



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Bermuatan Cerita Rakyat Rokan Hulu untuk Siswa SMA Kelas X

Anisa Fitri¹, Firman Santosa²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia/ Universitas Rokania
anisafitri@rokania.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v10i1.2907> s

First received: 08-01-2025

Final proof received: 28-02-2025

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang dapat digunakan sebagai sarana penyebarluasan nilai-nilai pendidikan karakter kepada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis web berisi cerita rakyat Rokan Hulu yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter untuk siswa SMA kelas X. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Rambah, SMA N 3 Rambah, dan SMA N 3 Rambah. Penelitian ini melibatkan 81 siswa kelas X SMA tersebut, 3 guru bahasa Indonesia, dan tokoh budaya Rokan Hulu. Cerita rakyat yang dijadikan materi dalam e-modul ini adalah cerita rakyat dari Rokan Hulu yang berjumlah 8 judul cerita rakyat. Hasil analisis cerita rakyat tersebut diperoleh 12 jenis nilai pendidikan karakter. Pengembangan bahan ajar berisi cerita rakyat dan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya diwujudkan dalam bentuk modul elektronik berbasis web dengan judul E-modul Kearifan Bahasa Indonesia Cerita Rakyat: Menggali Pendidikan Karakter dalam Teks Naratif. Hasil uji kelayakan e-modul berdasarkan aspek isi/materi, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikan/penyajian memperoleh rata-rata 92,2% dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan mahasiswa terhadap e-modul memperoleh hasil sebesar 83,21% yang menunjukkan bahwa e-modul sangat layak.

Kata kunci: bahan ajar berbasis web; cerita rakyat Rokan Hulu; siswa SMA kelas X

ABSTRACT

Folklore is a cultural heritage that can be used as a means of disseminating the values of character education to the younger generation. The research aims to produce web-based teaching materials containing Rokan Hulu folklore which is full of character education values for class X high school students. The research method used is research and development of the ADDIE model. This research was conducted at SMA N 1 Rambah, SMA N 3 Rambah, and SMA N 3 Rambah. This research involved 81 class X students from the high school, 3 Indonesian language teachers, and Rokan

Hulu cultural figures. The folk tales used as material in this e-module are folk tales from Rokan Hulu, totaling 8 folk tale titles. The results of the folklore analysis obtained 12 types of character education values. The development of teaching materials containing folklore and the character education values contained therein was realized in the form of a web-based electronic module, entitled E-module Indonesian Language Wisdom of Folklore: Exploring Character Education in Narrative Texts. The results of the e-module feasibility test based on content/material aspects, linguistic aspects, and graphic/presentation aspects obtained an average of 92.2% with a very feasible category. The results of student responses to the e-module obtained a result of 83,21% which indicated that the e-module was very feasible.

Keywords: web-based teaching materials; Rokan Hulu folklore; high school students grade X

1. PENDAHULUAN

Pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi perlu dilakukan mengingat kini pembelajaran perlu pendekatan yang lebih interaktif. Menurut Depdiknas (2008, hlm. 6) bahan ajar mengacu pada semua bentuk bahan, termasuk bahan tertulis dan tidak tertulis yang digunakan guru untuk membantu kegiatan mengajarnya. Konsep bahan ajar juga dapat dipahami sebagai segala materi (informasi, alat atau teks) yang sistematis serta menunjukkan keterangan lengkap tentang kompetensi siswa yang harus dikuasai, dan dikaitkan selama proses pembelajaran (Prastowo, 2012, hlm. 17). Pengertian bahan ajar menurut Lestari (2013, hlm. 2) didefinisikan sebagai sekelompok topik yang merujuk pada kurikulum guna mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, bahan ajar juga dapat diartikan sebagai perangkat pembelajaran yang sistematis dan berisi materi pembelajaran, metode, dan sarana penilaian untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Suprihatin & Manik, 2020, hlm. 66). Berdasarkan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah kumpulan materi pelajaran yang tersusun dengan efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Pada penelitian ini, bahan ajar disusun dalam bentuk modul elektronik untuk membantu siswa mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut Kemendikbud (2017), modul elektronik adalah sebuah jenis modul yang dirancang dengan terstruktur dan sistematis dalam unit pembelajaran yang khusus, disajikan dalam format elektronik, dan setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan sebagai navigasi yang dapat meningkatkan interaksi siswa dengan program.

Teknologi berperan penting dalam pendidikan saat ini, termasuk penggunaan media berbasis web dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2023:522). Selain dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, kegiatan pembelajaran juga dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memberikan pengalaman yang lebih luas kepada siswa serta membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif. Sejalan dengan Heinich (et al., 2002, hlm. 6) bahwa pengaruh media dan teknologi dalam pembelajaran di kelas, mengakibatkan adanya perubahan pada peran pengajar dan pembelajar. Dengan adanya teknologi, peran guru menjadi lebih terbantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui beberapa tombol atau fitur-fitur yang dikembangkan dalam suatu bahan ajar. Selain itu,

penyebaran informasi dan pengetahuan menjadi lebih luas dan merata tanpa terhalang oleh jarak, tempat, ruang, dan waktu. Hal ini menjadi langkah dasar dalam melakukan penelitian, yaitu mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis web yang dapat diakses di perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, ataupun komputer.

Terdapat beberapa penelitian relevan yang mengembangkan modul elektronik dalam pembelajaran. *Pertama*, penelitian yang mengembangkan modul elektronik berbantuan model *project based learning* keterampilan menulis teks cerpen bagi kelas XI SMA. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Amril & Thahar, 2022). *Kedua*, penelitian yang mengembangkan modul elektronik Bahasa Indonesia dengan pendekatan saintifik untuk kelas X (Nugroho & Azies, 2022). Penelitian tersebut menghasilkan bahan ajar yang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Ketiga*, penelitian yang mengembangkan bahan ajar untuk mengidentifikasi nilai cerita rakyat kearifan lokal Mandailing (Annisa & Lubis, 2020). Penelitian tersebut menghasilkan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang mendapatkan kategori cukup dari hasil validasi guru dan ahli pembelajaran. Adapun kebaruan pada penelitian yang dilakukan terletak pada pengembangan website yang memanfaatkan cerita rakyat Rokan Hulu sebagai materi, serta wawasan budaya Rokan Hulu bagi siswa.

Penelitian ini diawali dengan observasi yang dilakukan di SMA N 1 Rambah, SMA N 2 Rambah, dan SMA N 3 Rambah. Hasil observasi diketahui bahwa pemanfaatan bahan ajar interaktif yang menerapkan teknologi dalam pembelajaran masih kurang. Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas X diperoleh informasi bahwa siswa masih kurang mengetahui bahwa di daerah mereka sendiri khususnya di Rokan Hulu, memiliki beragam cerita rakyat dan budaya yang penuh akan nilai-nilai pendidikan karakter. Keanekaragaman cerita rakyat Indonesia sangat luas, termasuk dari Rokan Hulu yang juga memiliki beragam budaya dan cerita rakyat. Nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam cerita rakyat penting untuk diajarkan pada siswa agar dapat membentuk karakter siswa yang lebih baik dan memperkuat nilai-nilai positif dalam diri siswa (Rahmaniyar, 2022; Rahayu et al., 2022).

Pengembangan bahan ajar digital dengan materi cerita rakyat untuk siswa SMA merupakan topik penelitian yang sangat relevan dan menarik dalam konteks pendidikan saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan bahan ajar digital dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Adapun penyusunan suatu bahan ajar dapat memanfaatkan dari folklor yang dimiliki setiap daerah (Hidayat & Yakob, 2019; Kusmana et al., 2021; Wijayanti et al., 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar digital yang memuat materi tentang nilai-nilai pendidikan karakter melalui cerita rakyat, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya Indonesia. Sejalan dengan Rahmaniyar (2022, hlm. 17) bahwa untuk membangun karakter generasi muda yang akan menjadi pondasi pendidikan di Indonesia, kegiatan menggali nilai-nilai kearifan lokal merupakan salah satu upaya yang penting untuk dilakukan. Pengembangan bahan ajar ini termasuk ke dalam bahan ajar berupa buku

teks pendamping bagi siswa SMA kelas X. Adapun pengertian buku teks pendamping ini mengacu kepada Peraturan Pemerintah Nomor 75 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan Pasal 5 Ayat 6 yang mengatakan bahwa buku teks pendamping memuat materi untuk memperluas, memperdalam, dan melengkapi materi pokok dalam buku siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka bahan ajar dirancang untuk mendukung buku teks utama yang telah ditetapkan dalam kurikulum, dengan tujuan memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang cerita rakyat dari Rokan Hulu. Uraian materi dilengkapi dengan contoh nilai pendidikan karakter yang bersumber dari cerita Rakyat Rokan Hulu, latihan/tugas, pendukung materi berupa ilustrasi, audio, maupun video yang menggambarkan kekhasan Rokan Hulu, serta wawasan budaya sebagai pengetahuan tambahan terkait kearifan lokal kepada siswa. Melalui rancangan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ketersediaan bahan ajar yang mempunyai karakteristik lokal Rokan Hulu yang memanfaatkan teknologi untuk menambah minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dan penguatan nilai-nilai karakter pada siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE (*analyze, design, develop, implement, and evaluate* (Branch, 2009). Lokasi penelitian yang dilakukan adalah di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. Partisipan penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia sebanyak tiga orang, peserta didik kelas X sebanyak 81 orang, budayawan Rokan Hulu satu orang, dan akademisi bidang pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak tujuh orang sebagai validator ahli bahan ajar. Adapun sumber data penelitian diperoleh dari lapangan dan dokumentasi dari buku kumpulan Cerita Rakyat Rokan Hulu oleh Junaidi-Syam tahun 2013. Data yang dibutuhkan pada penelitian ini antara lain persentase kebutuhan bahan ajar interaktif bagi siswa SMA kelas X, persentase kelayakan bahan ajar oleh ahli, persentase respon pengguna terhadap bahan ajar tersebut, dan hasil analisis nilai-nilai pendidikan karakter pada cerita rakyat Rokan Hulu. Untuk mendapatkan data tersebut, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan angket. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan empat angket, yaitu angket kebutuhan bahan ajar, angket uji kelayakan bahan ajar yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa.

Data berupa hasil perhitungan dari angket validasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan e-modul pembelajaran sebagai acuan evaluasi dan revisi bahan ajar yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan media, dan lembar respon siswa. Adapun instrumen validasi ahli yang digunakan berupa kuisioner yang terdiri atas aspek isi/materi, aspek kebahasaan, dan aspek penyajian/kegrafikan yang diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Penilaian angket tersebut dihitung dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri atas empat pilihan, yaitu 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = kurang baik, dan 1 = tidak baik.

Peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif dalam menyajikan data wawancara dan observasi. Selain itu, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk mengolah data dari angket. Kegiatan ini dilakukan untuk

mengetahui kelayakan bahan ajar dan respon siswa dari aspek isi/materi, kebahasaan, dan penyajian/kegrafikan menggunakan skala likert. Data uji kelayakan bahan ajar yang diperoleh selanjutnya dihitung secara keseluruhan untuk mengetahui informasi tingkat kelayakan bahan ajar tersebut dalam bentuk persentase. Interpretasi hasil persentase dapat dinyatakan layak apabila mendapatkan skor persentase minimal 75% dari hasil uji kelayakan ahli.

3. PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian disajikan berdasarkan 1) analisis kebutuhan bahan ajar bermuatan nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Rokan Hulu di SMA N 1 Rambah, SMA N 2 Rambah, dan SMA N 3 Rambah, 2) rancangan e-modul bermuatan nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Rokan Hulu, 3) pengembangan e-modul bermuatan nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Rokan Hulu, dan 4) respon pengguna terhadap e-modul bermuatan nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Rokan Hulu.

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif di SMA Kabupaten Rokan Hulu

Peneliti melakukan observasi di sekolah untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada bulan Februari 2023 di SMA 1 Rambah, SMA N 2 Rambah, dan SMA N 3 Rambah, secara keseluruhan peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran menggunakan buku paket dan sumber belajar lain sebagai pendamping buku paket masih kurang.
- b. Kegiatan pembelajaran kurang memanfaatkan sumber belajar pendukung media teknologi, seperti gawai atau laptop.
- c. Bahan ajar interaktif berupa modul elektronik sebagai sumber belajar pendukung bagi siswa belum tersedia.

Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk memperkuat informasi yang sebelumnya telah diperoleh dari hasil observasi. Untuk hasil wawancara yang dilakukan kepada guru, peneliti mendapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran saat ini khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah yang sudah sesuai dengan kurikulum merdeka yang saat ini diterapkan. Proses pembelajaran di kelas biasanya dengan metode ceramah sebagai pengarah awal kemudian dilanjutkan siswa untuk berdiskusi. Adapun ketersediaan sumber belajar lain yang lebih efektif dan interaktif bagi siswa untuk kegiatan pembelajaran diharapkan dapat disediakan. Kemudian, harapannya adalah agar tersedianya bahan ajar interaktif sebagai pendukung belajar siswa yang memanfaatkan teknologi, seperti yang diminati oleh siswa saat ini agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa.

Selain itu, peneliti melakukan pengambilan data menggunakan angket yang disebarkan kepada siswa kelas X yang memiliki total 81 siswa. Responden penelitian sebanyak 81 siswa tersebut terdiri atas siswa SMA N 1 Rambah sebanyak 36 orang, siswa SMA N 2 Rambah sebanyak 24 orang, dan siswa SMA N 3 Rambah sebanyak 21 orang. Hasil angket tersebut diketahui bahwa sebanyak 90,1% atau 73 siswa menjawab bahwa mereka membutuhkan bahan ajar atau media pembelajaran yang berbasis elektronik.

Kemudian, sebanyak 95,1% atau 77 siswa menjawab bahwa mereka membutuhkan bahan ajar yang dapat meningkatkan wawasannya tentang nilai-nilai pendidikan karakter.

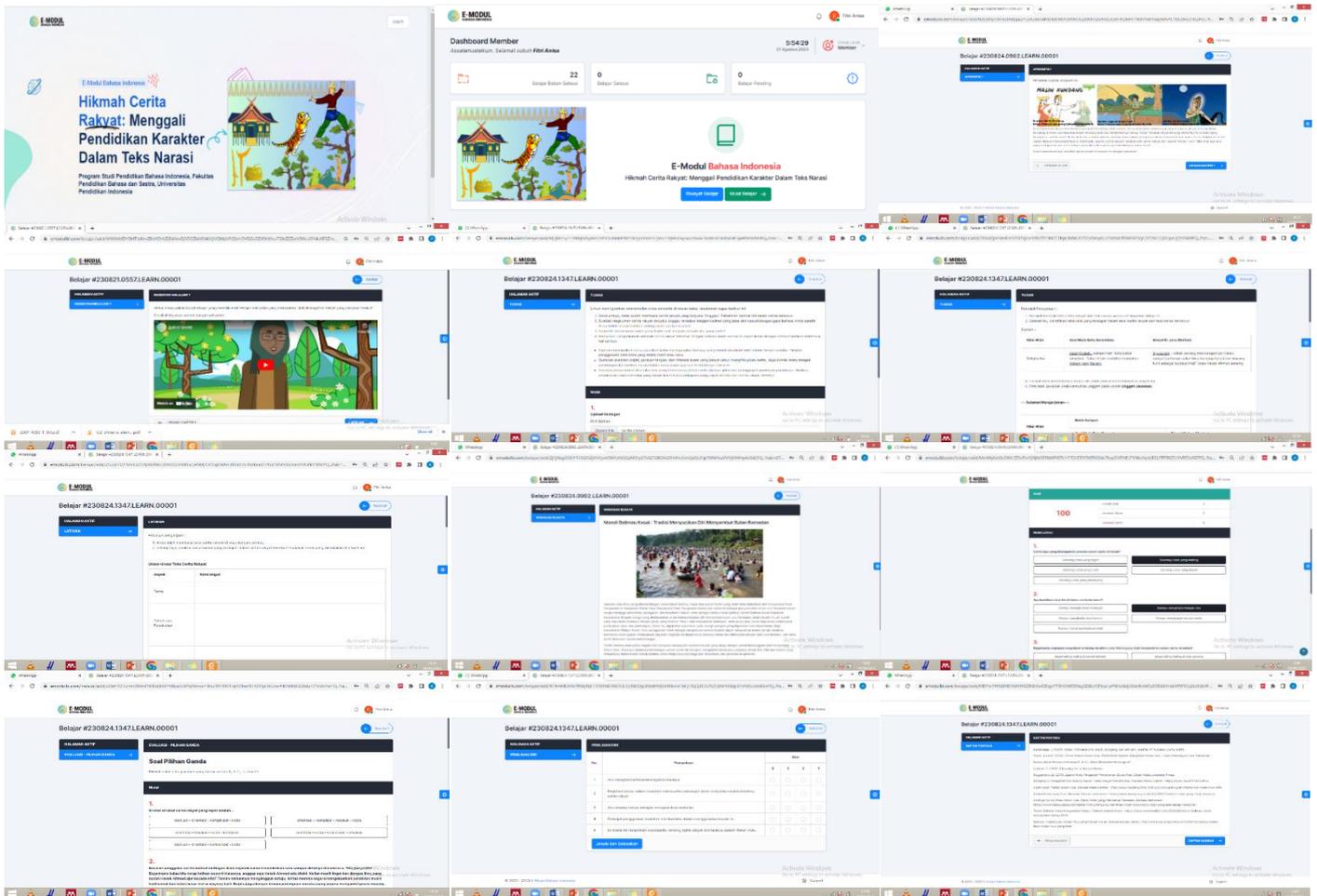
Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh melalui angket tersebut, untuk mendukung minat dan motivasi belajar siswa, mereka membutuhkan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi, menarik dan tidak membosankan, dapat meningkatkan kemampuan untuk menguasai teks cerita rakyat, dapat menambah wawasan mereka terkait cerita rakyat Rokan Hulu, dan menambah wawasan terkait nilai-nilai pendidikan karakter kearifan lokal yang berasal dari cerita rakyat tersebut.

Cerita rakyat dari Rokan Hulu dapat dijadikan sebagai konten atau materi ajar dalam pengembangan bahan ajar karena siswa memiliki minat yang tinggi untuk menambah wawasan terkait kearifan lokal daerah sendiri. Hal ini dikarenakan pada buku paket yang digunakan, cerita rakyat yang dicantumkan terbatas dan tidak menampilkan cerita rakyat dari daerah Rokan Hulu. Selain itu, penelitian terkait pengembangan bahan ajar yang mengandung unsur kearifan lokal sangat diperlukan untuk melestarikan budaya-budaya daerah dan menguatkan kembali nilai-nilai karakter bangsa sehingga dapat mendukung terbentuknya pribadi siswa sesuai dengan tuntutan dalam Profil Pelajar Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan Kusmana & Nurzaman (2021, hlm. 361) bahwa materi pembelajaran yang dirancang berdasarkan cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dapat dijadikan sumber belajar yang relevan di sekolah menengah, baik SMA, MA, maupun SMK, untuk memperkuat pembentukan karakter siswa.

Rancangan dan Pengembangan E-Modul Bermuatan Cerita Rakyat Rokan Hulu

Tahap merancang e-modul ini meliputi pengetikan naskah bahan ajar di microsoft word 2013 dan mengembangkan bahan ajar menjadi modul elektronik berbasis web dengan bahasa pemrograman oleh ahli IT. Pengetikan naskah bahan ajar ini juga penulis sertakan dengan konten video, audio, serta ilustrasi yang mendukung penyajian materi. Pembuatan bahan ajar dilengkapi dengan teks, ilustrasi, audio, video, soal latihan, tugas dan evaluasi. Unsur-unsur dalam modul elektronik yang dirancang mengacu pada Prastowo (2012, hlm. 28-30) yang terdiri atas kompetensi dasar, informasi pendukung, petunjuk belajar, latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, dan evaluasi. Adapun bahan ajar yang akan dirancang memuat nilai-nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Rokan Hulu. Relevansi muatan nilai pendidikan karakter pada teks cerita rakyat Rokan Hulu dalam rancangan e-modul memiliki peran sentral dalam membentuk generasi muda yang memiliki moralitas, etika, dan nilai-nilai luhur. Sejalan dengan (Karim & Hartati, 2022) bahwa teks sastra dapat dimanfaatkan dalam bentuk bahan ajar sebagai upaya penguatan karakter. Hal ini karena cerita rakyat merupakan bagian warisan budaya Indonesia yang mencerminkan nilai-nilai moral dan pendidikan karakter. Adapun cerita rakyat Rokan Hulu yang dijadikan sebagai konten dalam bahan ajar tersebut berjudul 1) Zainab dengan Nazaruddin, 2) Janji Raja, 3) Anggau, 4) Karena Bismillah, 5) Ririmauan, 6) Lobai Marid, 7) Kerajaan Serombou, dan 8) Asal Mula Batu Serombou. Cerita rakyat tersebut bersumber dari buku kumpulan Cerita Rakyat Rokan Hulu oleh Junaidi-Syam Tahun 2013 dan tuturan langsung oleh budayawan Rokan Hulu. Cerita rakyat tersebut mengandung banyak nilai pendidikan karakter yang dapat dimanfaatkan sebagai penguatan karakter siswa (Fitri et al., 2022).

Selanjutnya, bahan ajar tersebut diimplementasikan menjadi modul elektronik berbasis aplikasi web. Implementasi tersebut dilakukan dengan bahasa pemrograman (*coding*) HTML, CSS, JavaScript, dan PHP untuk membentuk suatu pondasi aplikasi web yang interaktif dan dinamis. Adapun tautan modul elektronik yang dikembangkan dapat diakses melalui <https://www.emodulbi.com/>. Tautan tersebut merupakan domain modul elektronik yang dikembangkan agar mudah diingat ketika pengguna ingin mengakses modul elektronik. Adapun tampilan bahan ajar yang dikembangkan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. E-Modul Bahasa Indonesia untuk Siswa SMA Kelas X

Bahasa Indonesia, ahli media, dan praktisi atau guru Bahasa Indonesia. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dari segi isi/materi, kebahasaan, penyajian, dan kemudahan penggunaan media bahan ajar. Hal ini sejalan dengan Sari & Nurgiyantoro (2020, hlm. 62) bahwa uji validitas dilakukan untuk menentukan sejauh mana bahan ajar tersebut dapat diterima oleh pengguna, dalam hal ini guru dan siswa.

Data yang diperoleh dari validasi bahan ajar oleh ahli ini merupakan data dalam bentuk angka berdasarkan penilaian angket. Hasil yang diperoleh melalui angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan kategori Skala Likert 1-4 untuk mengetahui kelayakan bahan ajar. Adapun penentuan skor 1-4 dimaksudkan untuk mengindari terpilihnya

jawaban netral (Riduwan, 2012). Berikut disajikan tabel rekapitulasi hasil validasi bahan ajar oleh ahli berdasarkan aspek isi/materi, kebahasaan, kegrafikan dan penyajian:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Ahli

No.	Aspek	Persentase	Keterangan
1.	Isi/materi	93,74%	Sangat layak
2.	Kebahasaan	89,58%	Sangat layak
3.	Kegrafikan dan penyajian	93,3%	Sangat layak

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi bahan ajar oleh ahli, dapat dihitung rata-rata persentase kelayakan bahan ajar yang diperoleh adalah 92,2%. Hal ini mengindikasikan bahwa e-modul ini sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas X sebagai sasaran responden pengguna dalam penelitian ini.

Respon Pengguna Terhadap E-Modul Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat Rokan Hulu

Tahap selanjutnya pada penelitian ini adalah implementasi bahan ajar untuk mendapatkan respon pengguna. Pengguna dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Implementasi e-modul pada siswa kelas X dilakukan secara langsung di kelas setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah dan guru kelas. Kegiatan uji coba belajar menggunakan e-modul ini dilakukan selama dua jam pelajaran atau 90 menit. Rangkaian tahapan implementasi ini terbagi atas 15 menit perkenalan diri dan mendemokan e-modul, 60 menit uji coba kegiatan belajar, dan 15 menit untuk mengisi angket sebagai kegiatan untuk memberikan respon oleh siswa terhadap penggunaan e-modul tersebut. Data hasil angket responden tersebut penulis jadikan sebagai bahan evaluasi dan umpan balik terhadap pengembangan e-modul pada penelitian ini.

Secara keseluruhan, siswa SMA kelas X yang memberikan respon terhadap e-modul adalah 80 siswa. Jumlah siswa tersebut terdiri atas 34 siswa dari SMA N 1 Rambah, 24 siswa dari SMA N 2 Rambah, dan 22 siswa dari SMA N 3 Rambah.

Secara keseluruhan, hasil respon siswa tersebut dapat dilihat melalui diagram berikut:

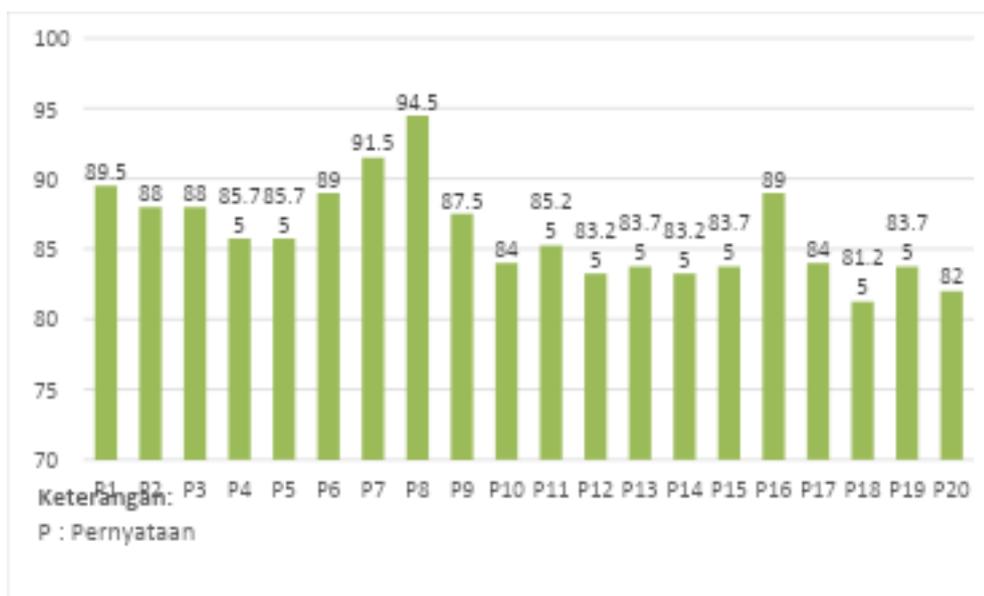


Diagram 1. Hasil Respon Siswa Terhadap E-Modul

Berdasarkan hasil angket respon pengguna pada penelitian ini, diperoleh hasil rata-rata 83,21% atas kelayakan e-modul yang dikembangkan. Berdasarkan kategori persentase yang mengacu pada Riduwan (2015, hlm. 15), hasil respon pengguna tersebut dikategorikan sangat layak sebagai bahan ajar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap bahan ajar melalui kegiatan observasi dan wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang inovatif dan menarik untuk mempelajari dan memahami materi teks narasi. Hal ini diperkuat dengan informasi yang diperoleh melalui angket terkait kebutuhan bahan ajar bahwa ketersediaan bahan ajar yang berbasis elektronik dan menampilkan cerita rakyat daerah Rokan Hulu sangat dibutuhkan. Hal ini sejalan dengan hasil angket dengan persentase sebesar 90,1% yang berarti bahwa siswa sangat membutuhkan bahan ajar berbasis elektronik yang menyajikan cerita rakyat dari Rokan Hulu yang terkandung di dalamnya.

Pada tahapan rancangan bahan ajar, materi pembelajaran atau konten, latihan, dan tugas yang disajikan dalam e-modul memanfaatkan delapan cerita rakyat dari Rokan Hulu yang sebagian diperoleh dari buku Kumpulan Cerita Rakyat Rokan Hulu oleh Junaidi-Syam tahun 2013 dan tuturan langsung yang direkam dalam bentuk audio oleh budayawan Rokan Hulu, yaitu Muslim. Adapun delapan cerita rakyat tersebut berjudul 1) Zainab dengan Nazaruddin, 2) Janji Raja, 3) Anggau, 4) Karena Bismillah, 5) Ririmauan, 6) Lobai Marid, 7) Kerajaan Serombou, dan 8) Asal Mula Batu Serombou.

Hasil uji kelayakan bahan ajar oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia aspek materi diperoleh hasil persentase sebesar 93,74% yang menandakan bahwa materi dan konten yang disajikan dalam e-modul tersebut sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Uji kelayakan pada aspek kebahasaan diperoleh hasil persentase sebesar 89,58% yang menandakan bahwa penggunaan bahasa dalam e-modul tersebut sangat layak dan sesuai dengan perkembangan siswa kelas X. Adapun uji kelayakan bahan ajar oleh ahli media diperoleh hasil persentase sebesar 93,3% yang menandakan bahwa e-modul tersebut sangat layak sebagai media pembelajaran elektronik bagi siswa SMA kelas X.

Setelah mendapatkan hasil sangat layak pada uji kelayakan bahan ajar oleh ahli, selanjutnya e-modul diimplementasikan kepada siswa. Respon siswa terhadap penggunaan e-modul diperoleh persentase sebesar 83,21% yang menandakan bahwa e-modul sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli dan respon pengguna, e-modul sangat layak dan sangat menarik untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar pendukung pada kegiatan pembelajaran siswa SMA kelas X.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Akademisi bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia yang telah memberikan validasi pada angket validasi dan bahan ajar yang dikembangkan.

2. Budayawan Rokan Hulu yang telah memberikan informasi terkait cerita rakyat Rokan Hulu dan rekaman bercerita sebagai bahan pembelajaran di dalam modul.
3. Kepala Sekolah, Guru Bahasa Indonesia, serta Siswa SMA kelas X di SMA N 1 Rambah, SMA N 2 Rambah, dan SMA N 3 Rambah sebagai partisipan dalam penelitian.

6. REFERENSI

- Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning bagi Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 715–730.
- Annisa, A., & Lubis, R. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mengidentifikasi Nilai Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Mandailing di SMA. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(3), 21–34.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitri, A., Cahyani, I., & Tedi., P. (2022). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Rokan Hulu Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Tingkat SMP. *Prosiding Seminar Nasional Riksa Bahasa XVI*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning Seventh Edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Hidayat, M., Santoso, G., Lestari, N. M., & Rostian. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Web untuk Mendukung Kemampuan Representasi Matematis untuk Meningkatkan Karakter Mandiri dan Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(03), 521–540.
- Hidayat, M. T., & Yakob, M. (2019). the Development of Acehese Folklore Teaching Materials Based on Local Wisdom To Build the Character of Junior High School Student in Langsa City. *Proceeding of The International 28th International Conference on Literature: "Literature as a Source of Wisdom*, 771–780.
- Karim, A. A., & Hartati, D. (2022). Pemanfaatan Teks Sastra sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter. *Kolase: Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Dan Budaya*, 1(2), 56–68.
- Kusmana, S., Mulyaningsih, I., Suryaman, M., & Aji, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Umtuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sariwegading*, 27(1), 55–65.
- Kusmana, S., & Nurzaman, B. (2021). Bahan Ajar Cerita Rakyat sebagai Perancah Pendidikan Karakter (Folklore Teaching Materials as a Character Education Scaffold). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 351.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Nugroho, W. B., & Azies, F. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Peserta Didik Kelas X SMA Semester Gasal dengan

- Pendekatan Saintifik. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 9–18.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rahayu, I. K., Rejo, U., & Kharisma, G. I. (2022). Revitalisasi Cerita Rakyat Masyarakat Timor sebagai Penguatan Nilai Pendidikan Karakter pada Era Tatanan Kehidupan Baru. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(1), 35–47.
- Rahmaniyan, A. (2022). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Kabupaten Bangka sebagai Bentuk Nilai Budaya dan Pendidikan Karakter. *Tawshiyah: Jurnal Sosial Keagamaan Dan Pendidikan Islam*, 17(01), 1–18.
- Riduwan. (2012). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel variabel penelitian*. Alfabeta Bandung.
- Sari, W. A., & Nurgiyantoro, B. (2020). Validasi Bahan Ajar Menulis Teks Nonfiksi Berbasis Pendekatan Genre. *Universitas Ahmad Dahlan BAHASTRA*, 40(1), 60–64.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar sebagai Langkah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 8(1), 65–72.
- Wijayanti, N. K. A., Wulandari, I.G.A.A, & Wiarta, I.W. (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 75–84.