

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS CERITA RAKYAT
DI SMA NEGERI 1 SIMPANG TERITIP**

SKRIPSI

oleh

Muhammad Zakiul Fikri

NIM 06021182025004

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS CERITA RAKYAT
DI SMA NEGERI 1 SIMPANG TERITIP**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Zakiul Fikri

NIM: 06021182025004

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi.



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001



**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS CERITA RAKYAT DI
SMA NEGERI 1 SIMPANG TERITIP**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Zakiul Fikri

NIM: 06021182025004

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 11 Mei 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



2. Anggota/Penguji : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.



**Palembang, 20 Mei 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zakiul Fikri

NIM : 06021182025004

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Modul Digital Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, Mei 2024

Pembuat Pernyataan,



Muhammad Zakiul Fikri

NIM 06021182025004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas rahmat yang diberikan Allah SWT., berkat karuniarnya, skripsi ini dapat dirampungkan. Atas segala berkah yang berikan, penulis mendapat nikmat kesempatan, kesehatan, dan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir jenjang sarjana ini. Terima kasih pula kepada orang-orang yang turut membantu secara langsung penelitian dan proses penyusunan skripsi ini.

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi, Ibu Trilismala dan Bapak Akohar. Terima kasih atas bantuan berupa doa, dukungan, dan keperluan finansial selama perkuliahan.
2. Kakak dan adik saya, Eko Gunawan Saputra, S.Kom, dan Khoirul Azzam yang ikut memberikan semangat, doa, dan dorongan moral untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi, dosen pembimbing akademik, sekaligus pembimbing skripsi yang juga telah membantu saya meraih prestasi membanggakan selama perkuliahan. Terima kasih atas ilmu, waktu, tenaga, dan arahan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd., selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi penulis.
5. Seluruh dosen Universitas Sriwijaya, khususnya dosen-dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih Bapak/Ibu telah memberikan ilmu dan pengalaman luar biasa selama perkuliahan.
6. Keluarga besar SMA Negeri 1 Simpang Teritip yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sana
7. Admin prodi yang telah membantu penulis mengurus segala keperluan administrasi.
8. PBSI Angkatan 2020 kelas Indralaya, terima kasih atas segala pengalaman yang berharga.
9. Nenek Alm. Budiah dan Nenek Romiah yang telah mengenalkan penulis dalam dunia sastra (cerita rakyat) sejak kecil, memberikan banyak

inspirasi kepada penulis untuk melahirkan karya-karya selama menjadi mahasiswa dan seterusnya.

10. Teman dan sahabat seperjuangan sejak maba: Nadia Septeriga, Annisa Septiani, Alisia Maharani, Pg Suci Putri, Silvia Fardatul Rahmah, Inayah Khoiriti, Alfrida Ardianti, Yasmien Annisya Aulia.
11. Nadia Septeriga, teman seperjuangan bimbingan skripsi perjalanan Layo—Palembang.
12. Sahabat seperjuangan, Zaid Fadillah, dan alumni kost Bu Ely: Radeffialdi, Agy Rahmat Wahyudi, Joshua Ritonga yang menjadi motivasi penulis untuk bisa lulus bersama-sama.
13. Sahabat rantau seperjuangan, Zaitun, Annida Nurul Azizah, dan Feby Dwi Purnamasari yang turut memberikan semangat bagi penulis.
14. Adik rantau, Khaerul Muhammad Kelvin, yang ikut memberikan dukungan moral dan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Hadiati Puteri Dilaya, teman yang banyak membantu penulis selama berkuliah di Indralaya.
16. Seluruh pihak yang mungkin tidak dapat dituliskan satu per satu, yang ikut memberikan warna dalam kehidupan penulis selama perkuliahan.

MOTTO

“Maka nikmat Tuhanmu yang mana yang kau dustakan”

(Q.S. Ar-rahman)

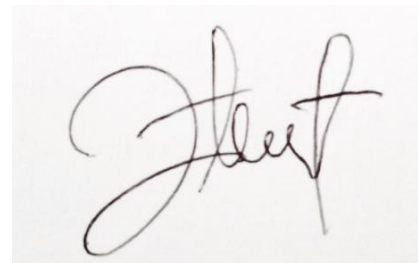
PRAKATA

Skripsi berjudul “Pengembangan Modul Digital Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip” ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku coordinator program studi, sekaligus pembimbing selama perkuliahan, termasuk dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., ketua Jurusan pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu secara langsung maupun tak langsung. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Mei 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zakiul Fikri', written in a cursive style.

Muhammad Zakiul Fikri

NIM 06021182025004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KETERANGAN LULUS UJIAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Bahan Ajar Digital Interaktif	8
2.1.1 Definisi Bahan Ajar Digital Interaktif.....	8
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar Digital Interaktif	9
2.1.3 Manfaat Bahan Ajar Digital Interaktif	9
2.1.3 Karakteristik Pemilihan Bahan Ajar	10
2.2 Modul Digital.....	11
2.3 Digital Flipbook.....	11
2.4 Cerita Rakyat	12
2.4.1 Hakikat Cerita Rakyat.....	12
2.4.2 Jenis-Jenis Cerita Rakyat	12
2.5 Menulis Cerita Rakyat	13
2.5.1 Hakikat Menulis.....	13

2.5.2 Menulis Cerita Rakyat	14
2.6 Penelitian Revelan.....	15
2.6.1 Mujanah (2023)	15
2.6.2 Sutarna & Lutfi (2021).....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.2 Subjek Penelitian.....	17
3.3 Prosedur Penelitian	17
3.3.1 Analisis Kebutuhan.....	18
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	19
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	19
3.3.4 Uji Alpha.....	20
3.3.5 Revisi Produk.....	20
3.3.6 Uji Beta	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4.1 Wawancara	21
3.4.2 Angket.....	23
3.5 Teknik Analisis Data.....	23
3.5.1 Analisis Kebutuhan.....	23
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli dan Penilaian Peserta Didik	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Hasil Penelitian	26
4.1.1 Identifikasi Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Modul Digital Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat.....	26
4.1.2 Rancangan Pembelajaran Modul Digital Interaktif Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat	51
4.1.3 Desain dan Pengembangan	54
4.1.4 Ciri-Ciri Modul Digital Interaktif yang Dikembangkan	76
4.1.5 Validasi Ahli	77
4.1.6 Revisi Produk.....	83

4.2. Pembahasan.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi instrumen wawancara dan analisis kebutuhan terhadap pendidik dan peserta didik	22
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi atau Penilaian	23
Tabel 3.3 Konversi Data	25
Tabel 4.1 Kategori Kebutuhan	32
Tabel 4.2 Kebutuhan modul digital interaktif secara umum	32
Tabel 4.3 Kebutuhan indikator dan kompetensi	33
Tabel 4.4 Kebutuhan materi	37
Tabel 4.5 Kebutuhan evaluasi	41
Tabel 4.6 Kebutuhan penyajian	43
Tabel 4.7 Kebutuhan guru	48
Tabel 4.8 Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran	52
Tabel 4.9 <i>Storyboard</i> modul digital interaktif menulis cerita rakyat	57
Tabel 4.10 Hasil desain pengembangan modul digital interaktif menulis cerita rakyat untuk siswa kelas XI SMA	63
Tabel 4.11 Hasil validasi ahli materi	74
Tabel 4.12 Hasil validasi ahli media	76
Tabel 4.13 Hasil validasi ahli bahasa	78
Tabel 4.14 Perbaikan materi	80
Tabel 4.15 Perbaikan media	81
Tabel 4.14 Perbaikan bahasa	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Prosedur Penelitian Pengembangan Modifikasi Model Borg & Gall (1983) serta Alessi & Trollip (2001).....	19
Gambar 4.1 Flowchart modul digital interaktif menulis cerita rakyat	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	97
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi	98
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 4 Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian	102
Lampiran 5 Surat Tugas Validator	103
Lampiran 6 Buku Bimbingan Skripsi	104
Lampiran 7 Materi.....	107
Lampiran 8 Tautan Produk.....	126
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli	127
Lampiran 10 Dokumentasi	136
Lampiran 11 Instrumen Analisis Kebutuhan	137
Lampiran 12 Persetujuan Ujian Akhir Program Studi	142
Lampiran 12 Keterangan Pengecekan Similarity.....	143

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS CERITA RAKYAT
DI SMA NEGERI 1 SIMPANG TERITIP**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar berupa modul digital interaktif *digital flipbook* untuk materi pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall serta Alessi dan Trollip. Modul digital interaktif dikembangkan dengan mengacu pada angket analisis kebutuhan, serta wawancara dengan siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, produk modul digital interaktif dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip. Selanjutnya dilakukan desain dan pengembangan produk yang dimulai dari tahap perencanaan seperti perancangan konsep pembelajaran, membuat *flowchart* dan *storyboard*, menyiapkan materi, dan menyatukan desain serta elemen pendukung. Kemudian, dilakukan uji coba awal produk melalui validasi ahli dan dilanjutkan merevisi produk sesuai saran dari validator. Validasi ahli dilakukan dengan mendapatkan penilaian produk pada aspek materi, media, dan kebahasaan. Pada aspek materi, nilai keseluruhan komponen adalah 44 dan produk mendapatkan nilai 42 (95,45%) atau sangat layak. Pada aspek media, skor maksimal komponen adalah 64 dan produk mendapatkan nilai 58 (90,62%) atau sangat layak. Pada aspek kebahasaan, nilai keseluruhan komponen adalah 36 dan produk mendapatkan skor 35 (97,22%) atau sangat layak. Berdasarkan penilaian ahli, produk modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis cerita rakyat sudah sangat layak dan dapat dilanjutkan ke tahap desiminasi.

Kata-kata kunci: pengembangan, modul digital, menulis cerita rakyat

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2024)

Nama : Muhammad Zakiul Fikri

NIM : 06021182025004

Dosen Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL MODULES
FOR LEARNING TO WRITE FOLKLORE
IN SENIOR HIGH SCHOOL 1 SIMPANG TERITIP**

ABSTRACT

This study aims to produce teaching material products in the form of digital interactive digital flipbook modules for learning materials for writing folklore at SMA Negeri 1 Simpang Teritip. This research uses the Borg and Gall and Alessi and Trollip research and development models. The interactive digital module was developed by referring to the needs analysis questionnaire, as well as interviews with students and teachers. Based on the results of the needs analysis, interactive digital module products are needed to support learning to write folklore at SMA Negeri 1 Simpang Teritip. Furthermore, product design and development is carried out starting from the planning stage such as designing learning concepts, making flowcharts and storyboards, preparing materials, and putting together designs and supporting elements. Then, an initial trial of the product was carried out through expert validation and continued to revise the product according to the suggestions of the validator. Expert validation was carried out by obtaining product assessments on material, media, and linguistic aspects. In the material aspect, the overall component score was 44 and the product received a score of 42 (95.45%) or very feasible. In the media aspect, the maximum component score is 64 and the product gets a score of 58 (90.62%) or very feasible. In the linguistic aspect, the overall component score is 36 and the product gets a score of 35 (97.22%) or very feasible. Based on the expert assessment, the interactive digital module product for learning to write folklore is very feasible and can be continued to the dissemination.

Key words: *development, digital module, writing folklore*

Koordinator Program Studi

Pembimbing



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

NIP 198010012002122001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalisasi telah mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Kemendikbud mengencarkan visi transformasi digital yang mengharapkan pendidikan Indonesia terkoneksi secara internasional dengan perangkat teknologi (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran di era ini sudah difokuskan pada pemanfaatan teknologi digital. Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai pembelajaran (Farida, 2019; Terananda et al., 2020; Sholeh et al., 2021; Setyo et al., 2022; Riwanto et al., 2022). Hal ini mengindikasikan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital merupakan suatu isu terkini dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan observasi awal, di SMA Negeri 1 Simpang Teritip, fasilitas untuk melaksanakan pembelajaran dengan teknologi digital sudah memadai. Terdapat ruang komputer serta WiFi yang bisa dimanfaatkan siswa untuk mengakses internet. Selain itu, jaringan internet di SMA Negeri 1 Simpang Teritip termasuk lancar untuk seluruh operator. Akan tetapi, fasilitas yang tersedia ini kurang dimanfaatkan oleh siswa sehingga kompetensi yang diharapkan setelah dilaksanakannya pembelajaran masih belum maksimal. Misalnya pada kompetensi menulis dalam konteks berbahasa.

Kurikulum Merdeka menghendaki keterampilan menulis seyogyanya telah dimiliki oleh siswa. Khususnya siswa yang telah berada dalam fase F atau kelas XI dan XII. Hal ini sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia yang menghendaki siswa mampu menulis beragam teks sastra secara kreatif dan menarik termasuk cerita rakyat. Akan tetapi, berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Simpang Teritip (20 Juli 2023), siswa mengalami hambatan dalam kemampuan menulis. Secara umum, permasalahan yang dialami siswa yaitu

sangat kurangnya pemahaman tentang kaidah kepenulisan. Siswa seringkali terpengaruh bahasa ibu atau bahasa daerah mereka ketika memproduksi tulisan. Sebagai contoh, kata “nyaman” yang seyogianya digunakan dalam konteks suasana atau rasa, oleh siswa digunakan dalam mendefinisikan rasa makanan. Ditemukan tulisan “*makanan ini nyaman*” yang sebenarnya memiliki makna “*makanan ini enak*”. Hal ini disebabkan dalam bahasa daerah siswa, kata “*nyaman/nyamen*” memiliki arti “enak”. Padahal penggunaan kata ini berbeda konteks dalam bahasa Indonesia. Menurut penuturan Ibu Tri Yuyu Susilowati dan Ibu Eka Yulisma Karwati (21/07/2023), siswa juga kurang berani mengeksperikan perasaan dirinya menggunakan bahasa Indonesia baik ketika berbicara ataupun menulis. Siswa kurang mampu berimajinasi dan berkreatifitas jika dihadapkan pada sebuah teks atau wacana. Contoh lainnya, ketika memproduksi tulisan yang diangkat dari penuturan narasumber dalam suatu kegiatan, siswa masih terpaku pada tuturan asli narasumber tersebut tanpa mengembangkannya. Siswa juga masih mengalami kesulitan ketika harus mengidentifikasi perbedaan teks fiksi dan nonfiksi.

Beriringan dengan hal ini, guru juga mengalami keraguan dalam mengambil langkah yang tepat, khususnya dalam penggunaan media berbasis ICT untuk pembelajaran di kelas. Umumnya, guru masih menggunakan buku teks. Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa, hal ini dinilai kurang menarik karena materi ajar yang diberikan sebagian besar disajikan dalam bentuk teks. Pembelajaran menulis di kelas XI juga kurang mendapat perhatian khusus dari guru. Kesenjangan ini tampaknya bukan hanya ditemukan di SMA Negeri 1 Simpang Teritip. Kesenjangan ini juga disampaikan oleh Mujanah (2023) dalam disertasinya tentang pengembangan bahan ajar digital yang merekomendasikan guru agar memberikan perhatian khusus terhadap keterampilan menulis cerita siswa.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Simpang Teritip pada 21 Juli 2023, kompetensi berbahasa Indonesia siswa di lokasi penelitian ini masih tergolong rendah. Misalnya,

pada taraf penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar seperti penggunaan tanda baca dan penyusunan kalimat, kompetensi siswa secara umum masih sangat minim. Hanya sejumlah siswa yang memiliki kompetensi ini, bahkan terdapat kasus siswa yang tidak sanggup melanjutkan pendidikan di jenjang perguruan tinggi karena tidak memiliki kompetensi berbahasa Indonesia. Hal ini dipandang sebagai permasalahan yang harus dihadapi guru untuk terus menemukan solusi pembelajaran yang tepat. Mengatasi permasalahan ini, guru berusaha menggunakan bahasa Indonesia pada saat mengajar walaupun ada siswa yang tidak paham jika dijelaskan hanya dengan bahasa Indonesia saja. Dalam kondisi tertentu, guru harus menyesuaikan penjelasan di kelas menggunakan bahasa daerah siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Berdasarkan wawancara mendalam dengan guru, kondisi ini diakibatkan adanya *language barrier* sebab penggunaan bahasa daerah yang masih kental. Tradisi bertutur atau bercerita sangat berkembang dalam masyarakat yang ada di kecamatan Simpang Teritip. Menurut guru, hal ini berpengaruh pada kemampuan berbahasa siswa, termasuk keterampilan menulis.

Lokalitas bahan ajar merupakan salah satu upaya agar siswa lebih dekat paham dengan materi pembelajaran. Melalui proyek P5 kurikulum merdeka di SMA Negeri 1 Simpang Teritip, siswa pernah diarahkan untuk menggali kearifan lokal di lingkungan mereka. Salah satu folklor yang ditemukan adalah cerita rakyat. Siswa pernah diarahkan untuk menulis cerita rakyat melalui program ini akan tetapi hasil tulisan siswa masih jauh dari harapan. Kendati demikian berdasarkan observasi awal, minat siswa terhadap cerita rakyat ini relatif tinggi.

Cerita rakyat sebagai folklor memiliki kekhasan tersendiri karena sastra jenis ini memungkinkan munculnya lebih banyak interpretasi atau perubahan yang meliputi penambahan dan pengurangan karena diwariskan secara oral dan auditif (Anoegrajekti et al., 2018). Cerita rakyat memiliki nilai-nilai yang dapat dijadikan pelajaran moral bagi siswa. Berbagai penelitian menunjukkan cerita rakyat mengandung beragam nilai, seperti nilai-nilai budaya, karakter,

moral, agama, dan sosial (Ramadhani et al., 2019; Qur'ani et al., 2019; Hanafiah, 2020; Ahmadi et al., 2021; Soraya et al., 2022). Oleh sebab itu, pengembangan cerita rakyat menjadi bahan ajar juga akan mengandung kekayaan nilai-nilai pendidikan yang dapat diimplementasikan oleh siswa. Cerita rakyat lokal Simpang Teritip sebagai suatu folklor akan dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran menulis cerita rakyat. Berdasarkan wawancara dengan tokoh adat di Simpang Teritip, bapak Senai (15 Juli 2023) menyatakan folklor berupa cerita rakyat dalam masyarakat Simpang Teritip disebut *andei-andei*. *Andei-andei* dapat ditransformasikan menjadi bahan bacaan cerita rakyat lokal yang menarik.

Pengembangan bahan ajar berupa modul digital interaktif bermuatan cerita rakyat lokal merupakan alternatif perangkat yang akan dikembangkan untuk mencoba mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialami siswa maupun di SMA Negeri 1 Simpang Teritip. Modul digital interaktif merupakan komponen ajar berbentuk digital dalam proses belajar dengan kombinasi grafis, visual, audio, video dan komputer atau alat elektronik lainnya yang dirancang agar bisa mengendalikan atau memanipulasi suatu perintah (Nafidah, 2021). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat mewadahi elemen-elemen tersebut adalah *digital flipbook*. Kelebihan media ini yaitu dapat memasukkan file berupa *pdf*, video, animasi, gambar, dan memiliki *desain template*, fitur seperti *background*, tombol kontrol, *navigasi bar*, *hyperlink* dan *background* sehingga bahan ajar yang dikembangkan dapat menjadi lebih menarik (Cholifah et al., 2022).

Pengembangan bahan ajar digital pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, misalnya Eldiana & Kartikasari (2023) yang mengembangkan bahan ajar digital untuk materi teks cerita rakyat dengan media *Adobe Captivate* dan telah memperoleh hasil produk dengan skor sangat baik. Munajah (2023) juga pernah melakukan penelitian pengembangan bahan ajar digital berbantuan teknologi seperti aplikasi *Google Site*, *Canva*, *VN*, dan *YouTube* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar dan menghasilkan produk bahan ajar yang layak, inovatif, dan

efektif. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini akan lebih difokuskan untuk peningkatan kompetensi menulis cerita rakyat untuk penyajian sastra kreatif di SMA. Media dalam pengembangan bahan ajar ini juga berbentuk *digital flipbook* yang di dalamnya mencakup multimedia interaktif berupa gambar, teks, audio, video, dan *hyperlink* ke aplikasi digital lain seperti YouTube, Quiziz, dan Metaverse *Virtual Reality*. Keberadaan multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi tinggi karena sistem multimedia mampu memberikan hal menarik dan inovatif (Oktarina et al., 2021).

Kebaruan utama dari pengembangan ini yaitu modul digital nantinya juga akan tersedia dalam bentuk metaverse *virtual reality* untuk penyajian materi kaidah kebahasaan. *Virtual reality* ini dapat diakses melalui link dalam *digital flipbook* dengan pedoman yang disediakan. Penyajian dalam bentuk metaverse ini diharapkan mampu menambah minat siswa karena tampilan metaverse adalah dunia game 3D yang umum diminati remaja saat ini. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga akan dioperasikan dengan media pembelajaran yang mendukung *mobile learning*. Portabilitas perangkat yang dikembangkan memungkinkan bahan ajar digital ini bisa diakses dengan gawai oleh siswa. Bahan ajar berbentuk *digital flipbook* ini juga akan dilengkapi *hyperlink* yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran menulis bagi siswa.

Pengembangan bahan ajar ini tentunya akan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Orisinalitas dan kreativitas juga diperlukan dalam merancang dan mengonstruksi bahan ajar serta media yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar digital berupa modul ini akan memanfaatkan cerita rakyat lokal dengan penyajian materi sesederhana mungkin untuk penyesuaian dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki peserta didik sehingga layak dimanfaatkan sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan isu serta permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang tersebut maka dirumuskan sejumlah pertanyaan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan modul ajar digital interaktif untuk pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip?
- 2) Bagaimana rancangan modul ajar digital interaktif untuk pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip?
- 3) Bagaimana validasi ahli terhadap modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang diwujudkan dalam rumusan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip.
- 2) Mendeskripsikan rancangan modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis cerita rakyat di SMA Negeri 1 Simpang Teritip.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bisa memberikan manfaat baik secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini yakni:

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini bisa memberi wawasan terkait penelitian pengembangan bahan ajar digital interaktif. Bagi peserta didik, produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi sumber belajar mandiri untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, peneliti mengharapkan hasil penelitian ini memberikan dampak baik bagi pihak-pihak berikut.

a) Peserta didik

Bahan ajar berbentuk *digital flipbook* yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan peserta didik di mana saja dan untuk waktu yang tidak ditentukan karena kemudahan akses yang ditawarkan. Bahan ajar digital yang dihasilkan ini juga diharapkan mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

b) Pendidik

Bahan ajar *digital flipbook* yang dikembangkan ini dapat dijadikan referensi dan alternatif bahan ajar yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk materi teks cerita rakyat.

c) Sekolah

Bagi pihak sekolah, bahan ajar digital ini diharapkan bisa menciptakan alternatif lingkungan belajar mandiri berbasis teknologi dan menambah ketersediaan bahan ajar yang efektif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6. DOI:[10.29303/prospek.v2i1.55](https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55)
- Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis pendidikan karakter. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11622>
- Anoegrajekti, N., & Macaryus, S. (2018). Sastra Lisan Berbasis Industri Kreatif: Ruang Penyimpanan, Pengembangan, dan Identitas. *Atavisme*. 21(1), 60-84. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/90104>
- Arianti, A., Marlina, L., & Sriyanti, I. (2022). Development of interactive multimedia based on STEM wave material for high school students. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 10(2), 163-170. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3138000>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Researchgate*, no. December.
- Balqis, K., Purnomo, M. E., & Oktarina, S. (2021). Learning Media for Writing Fantasy Story Text Based on Scientific Plus Using Adobe Flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 387-394. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.35635>
- Brown, B. P. S. (2015). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika.
- Cholifah, T.N. & Muslihasari, A., (2022). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149-158. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6843>
- Eldiana, S., & Kartikasari, R. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Rakyat Kelas X Bertema Kejadian Sejarah Daerah Asal. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 5(1), 63-72. <https://doi.org/10.34012/jbip.v5i1.3357>
- Ernalida, Oktarina, S., & Ansori. (2023). A Mobile Learning Based-Creative Writing In Senior High School. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(2), 299–307. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i2.56025>
- Farida, E. (2019). Media pembelajaran teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa pada abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457-476. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/102>

- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 945-958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Fitri, M. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada Pembelajaran Menulis Cerpen untuk Kelas XI di SMA Negeri Sumatera Selatan. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Hanafiah, M. N. A. H. M., & Yaacob, M. F. B. C. (2020). Nilai-nilai Islam dan pembentukan akhlak dalam cerita rakyat Melayu. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics (IJLEAL)*. <https://doi.org/10.15282/ijleal.v10.4369>
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul digital interaktif berbasis articulate studio'13: pengembangan pada materi gerak melingkar kelas x. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221-231.
- Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyono, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 14-23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>
- Jauhari, H. (2018). *Folklor: Bahan Kajian Ilmu Budaya, Sastra dan Sejarah*. Bandung: Yrama Widya.
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kemendikbud. <https://kbbi.kemendikbud.go.id/>
- Kemendikbud. (2020). Menuju Transformasi Digital Pendidikan Indonesia (online: <http://pusdatin.kemendikbud.go.id/menuju-transformasi-digital-pendidikan-indonesia/>) diakses pada 10 Agustus 2023.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need Analysis of MOOCs-Based Learning Media Development to Improve Student Motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 868-873. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.646>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/805>
- Mahendri, R. P., Amanda, M., Latifah, U., & Rawas, S. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook sebagai Media Pembelajaran Distance Learning. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i1.18>
- Munajah, R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa*

- Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Mustafa, D. A. I. (2016). Pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis cerita berbasis pendekatan proses bagi siswa SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Nafidah, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMP YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(1), 39-50. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p39-50>.
- Nisphi, M. L. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial Pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Oktarina, Y., Inderawati, R., & Petrus, I. (2022). Needs analysis of Palembang-tourist-destination recount text reading materials in the 21st century learning. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), 381-392. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i2.6239>
- Oktarina, S., Suhendi, D., & Subadiyono. (2019). Analisis Kebutuhan Buku Teks Sejarah Sastra Berdasarkan Pendekatan Genre. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 6(2), 205-217.
- Oktarina, S., Indrawati, S., & Slamet, A. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Multimedia Interaktif Pembelajaran Menulis Akademik Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Di Universitas Sriwijaya. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 8(1), 68-77. <https://doi.org/10.36706/logat.v8i1.67>
- Putri, Y. I., Sumarmi, Putra, A. K., & Soekamto, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM pada Materi Sumber dan Analisis Data Kependudukan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(1), 31-41. <https://doi.org/10.17977/um063v2i1p31-41>
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat Sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153-160. doi:10.31004/obsesi.v3i1.108
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85-96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1). <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>

- Safitri, P. I., Rafli, Z., & Setiadi, S. (2023). Cerita rakyat sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 127-134. <http://dx.doi.org/10.30870/jmbisi.v8i1.19711.g10542>
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas dan keterbacaan media ajar e-booklet untuk siswa SMA/MA materi keanekaragaman hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43-59. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol1.Iss1.30>
- Setyo, A. A., Layn, R., & Trisnawati, N. F. (2022). Efektivitas Pembelajaran Geometri Analitik Memanfaatkan bahan Ajar Digital Multimodal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 98-105. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1713>
- Sholeh, M., Murtono, M., & Masfuah, S. (2021). Efektivitas pembelajaran google classroom dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 134-140. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.889>
- Soraya, A. I., & Anjanette, A. R. (2022). Nilai-Nilai Sosial Dalam Cerita Rakyat “Pangeran Barasa”. *Jurnal Ilmu Budaya*, 10(1), 48-56. <https://doi.org/10.34050/jib.v10i1.18243>
- Sucini, E., Nurhayati, Saripudin, A. (2022). Penggunaan E-Modul Flipbook dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Drama Berbasis Cerita Rakyat. *Sawerigading*. 28(2), 275—287.
- Sutarna, N., & Lutfi, A. F. (2021). Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dan Budaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 883-894. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1218>
- Syarifuddin, S., & Oktarina, S. (2023). Needs Analysis of Digital-Based History Learning Resources in Senior High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 307-318. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2335>
- Terananda, N. Z., Mariono, A., & Arianto, F. (2020). Efektivitas Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 67—76. <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3367>
- Triyono, S. (2021). *Dinamika Penyusunan Modul*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Qotimah, I. Q. (2022). Kriteria Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(2), 125-131. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i2.1435>
- Qur'ani, H. B., & Andalas, E. F. (2019). Nilai-Nilai Moral Cerita Rakyat di Banten. *Jurnal Basastra*, 8(3), 238-252. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/basastra/index>
- Veronica, A. (2022). Alih Wahana Legenda Candi Bumi Ayu ke Bentuk Sendratari serta Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.

Yuliana, F., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36-46. [10.36706/jp.v8i1.13875](https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875).