lekang ya. Ada kebun rambutanmu?”

”Iya dong. Anak Medan kalau merantau selalu berhasil,” kata istrinya.

”Dia anak Medan. Di mana dia tinggal?”

”Di daerah cagar budaya, Condet.”

”Luas kebunmu?”

”Tak seberapa. Cuma beberapa pohon.”

”Bikinkan dia kopi.”

”Jadi Papi nonton Wayang Wong Sriwedari dari Solo itu?”

”Jadi, terima kasih tiket yang kau berikan itu. Untung tidak hujan. Cerita klasik dibawakan mereka, bulan muncul di atas panggung. Seakan bulan itu bagian suasana cerita. Betul-betul nikmat menonton di teater terbuka di Taman Ismail Marzuki itu. Kadang-kadang ibumu tertawa Nur, kelelawar masuk ke dalam panggung. Kalau ada lagi boleh itu.”

Nur masuk ke dalam dan keluar membawa dua gelas kopi di atas nampan. Diletakkan satu gelas di depanku. Satu gelas yang lain diletakkan di meja dekat jendela. Kemudian dia masuk.

"Minumlah anak Medan."

Nur keluar.

"Pi kami boleh pergi malam ini?"

"Ke mana kalian mau pergi?"

"Jalan-jalan dong, kan malam minggu," kata ibunya.

"Ke mana kalian mau jalan-jalan?"

"Ke Monas. Mau lihat Oma Irama," kata Nur.

"Bawa adikmu. Jangan malam-malam ya pulangnyanya."

"Ya Pi," kata Nur menyalam dan mencium belakang telapak tangan ayahnya.

"Kalau pulang bawa makanan kesenangan Papi, kerak telur."

"Itu terus makanan yang Papi pesan," kata ibu Nur.

"Di mana kita tinggal kita harus larut dengan budaya mereka."

Kupanggil becak. Kami naik becak di Jalan Thamrin. Adiknya kami dudukkan di tengah-tengah setelah jok tempat duduk kutarik ke depan. Adiknya duduk di antara kami. Kepala Nur kubalikkan sehingga mukanya mengarah kepadaku. Kucuri bibirnya dengan bibirku.

"Ah..." katanya menyembunyikan wajahnya sambil menunjuk kepala adiknya.

Tiga bulan kemudian kami menikah dan ketika anak kami yang pertama lahir, papinya masuk rumah sakit. Lama dia dirawat.

Kami datang menjenguk. Didekapnya cucu pertamanya dari kami.

"Cucuku yang pertama, siapa namamu?"

"Masak Mbah lupa. Yang memberi nama, kan kamu," kata istrinya.

"Oiya. Sudah ya... Mbah tidak kuat menggendongmu."

Nur mengambil anaknya dari pangkuan ayahnya.

Kata dokter beberapa hari lagi dia sudah boleh pulang, dia sudah boleh rawat jalan. Tiga hari lagi sebenarnya dia sudah boleh pulang. Kami senang mendengarnya. Tapi ayahnya dari kampung datang menjenguk, dia berteriak seperti menemukan masa lalunya. Dia bicara dalam bahasa Jawa yang tak kumengerti. Tapi akhirnya aku bisa berkesimpulan, dia minta pulang. Kulihat tangannya seperti memegang kayu pemukul. Mengayun-ayunkan ke depan.

"Aku ingin memukul beduk." Dia berdiri dari tempat tidur. Dia cabut jarum infus dan dia terus meminta pulang ke kampungnya.

Sore itu aku disuruh membeli beberapa tiket kereta api Senja Utama di Gambir. Dia dipapah ayahnya keluar sembunyi-sembunyi meninggalkan rumah sakit. Di jendela kereta senja utama itu dia tak membalas lambaian tangan kami. Rombongan itu berangkat ke tempat dia dilahirkan. Kabar yang kami terima dia tiga kali pingsan di kereta. Di stasiun Kutoarjo, kereta Senja Utama itu menurunkan mereka dan pindah naik delman ke Purworejo. Sampai di alun-alun dia minta berhenti dan turun dari kereta kuda itu melepas sepatunya dibimbing ayahnya jalan di tengah lapangan luas itu. Sepatu yang dilepas itu dijinjing istrinya turun dari kereta kuda berlari kecil mengejar langkah suaminya di rumput basah embun pagi. Mereka mengikutinya sampai ke pohon beringin kembar itu, kemudian mereka keluar dari alun-alun dan menyeberang jalan, masuk ke halaman masjid. Entah pertimbangan apa penjaga masjid membimbingnya ke bawah beduk terbesar di dunia itu dan menyerahkan pemukul beduk. Dia memukulnya seperti yang

diinginkanya. Hanya beberapa pukulan saja yang dapat dia lakukan. Ayahnya membujuknya kembali ke delman membawanya ke kampung halamannya, Desa Seren. Hanya tiga hari dia nikmati halaman rumah masa lalunya, kemudian wafat.

Telepon sakuku berdering menerima pesan.

”Ayah di mana? Ibu sudah mau keluar dari hotel, mau beli kembang,” kata Nur.

”Oke aku pulang. Baru jalan pagi di alun-alun.”

”Kok curang nggak ngajak-ngajak.”

”Sudahlah, nanti kita bicara di hotel.”

Aku masuk ke kamar mandi hotel. Bergegas keluar hotel. Kami panggil becak. Kutarik jok tempat duduknya.

”Untuk siapa?”

”Ibu.”

”Dua becak Mas.”

”Mengapa dua?”

”Aku ingin duduk lapang di becak bersamamu.”

”Kita cari sarapan pagi dulu, Mas.”

Kami dibawa berputar-putar mencari makanan yang khas kota kecil ini. Dibawanya kami ke warung dekat tepi sungai. Kupesan kopi panas. Pelayan warung itu menyuguhkan tiga piring suguhan makanan ringan, satu piring Clorot yang dibuat dari jalinan janur, anyaman daun kelapa muda, membentuk bungkus makanan itu seperti terompet. Kubuka lilitan janur itu yang lama-kelamaan terjurai seperti pita memunculkan isinya yang dibuat dari tepung ketan dicampur gula merah lembek kenyal-kenyal seperti jenang. Tapi Nur memanggil pelayan warung tepi sungai itu, dia tidak mau tangannya dikotori daun kelapa muda yang melilitnya dia minta dibukakan dari anyaman daun janur pembungkusnya. Pelayan warung itu meletakkan piring kosong di depan meja tempat duduk Nur. Memencet ujung anyaman seperti kerucut itu dan pelan-pelan isinya muncul dari bulatan bungkus depan. Pelayan warung itu jadi tahu kalau kami tidak pernah makan makanan itu. Kopi panas menyertai Clorot yang mereka suguhkan.

Diparutnya kelapa, ditaburkannya ke atas makanan berbentuk gelang yang baru disenduk dari kukusan anyaman bambu. Dihidangkan di depan kami. Gebleg itu dibuat dari tepung ketela berbentuk gelang yang satu sama lain bersambung seperti rantai ditabur kelapa parut bercampur gula.

”Bawa makanan ini untuk oleh-oleh,” kataku karena sedap. Krimpying bahan tepung ketela berbentuk gelang digoreng kering keras tapi renyah itu dibungkusnya dalam kantong plastik. ”Enak, buatan sendiri?”

”Tidak, buatan penduduk Bruno, kami tidak tahu ada campuran khusus, pembeli-pembeli kami sangat menyukainya, rasanya paling khas kata mereka, kami tidak tahu apa itu khas?”

”Ayo kita ke pasar,” kata ibu Nur, ”kami mau beli kembang, untuk nyekar.”

Kami tinggalkan warung di tepi sungai itu. Becak membawa kami ke pasar. Ibunya Nur membeli dua keranjang bunga rampai dan kami terus ke makam.

Di pemakaman itu kami sulit mencari dua makam ayah dan anaknya, suami dan mertuanya. Kucabut rimbunan semak menyangi makam. Akhirnya kutemukan makam yang kami cari, R. Soedjatmiko, wafat 31 Agustus 1973. Kutabur bunga rampai. Kusentuh nisan yang bertulis namanya dan kupegang erat pusaranya.

”Maafkan aku Papi... Kutanggalkan ikatan lima ikat rambut itu, kucampur dengan daun segarnya, kubungkus dengan taplak meja rumah tempat aku kos. Aku

tak punya kebun dan pohon rebutan Papi... Maafkan aku membohongimu,” bisikku pelan supaya tidak didengar yang lain.

Wangi bunga rampai semerbak diterbangkan angin mengiring kami keluar dari pemakaman itu meninggalkannya...

Sumber : Media Pembelajaran Sastra Indonesia

Itulah contoh cerita pendek yang berasal dari budaya lokal di Sumatera Utara.

Tujuan peneliti menggunakan contoh cerita pendek yang berasal dari tempat tinggal sendiri dikarenakan agar peserta didik dapat belajar dengan mengikuti perkembangan zaman

c. **Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek**

Sebuah cerpen memiliki unsur-unsur yang membangun untuk membuat cerita menjadi utuh. Menurut Masruroh (2017:12) cerita pendek memiliki unsur-unsur pembangun seperti tema, alur/plot, dan tokoh. Maka dari itu, peneliti akan menggunakan unsur-unsur pembangun cerita pendek dari contoh cerita pendek yang mengandung budaya lokal Sumatera Utara yang berjudul Asal Mula Nama Simalungun seperti dibawah ini:

1) Tema

Tema adalah sebuah pemikiran utama penulis dalam menulis sebuah karya fiksi dan tema juga menjadi ide pokok dalam menulis yang menentukan isi cerita. Menurut Masruroh (2017:12) “Tema merupakan inti dalam penulis sebuah cerita atau dapat dikatakan jantungnya cerpen oleh karenanya dalam suatu sayembara kepenulisan cerpen, yang menjadi syarat utama adalah tema. Saat kita hendak menulis sebuah cerpen, hal yang menjadi pemikiran utama adalah tema”.

Contoh : Kematian seseorang di tanah kelahirannya

2) Alur/Plot

Alur adalah sebuah rangkaian yang kronologis dalam membangun sebuah cerita yang berkaitan dengan ruang dan waktu. Menurut Masruroh (2017:14) “Alur merupakan konstruksi yang dibuat mengenai sebuah deretan peristiwa secara logis dan kronologis saling berkaitan dan diakibatkan atau dialami oleh pelaku. Secara garis besar, alur merupakan urutan tahapan jalannya cerita. Adapun macam-macam alur dalam cerpen diantaranya adalah :

a) Alur Maju

Alur maju juga disebut progresif yaitu sebuah alur yang klimaksnya berada diakhir cerita. Rangkaian peristiwa dalam alur maju berawal dari masa awal hingga masa akhir cerita dengan urutan waktu teratur dan runtut.

Contoh: Alur yang digunakan pada cerpen tersebut adalah alur maju karena menceritakan pada masa kini yang sedang dialami para tokoh.

b) Alur Mundur

Alur mundur atau bisa disebut regresi adalah sebuah alur yang menceritakan masa lampau yang menjadi klimaks diawal cerita. Biasanya penulis menceritakan alur mundur berkaitan dengan masa lampau pada isi cerita. Rangkaian peristiwa dalam alur mundur berawal dari masa lampau ke masa kini dengan susunan waktu yang tidak sesuai dan tidak runtut.

c) Alur Campuran

Alur campuran adalah gabungan dari alur mundur dan alur maju. Alur ini melihat masa lampau dan masa kini. Alur campuran atau

bisa disebut alur maju mundur adalah alur yang diawali dengan klimaks kemudian menceritakan masa lampau. Dilanjutkan hingga tahap penyelesaian. Pada saat menceritakan masa lampau, tokoh dalam cerita dikenalkan sehingga saat cerita satu belum selesai, kembali ke awal untuk memperkenalkan tokoh.

3) Penokohan

Penokohan merupakan sebuah sentral dalam isi cerita, karena dalam penokohan kita selalu disudutkan bagaimana perilaku tokoh dalam cerita. Menurut Masruroh (2017:16 “Penokohan yaitu pemberian sifat pada tokoh atau pelaku dalam cerita tersebut. Sifat yang telah diberikan dapat tercermin dalam pikiran, ucapan, dan pandangan tokoh terhadap suatu hal”.

Contoh :

Aku : seorang anak laki-laki yang baik.

Nur : seorang gadis yang baik dan penurut.

Ayah Nur : seorang ayah yang baik.

Ibu Nur : seorang ibu yang baik.

Adik Nur : seorang anak yang masih lugu.

Kakak Nur : seorang kakak yang baik.

4) Latar

Sebuah prosa fiksi pasti mempunyai sebuah latar. Latar sangat berhubungan dengan jalan cerita. Menurut Masruroh (2017:17) “Latar merupakan salah satu perlengkapan isi cerita. Latar atau setting mengacu pada pengertian waktu, tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial

tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dibedakan menjadi tiga, yaitu latar waktu, latar tempat, dan suasana”.

Contoh :

Latar waktu : Pagi, setiap hari jumat, tiga bulan kemudian, dan sore itu

Latar tempat : Di dalam rumah, di lapangan, di rumah sakit, di dalam kereta api, di pasar, dan di pemakaman

Latar suasana: Penyesalan

5) Sudut Pandang

Ketika menulis sebuah cerita pendek pasti menggunakan sudut pandang, baik sudut pandang orang pertama, orang kedua, serta orang ketiga. Menurut Masruroh (2017:17) “Sudut pandang adalah cara pandang penulis dalam memandang suatu peristiwa di dalam cerita. Cerita pendek penulis pasti memandang sebuah tokoh dari sudut pandang sebagai penulis”.

Contoh : Cerita pendek ini menggunakan sudut pandang ke 1 karena tokoh utama atau narator yang langsung terlibat dalam cerita menggunakan kata ganti aku di cerita tersebut.

6) Amanat

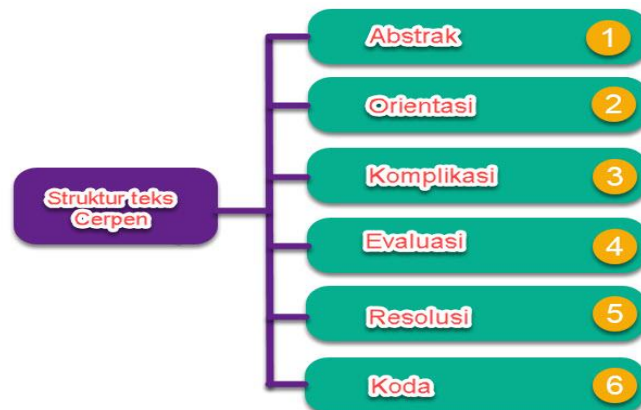
Semua prosa fiksi mempunyai amanat. Seseorang dalam menulis pasti memiliki pesan yang akan disampaikan. Menurut Masruroh (2017:17) “Amanat merupakan sebuah pesan penulis cerita tersebut kepada pembaca agar pembaca dapat bertindak atau melakukan sesuatu. Amanat pada dasarnya berfungsi untuk mengetahui pesan moral dari cerpen. Cerpen

pasti mempunyai amanat karena ditulis bukan hanya sebagai kisah, melainkan juga sebagai pesan moral untuk pembaca”.

Contoh : Amanat yang dapat diambil dari cerita pendek tersebut adalah kita tidak boleh berbohong karena suatu kesalahan, terkadang orang yang kita bohongi sudah meninggal sedangkan kita belum sempat minta maaf.

d. Struktur Teks Cerpen

Dalam cerita pendek terdapat struktur. Menurut Rasyad dan Susilo (2017:174) “Struktur dalam cerpen meliputi abstraksi, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda”.



Gambar 1. Struktur Teks Cerpen

Sumber: Belajar pintar materi SMP, SMA, SMK

a) Abstraksi

Bagian abstrak merupakan bagian yang menceritakan tentang keseluruhan isi cerita atau ringkasan dari isi cerita

b) Orientasi

Bagian orientasi yang digunakan pengarang untuk memperkenalkan para tokoh, watak setiap tokoh (penokohan), kejadian atau peristiwa yang dialami para tokoh, dan alur cerita

c) **Komplikasi**

Bagian komplikasi ini ditandai dengan munculnya permasalahan-permasalahan yang terjadi antar tokoh, konflik ditandai dengan munculnya permasalahan, peningkatan masalah, dan memuncaknya masalah

d) **Evaluasi**

Bagian evaluasi ditandai dengan munculnya petunjuk-petunjuk untuk menyelesaikan permasalahan, setelah masalah sudah pada puncaknya, penulis akan menggiring pembaca untuk menemukan solusi permasalahan tersebut

e) **Resolusi**

Bagian resolusi yang ditandai dengan adanya jalan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi tokoh

f) **Koda**

Bagian koda atau bagian akhir cerita, biasanya pengarang akan menyisipkan pesan moral atas konflik yang terjadi sebelumnya, bagian koda juga memberikan nilai-nilai atau hikmah yang dapat diambil oleh pembaca

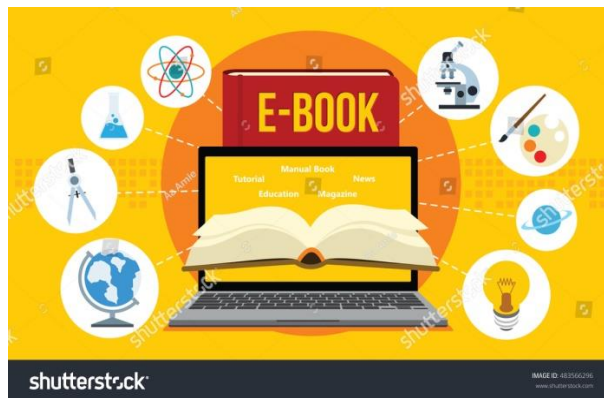
4. Hakikat Aplikasi E-book

a. Pengertian E-Book

E-book adalah sebuah buku digital yang dibuka dan dibaca dengan menggunakan perangkat handphone, computer dan tablet. Menurut Awaludin (2020) “E-book merupakan wujud digital maupun elektronik dari sebuah buku yang

mengintegrasikan bermacam unsur multimedia diantaranya tulisan, ilustrasi, audio, serta video memungkinkan diakses melalui komputer atau telepon genggam”.

E-book menjadi bukti perkembangan teknologi yang canggih dari masa ke masa diharapkan bisa memperbaharui buku kertas tradisional untuk masa yang akan datang sesuai dengan perkembangan zaman. Hadirnya E-book ini dapat mempermudah pembaca dan para penulis ddalam mengkoleksi serta menyebarkan buku-bukunya karena penulis juga dapat menjual atau mempublikasikan tulisannya melalui E-book.



Gambar 2. Ilustrasi E-book
Sumber. Shutterstock

Bahan ajar yang digunakan masih tergolong dalam bahan ajar pada umumnya. Perlu adanya peningkatan dalam bahan ajar baik, dari segi bentuk dan cara pemamparannya. Dengan penggunaan e-book sebagai bahan ajar, diharapkan siswa lebih mampu untuk mengenal kemajuan teknologi saat ini, yaitu dengan memanfaatkan media teknologi sebagai acuan di dalam pembelajaran. E-book yang akan menampilkan suatu pembelajaran secara sistematis untuk meningkatkan intelektual dan kemampuan keterampilan siswa.

Penggunaan E-book juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran serta siswa akan lebih tertarik menggunakan E-book

sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Maka dari pemanfaatan elektronik sangatlah penting di dalam era millennial saat ini. Sehingga guru menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan era milenial namun pembelajaran tetap berpacu pada materi yang akan disampaikan.

Menurut Afifah (2018) “E-book dalam wujud file memiliki beberapa macam format, seperti PDF, HTM, Flipbook, dan sebagainya. Maka dari itu, peneliti menggunakan salah satu E-book yang berbentuk PDF dikarenakan sangat fleksibel dalam proses belajar mengajar.

b. Fungsi E-book

E-book berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan. Menurut Suparno (2018) “Keunggulan dari E-book bisa dilihat dari fungsinya. E-book jika dilihat dari bentuk fisiknya yang berupa data digital yaitu ukuran fisik kecil karena dapat disimpan dalam penyimpanan data seperti flashdisk dan sebagainya. E-book juga tidak lapuk layaknya buku biasa, format digital bertahan sepanjang masa dengan format yang tidak berubah. E-book juga media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia”. Dari pengertian tersebut, fungsi E-book diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai media pembelajaran E-book memiliki fungsi dapat meningkatkan produktifitas belajar.proses pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan sumber belajar yang berupa buku-buku bacaan seperti E-book juga sebagai referensi yang tidak terbatas, jadi tidak terpaku pada satu sumber belajar
- 2) Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

- 3) Dibandingkan dengan buku cetak, E-book dapat disebarluaskan secara lebih mudah baik melalui media seperti website, kelas maya, email dan media digital yang lain.
- 4) Dalam perangkat lunak buku digital, guru dapat memberikan catatan tertentu pada materi, mencari kata atau kalimat tertentu dalam materi, menampilkan file multimedia (audio dan video) yang dapat diputar untuk memperkaya konten buku. Hal tersebut sangat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat.
- 5) Memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk lebih mudah berbagi informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- 6) Melindungi informasi yang disampaikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan E-book

Secara umum E-book memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Salsa Ariani, dkk (2020) “ E-book memiliki banyak sekali kelebihan jika dibandingkan dengan buku konvensional. E-book mudah diakses kapan saja dan dimana saja oleh pembacanya karena bersifat digital. Sedangkan kekurangannya adalah pembajakan hasil karya yang dibuat, dapat dengan mudah dibajak oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, ini dikarenakan E-book kemudahan akses E-book oleh siapa saja”.

Menurut Suparno (2018) kelebihan pembelajaran melalui E-book pertama, mencarinya lebih mudah karena tidak mungkin terpisah-pisah, ataupun terselip karena sudah tersimpan di tablet, hp atau laptop. Kedua, harga E-book lebih murah daripada buku biasa atau konvensional. Ini merupakan salah satu alasan terbesar yang membuat orang lebih memilih E-book daripada buku biasa, bandingkan saja harga buku konvensional yang isinya hampir sama dengan 2 sampai 3 kali lipat

harga E-book, sedangkan harga E-book sendiri sangatlah murah bahkan bisa gratis yang kita dapatkan dari beberapa situs yang menyediakan E-book gratis. Ketiga, E-book ramah lingkungan. Dengan menggunakan E-book kita telah menghemat kertas yang dihasilkan dari pohon. Kita pun juga menghemat tinta, karena E-book tidak memerlukan tinta sama sekali. Keempat, sistem pengiriman atau pengunduhan E-book lebih cepat. Kelima, kita dapat menghemat waktu dan tempat karena tidak perlu ke toko buku untuk membeli buku. Dari segi tempat kita tidak memerlukan untuk menyimpan E-book sebab kita hanya membutuhkan flashdisk yang dapat berisi beribu-ribu file E-book.

Sedangkan Menurut Suparno (2018) kekurangan pembelajaran melalui E-book yaitu pertama, tidak bisa dipinjamkan ke teman, walaupun mereka memiliki tablet atau laptop karena untuk bisa masuk dibutuhkan nama sang pemakai dan password. Kedua, membutuhkan perangkat lunak untuk membukanya baik komputer maupun alat lainnya. Ketiga, mata tidak terbiasa membaca di monitor sehingga membuat mata menjadi lelah. Keempat, tidak semua format E-book memiliki format keamanan yang baik.

5. Hakikat Budaya Lokal

a. Pengertian Budaya Lokal

Budaya lokal merupakan nilai-nilai hasil budi daya masyarakat di suatu daerah. Menurut Wijiningsih, dkk (2017) “Budaya lokal merupakan nilai-nilai hasil budaya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui suatu hasil proses belajar dari waktu ke waktu. Ada berbagai bentuk budaya lokal, seperti seni tradisi, pola pikir, mata pencaharian, hukum adat, lingkungan fisik yang menjadi keunikan lokal”.

Nilai-nilai budaya lokal juga merupakan suatu nilai atau tradisi yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat. Pembelajaran dengan pendekatan budaya lokal merupakan kegiatan belajar mengajar yang dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan konsep-konsep budaya yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran dengan pendekatan budaya lokal akan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal dengan adanya pendekatan budaya, adat, dan kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Melalui upaya tersebut diharapkan berbagai budaya lokal yang ada di masyarakat dapat tetap terjaga keberadaannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, nilai-nilai budaya lokal di lingkungan peserta didik bisa diintegrasikan ke dalam pembelajaran, agar siswa mampu belajar sesuai pengalaman di kehidupan siswa sehari-hari.

Dari defenisi budaya lokal tersebut, maka peneliti menggunakan konsep pendekatan budaya lokal yang ada di Sumatera Utara. Karena menurut peneliti, menjaga eksistensi budaya lokal sangat penting bagi siswa. Tujuannya agar menumbuhkan kesadaran bagi generasi muda untuk lebih memahami dan menambah wawasannya mengenai budaya lokal disekitarnya.

b. Seni Tradisi di Sumatera Utara

Sumatera Utara adalah salah satu provinsi dari 34 provinsi di Negara Kesatuan Republik Indonesia yang eksistensinya menonjol karena keberagaman budayanya. Faktor sejarah, ekonomi, dan perubahan sosial sangat mempengaruhi keberadaan kebudayaan termasuk kesenian di Sumatera Utara. Kesenian di Sumatera Utara sangatlah unik dan menarik ditinjau dari berbagai perspektif,

seperti perkembangan, kontinuitas, perubahan, fungsi, genre, makna, kreativitas estetik, dan lain-lainnya.



Gambar 3. Tarian Tortor Budaya Sumatera Utara

Sumber : Kompas

Ada beberapa keberagaman budaya di Sumatera Utara, seperti tarian, musik, kerajinan tangan, upacara adat, rumah adat, adat istiadat, senjata tradisional, dan bahasa daerah. Dari semua etnis tersebut maka dapat dikatakan bahwa Sumatera Utara memiliki kekayaan budaya yang patut untuk dilestarikan demi mengangkat martabat bangsa Indonesia di bidang kebudayaan.

Jika ditelusuri pada era peserta didik di zaman sekarang, budaya memudar seiring berjalannya waktu. Hal ini dikarenakan adanya perkembangan teknologi yang menyebabkan banyak budaya dilupakan dan ditinggalkan para peserta didik. Akan tetapi jika berbicara sisi positif tentang teknologi di era digital saat ini, teknologi sangat berdampak besar karena dapat meningkatkan kehidupan kita. Karena dengan teknologi memungkinkan kita untuk melihat informasi dimana saja, kapan saja, dan memudahkan kita untuk berinteraksi satu sama lain.

Teknologi termasuk salah satu komponen kebudayaan, maka dari itu, peneliti tertarik untuk memperbaharui teknologi yang sudah ada menjadi lebih

bermanfaat untuk semua orang terutama kepada guru dan peserta didik. Teknologi yang digunakan oleh peneliti berupa pengembangan bahan ajar cerpen berbasis E-book dengan pendekatan budaya lokal di Sumatera Utara.

Peneliti juga menggunakan kebudayaan di Sumatera Utara dengan tujuan dapat melestarikan keberagaman yang sudah mulai memudar. Begitu pula dengan bahan ajar teks cerpen peneliti akan mengambil pendekatan budaya lokal dari kebahasaan atau logat yang sering digunakan di Sumatera Utara.

6. Hakikat Multiliterasi

a. Pengertian Multiliterasi

Multiliterasi merupakan jembatan nyata dalam mengembangkan peserta didik agar mampu memiliki kompetensi yang tinggi. Menurut Abidin (2018) “Multiliterasi merupakan kemampuan membaca, menulis puisi, membagi, melukis, menari, menulis novel ataupun kemampuan berkontak dengan berbagai media yang memerlukan literasi sehingga literasi dapat dipandang sebagai cara untuk menemukan dan membuat makna dari berbagai bentuk representasi yang ada di sekitar kita”.

Konsep ini juga menganggap bahwa multiliterasi sangat berhubungan erat dengan keberhasilan akademik siswa di sekolah. Maka dari itu, pembelajaran multiliterasi didefinisikan sebagai pembelajaran yang menempatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara seefisien mungkin untuk meningkatkan kemampuan berpikir meliputi kemampuan mengkritisi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam berbagai ragam disiplin ilmu dan kemampuan mengkomunikasikan informasi tersebut.

Begitu pula dengan cerita pendek pada masa sekarang tidak hanya menggunakan teks dalam penyampaiannya, tetapi juga menggunakan variasi-variasi lain yang dikaji dalam konsep multiliterasi. Maka dari itu, keterampilan yang harus dikuasai agar tercipta pembelajaran multiliterasi adalah kemampuan membaca pemahaman yang tinggi.

Multiliterasi ini berdampak luas bagi kehidupan sehari-hari karena memengaruhi keadaan sosial dan budaya. Menurut Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi ada 6 jenis multiliterasi, yaitu:

1) Literasi Baca dan Tulis

Literasi ini berkaitan dengan pengetahuan dan kecakapan dalam memperoleh dan mengolah informasi. Sebagai mahasiswa, kamu dapat dapat mempelajarinya untuk mengembangkan pemahaman dan potensi yang kamu miliki.

2) Literasi Numerasi

Seperti namanya, literasi jenis ini berkaitan dengan angka. Adapun pengertiannya adalah pengetahuan dan kecakapan untuk memperoleh dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol. Kemampuan ini bertujuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

3) Literasi Sains

Literasi selanjutnya berkaitan dengan pengetahuan dan kecakapan dalam memperoleh pengetahuan dan menjelaskan fenomena ilmiah. Kamu dapat meningkatkan kepedulian terhadap isu-isu seputar sains dan perkembangannya.

4) Literasi Digital

Perkembangan TIK membawa pengaruh terhadap kebiasaan anak muda. Sebagai mahasiswa, kamu perlu menguasai literasi satu ini. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital dan alat-alat komunikasi. Memahami literasi digital akan menjadikan kamu lebih mudah untuk membina interaksi di kehidupan sehari-hari.

5) Literasi Budaya

Literasi ini berkaitan dengan aspek kebudayaan. Literasi budaya berarti pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Terlebih Indonesia adalah negara dengan beragam suku bangsa dan kebudayaan.

6) Literasi Finansial

Terakhir berkaitan dengan keuangan. Literasi finansial merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk memahami konsep dan risiko dalam konteks finansial. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan individu maupun sosial.

Peneliti membatasi multiliterasi ini dengan menggunakan multiliterasi membaca pada bahan ajar cerpen karena ingin meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mengetahui cerpen tentang budaya lokal yang ada di Sumatera Utara sehingga memperluas pengetahuan dan menggali pesan-pesan yang tertulis di dalam cerpen tersebut.

b. Fungsi Pembelajaran Multiliterasi

Multiliterasi diperlukan agar peserta didik dapat mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. Menurut Abidin (2023) “Pembelajaran multiliterasi memiliki beberapa fungsi, antara lain meningkatkan pemahaman peserta didik,

membimbing proses penerimaan ilmu oleh peserta didik, meningkatkan pemahaman konkret siswa terhadap pengetahuan yang dipelajari peserta didik, sebagai sarana dalam penyaluran, pendemonstrasian serta petunjuk dalam pemahaman pada kegiatan pembelajaran, sebagai prosedur agar terlaksananya pembelajaran yang proaktif, motivatif dan kreatif”.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dari pembelajaran multiliterasi adalah dapat merangsang pemahaman peserta didik untuk kemudian meningkatkan pemahaman membaca peserta didik sehingga peserta didik tersebut mampu mengaitkan materi yang telah dibaca. Setelah peserta didik mampu mengaitkan bacaan dengan pengalaman nyata, maka peserta didik tersebut telah mencapai tingkat pemahaman, sehingga materi tersebut dapat bertahan lama di memori peserta didik.

Dalam hal ini guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif terlebih dahulu agar peserta didik dapat terbawa suasana nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat menerima pembelajaran yang disampaikan.

c. Tujuan Pembelajaran Multiliterasi

Dalam pembelajaran multiliterasi, siswa tidak hanya memperoleh satu kompetensi melainkan beragam kompetensi sikap dan karakter. Kompetensi yang dimiliki meliputi kompetensi pemahaman yang tinggi, kompetensi berpikir kritis, kompetensi berkolaborasi dan berkomunikasi, serta kompetensi berpikir kreatif.

Menurut Abidin (2015:108) “Pembelajaran multiliterasi memiliki dua tujuan yaitu tujuan pembelajaran dan tujuan penyerta”. Yang dimaksud dari pendapat tersebut adalah bahwa tujuan pembelajaran multiliterasi adalah untuk memberikan apresiasi kepada peserta didik akan nilai dan kekuatan multiliterasi. Karena mereka

akan selalu termotivasi untuk membaca dan menulis sepanjang hidupnya. Sangat perlu disadari bahwa literasi dapat membantu mereka belajar tentang diri sendiri, memecahkan masalah, menggali dan mempengaruhi pandangan masyarakat sekitar. Multiliterasi juga bertujuan untuk mengembangkan kemandirian peserta didik sebagai pembelajar yang kreatif, inovatif, produktif dan berkarakter.

Menurut Abidin (2017:56) “Melalui pembelajaran multiliterasi siswa diharapkan siswa memiliki kompetensi yang mampu menghadapi tantangan era globalisasi yaitu pengetahuan. Pertama, kompetensi pemahaman pengetahuan merupakan kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk memiliki pemahaman tentang berbagai ilmu pengetahuan. Kedua, kompetensi berpikir kritis merupakan kemampuan mendayagunakan daya pikir dan daya nalar seseorang sehingga mampu mengkritisi berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya. Ketiga, kompetensi kolaborasi dan komunikasi merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kesanggupan seseorang untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain. Keempat, kompetensi berpikir kreatif berhubungan dengan kesanggupan seseorang untuk menghasilkan gagasan, proses, atau produk yang bernilai lebih, unik dan memiliki sifat kebaruan”.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran multiliterasi sangat penting untuk tercapainya proses pembelajaran. Karena pembelajaran multiliterasi ini sangat berkaitan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan literasi membaca peserta didik mampu menggunakan cara berpikirnya.

B. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2020) “Kerangka konsep merupakan suatu hubungan yang berkaitan antara variabel satu dengan variabel yang lain dalam penelitian”.

Berdasarkan latar belakang masalah dari penelitian ini, maka peneliti mempunyai kerangka konseptual yang akan diaplikasikan kepada peserta didik. Kerangka konseptual ini menghubungkan beberapa bagian seperti, proses pengembangan bahan ajar cerpen berbasis E-book, multiliterasi membaca, dan pendekatan budaya lokal.

Bahan ajar yang digunakan oleh peneliti berupa teks cerpen berbasis E-book dengan memanfaatkan budaya teknologi untuk memperbaharui bahan ajar yang sudah ada menjadi lebih inovatif. Sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

Bahan ajar cerpen ini menggunakan jenis bahan ajar non cetak dalam bentuk digital atau yang kerap disebut dengan E-book. Sehingga adanya pembaharuan teknologi yang membuat guru menjadi lebih kreatif dalam proses belajar mengajar dan peserta didik tidak merasa bosan karena hanya menggunakan satu bahan ajar saja seperti buku paket.

Peneliti juga menentukan budaya lokal yang akan digunakan dalam teks cerpen ini mengandung keberagaman budaya Sumatera Utara. Dengan tujuan untuk melestarikan kebudayaan di tempat tinggal mereka. Sehingga peserta didik dapat terus menjaga eksistensi budaya lokal yang ada di Sumatera Utara.

Setelah itu, peneliti menggunakan multiliterasi membaca. Karena dengan membaca peserta didik dapat menambah wawasan mereka dan berpikir secara kritis dalam membaca teks cerpen tersebut.

Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas para guru dan mengetahui seberapa efektif aplikasi E-book dalam proses belajar mengajar. Disamping kreatifitas guru, siswa juga perlu membantu untuk mencapai

tujuan pembelajaran, siswa harus memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan dapat menerima proses pembelajaran dengan baik.

C. Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian relevan yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian Putri Marito Simarmata (2021) tentang Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Bunga Bangsa. Penelitian ini juga sama, yaitu mengembangkan bahan ajar, menggunakan metode Resesarch and Development (R&D), dan menggunakan ahli materi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbasis modul, tingkat validitas ahli materi, dan keefektivan bahan ajar berbasis modul menulis teks eksplanasi siswa kelas XI SMA Bunga Bangsa yang berjumlah 32 siswa. Sedangkan dalam penelitian yang akan diteliti mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar cerpen, mendeskripsikan kelayakan pengembangan bahan ajar cerpen, dan mendeskripsikan respon peserta didik dengan adanya pengembangan bahan ajar cerpen.
2. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian Yustisia Dwi Ananda Tarigan (2022) tentang Pengembangan Bahan Ajar Teks Negoisasi Berbasis Student Center Learning (SCL) Terhadap Siswa Kelas X. Penelitian ini juga sama yaitu mengembangkan bahan ajar, menggunakan instrument penelitian berbentuk angket dengan skala likert dan menggunakan ahli materi. Perbedaannnya yaitu penelitian relevan menggunakan prosedur penelitian 3D sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan ADDIE serta bahan ajar yang digunakan berbasis SCL sedangkan penelitian yang akan diteliti bahan ajar berbasis E-book

3. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian Natalina Asi (2023) tentang Pengembangan E-book Bergambar Cerita Rakyat Berbahasa Inggris Untuk Mendukung Pembelajaran Teks Naratif Berbasis Kearifan Lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. Penelitian relevan ini menggunakan model 4D dan menggunakan bahan ajar cerita rakyat sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan model ADDIE dan bahan ajar cerpen. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian yang akan diteliti ini adalah adanya produk yang dihasilkan yaitu berupa E-book. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa E-book memberikan kontribusi positif karena membantu pelaksanaan pembelajaran dan memudahkan siswa mencapai kompetensi yang harus dikuasainya.
4. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian Lisa Nurliyana (2024) tentang Pengembangan Bahan Ajar Digital Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Kearifan Lokal Dengan Model Multiliterasi Untuk Sisw SMP. Penelitian ini menggunakan R&D dengan desain ADDIE. Teks yang digunakan juga bermuatan tentang kearifan lokal. Perbedaannya adalah penelitian relevan menggunakan literasi menulis dengan penelitian yang akan diteliti menggunakan literasi membaca. Tetapi dari hasil uji coba, bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti positif mampu meningkatkan multiliterasi pada siswa.
5. Hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian Masta Marselina Sembiring (2019) tentang Pengembangan Bahan Ajar Cerpen Bermuatan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Pinem. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan materi ajar cerpen bermuatan

kearifan lokal bagi guru dan siswa dan metode yang digunakan berupa R&D. Adapun persamaan penelitian relevan dengan penelitian yang akan diteliti adalah pokok bahasan teks cerpen yang menyangkut tentang budaya dan kearifan lokal serta menggunakan metode penelitian yang sama. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian relevan tersebut tidak menjelaskan model pembelajaran apapun. Akan tetapi dari hasil uji coba pembelajaran menggunakan bahan ajar cerpen bermuatan kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.