

## **BAB V**

### **PEMANFAATAN HASIL PENELITIAN SEBAGAI MODUL ELEKTRONIK INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

Bab ini berisi tentang pemanfaatan hasil penelitian. Pemanfaatan hasil penelitian ini berupa modul elektronik interaktif. Pembuatan modul elektronik interaktif ini bertujuan sebagai salah satu bahan ajar untuk menunjang dan sebagai suplemen bagi pendidik dan peserta didik dalam memahami konsep hikayat yang bermuatan tunjuk ajar Melayu dan Pendidikan karakter. Selain itu, buku ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta menanamkan nilai tunjuk ajar Melayu dan nilai Pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

#### **5.1 Pemanfaatan Hasil Analisis Struktur Hikayat *Bayan Budiman* dan Representasi Nilai Tunjuk Ajar Melayu dalam Hikayat serta Nilai Pendidikan Karakter**

Hasil analisis struktur hikayat, nilai tunjuk ajar Melayu, dan nilai Pendidikan karakter dalam hikayat *Bayan Budiman* akan dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, pendidik, serta pembaca secara umum mengenai konsep hikayat *Bayan Budiman* yang bermuatan tunjuk ajar Melayu serta Pendidikan karakter. Pemanfaatan hasil analisis ini juga dimanfaatkan sebagai bahan ajar kelas X berkenaan dengan materi hikayat, yang disusun secara sistematis dan menarik dengan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat di dalam kurikulum.

Pada era 4.0 pendidik dituntut kreatif terutama dalam memberikan bahan ajar kepada peserta didik. Modul elektronik interaktif merupakan salah satu alternatif bahan ajar yang dibutuhkan pada era saat ini. Sehingga, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pada dasarnya, modul elektronik interaktif ini dibuat sesuai dengan hasil analisis struktur hikayat, nilai tunjuk ajar Melayu, dan nilai Pendidikan karakter yang terdapat di dalam hikayat *Bayan Budiman*. Sebagai panduan bagi peserta didik untuk melakukan

pembelajaran secara mandiri serta terbimbing, modul ini berisikan sejumlah materi pembelajaran serta pelatihan untuk menguji hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran hikayat merupakan salah satu sastra klasik yang terdapat pada kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar mendeskripsikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik secara lisan maupun tulis dan menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca untuk SMA/MA kelas X sebagai mata pelajaran wajib. Pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai hikayat.

Pada modul ini, hikayat *Bayan Budiman* yang dianalisis berdasarkan tunjuk ajar Melayu. Sehingga, peserta didik juga mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai tunjuk ajar Melayu dan nilai Pendidikan karakter yang tercermin dalam hikayat *Bayan Budiman* yang berisikan petuah serta nasihat. Nilai tunjuk ajar yang tercermin di dalam hikayat *Bayan Budiman* diantaranya, ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, Ketaatan kepada Ibu dan Bapak, ketaatan kepada pemimpin, ikhlas dan rela berkorban, kerja keras, rajin, dan tekun, bertanam budi dan membalas budi, rasa tanggung jawab, sifat malu, kasih sayang, musyawarah dan mufakat, sifat rendah hati, sikap pemaaf dan pemurah, dan hidup sederhana. Selain itu, nilai Pendidikan karakter yang tercermin di dalam hikayat *Bayan Budiman* diantaranya nilai religius, integritas, mandiri, nasionalis, dan gotong royong.

Modul elektronik interaktif ini diharapkan dapat dijadikan penunjang, suplemen, serta menjadi alternatif pembelajaran hikayat dalam memahami karya sastra, khususnya hikayat, bagi peserta didik yang ingin mengetahui secara khusus mengenai hikayat sehingga nilai-nilai yang terdapat di dalam hikayat *Bayan Budiman* dalam menghadapi kehidupan di zaman era 4.0 saat ini sehingga menambah kebijaksanaan dalam menjalani kehidupan. Semoga adanya modul elektronik interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, menanamkan nilai-nilai tunjuk ajar Melayu dan Pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu menjadikan pembelajaran sastra klasik menjadi menyenangkan.

## 5.2 Dasar Pemikiran

Berdasarkan analisis struktur hikayat, nilai tunjuk ajar Melayu, dan nilai Pendidikan karakter dalam hikayat *Bayan Budiman* dapat dimanfaatkan untuk memahami materi pembelajaran hikayat di SMA/MA. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran mengenai hikayat mendapatkan kedudukan sebagai salah satu genre karya sastra prosa yang disajikan untuk peserta didik di tingkat SMA kelas X sebagai mata pelajaran wajib yang tertuang dalam Kompetensi Inti 3 (KI-3), yaitu Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Bahasa Indonesia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional. Kompetensi pembelajaran hikayat sudah tercantum di dalam silabus pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMA kelas X. Modul ini disusun serta telah disesuaikan dengan silabus pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMA kelas X semester I (ganjil) berdasarkan Kompetensi Dasar (3.7) mendeskripsikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik secara lisan maupun tulis dan (4.7) menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.

Penyusunan modul elektronik interaktif ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran hikayat yang lebih mendalam, karena tidak hanya mengenal struktur hikayat, tetapi juga mengenalkan nilai tunjuk ajar Melayu dan Pendidikan karakter yang terdapat di dalam hikayat *Bayan Budiman*. Pemahaman nilai-nilai tunjuk ajar Melayu dan Pendidikan karakter diharapkan dapat dijadikan pedoman, ditanamkan di dalam diri, dan diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik.

## 5.3 Penyusunan Bahan Ajar

Hasil analisis penelitian ini bertujuan untuk penyusunan bahan ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Bentuk bahan ajar yang akan disajikan

adalah modul elektronik interaktif. Modul tersebut nantinya dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Prastowo, (2012, hlm. 106) berpendapat bahwa modul merupakan salah satu bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan usia serta tingkat pengetahuan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik.

Adapun pedoman yang dijadikan acuan dalam proses pembuatan bahan ajar berupa modul elektronik interaktif adalah sebagai berikut

1. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam pelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi cerita rakyat.
2. Penyusunan RPP berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
3. Penyusunan modul berdasarkan RPP.

#### 1. **Komptensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengna Materi Cerita Rakyat**

**Tabel 5.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)**

KOMPETENSI INTI 3	KOMPETENSI INTI 4
Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Bahasa Indonesia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga,	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian Bahasa Indonesia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif,

sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional.	kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
<b>KOMPETENSI DASAR KI 3</b>	<b>KOMPETENSI DASAR KI 4</b>
<b>KD 3.7</b> Mendeskripsikan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik secara lisan maupun tulis.	<b>KD 4.7</b> Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.

## 2. Penyusunan RPP berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tabel 5.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : SMA ...	Kelas/Semester : X/1	KD : 3.7 dan 4.7
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	Alokasi Waktu : 4x45 menit	Pertemuan ke : 1
Materi : Hikayat		

#### A. KOMPETENSI INTI

##### KI 3: Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian **Bahasa Indonesia** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional.

##### KI 4: Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian **Bahasa Indonesia**. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan **menalar, mengolah, dan menyaji** secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan **mempersi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir**, menjadikan **gerak alami** dalam ranah konkret

terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## B. KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR KI 3	KOMPETENSI DASAR KI 4
<b>KD 3.7</b> Mendeskripsikan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik secara lisan maupun tulis.	<b>KD 4.7</b> Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.

## C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.7.1 Mengidentifikasi karakteristik hikayat
- 3.7.2 Mengidentifikasi nilai-nilai tunjuk ajar Melayu dalam hikayat yang memiliki kesesuaian dengan nilai karakter PPK (2018).
- 3.7.3 Menganalisis nilai-nilai dalam hikayat yang memiliki kesesuaian dengan nilai-nilai tunjuk ajar Melayu
- 4.7.1 Menceritakan kembali isi hikayat dengan menggunakan bahasa sendiri.

## D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi karakteristik hikayat
2. Mengidentifikasi nilai-nilai tunjuk ajar Melayu dalam hikayat yang memiliki kesesuaian dengan nilai karakter PPK (2018).

3. Menganalisis nilai-nilai dalam hikayat yang memiliki kesesuaian dengan nilai-nilai tunjuk ajar Melayu
4. Menceritakan kembali isi hikayat dengan menggunakan bahasa sendiri.

### E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Whatsapp, Google classroom, zoom, google form dll.</i></li> <li>• Modul elektronik interaktif</li> <li>• Slide presentasi (ppt)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop, gawai, tablet, dan lain-lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru dan siswa</li> <li>• Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan</li> </ul>

<b>PENDAHULUAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama (<b>religius</b>)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik (<b>melalui whatsapp Group, Zoom, Google Classroom dan media daring lainnya</b>)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran mengenai topik yang akan dibahas</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> </ul>
<b>Kegiatan Literasi</b>	<p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca, dan menuliskannya kembali Mereka diberi tayangan dan bacaan (melalui <i>whatsapp Group, Zoom, Google Classroom</i> dan media daring lainnya) terkait materi <b>struktur hikayat, nilai tunjuk ajar Melayu dan pendidikan karakter.</b></p>



<b>KOMPETENSI INTI KEGIATAN INTI</b>	<i><b>Critical Thinking</b></i>	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dengan pertanyaan yang faktual hingga ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan yang diberikan harus berkaitan dengan materi <b>struktur hikayat, nilai tunjuk ajar Melayu dan pendidikan karakter</b> .
	<i><b>Collaboration</b></i>	Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <b>struktur hikayat, nilai tunjuk ajar Melayu dan pendidikan karakter</b> .
	<i><b>Communication</b></i>	Melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom</i> dan media daring lainnya, peserta didik mempresentasikan hasil kerja atau diskusinya yang kemudian ditanggapi oleh peserta didik lainnya.
	<i><b>Creativity</b></i>	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan mengenai hal-hal yang telah dipelajari terkait <b>struktur hikayat, nilai tunjuk ajar Melayu dan pendidikan karakter</b> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.
<b>PENUTUP</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru Bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar.</li> <li>• Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat.</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa.</li> </ul>

## F. PENILAIAN (ASESMEN)

1. Jenis Tagihan : Individu
2. Teknik Tagihan : Penugasan
3. Bentuk : Instrumen

Rani Hidayati, 2022

**TUNJUK AJAR MELAYU DALAM HIKAYAT BAYAN BUDIMAN SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI MODUL ELETRONIK INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

....., ..... 20 ...  
Guru Mata Pelajaran

.....  
Nip. ....

.....  
Nip. ....

#### 5.4 Penyusunan Modul Elektronik Interaktif Berdasarkan RPP

Penyusunan dan penyajian modul elektronik interaktif ini didesain dan disusun sesuai dengan kriteria yang berkaitan dengan komponen isi modul pembelajaran. Modul elektronik interaktif ini berkaitan dengan hikayat, tunjuk ajar Melayu, dan pendidikan karakter. Oleh karena itu, penyusunan dan penyajian modul elektronik interaktif ini menonjolkan kepada dua hal tersebut. Modul elektronik interaktif ini menelaah hasil analisis struktur hikayat dan nilai tunjuk ajar Melayu serta pendidikan karakter yang terkandung di dalam hikayat *Bayan Budiman*. Hasil analisis dalam modul ini dimanfaatkan sebagai alternatif bahan ajar hikayat yang diberi judul *Melestarikan Nilai Kearifan Lokal Melalui Hikayat*.

Berikut disajikan kerangka penyajian modul elektronik sebagai gambaran yang akan disajikan dalam modul elektronik interaktif. Adapun kerangka modul elektronik dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut.

**Tabel 5.3 Kerangka Modul Elektronik**

No.	Aspek Penyajian Modul
<b>COVER</b>	
1.	Judul Modul
2.	Nama Mata Pelajaran
3.	Topik/Materi Pelajaran
4.	Kelas
5.	Penulis
6.	Daftar Isi
7.	Peta Kedudukan Modul

Rani Hidayati, 2022

TUNJUK AJAR MELAYU DALAM HIKAYAT BAYAN BUDIMAN SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI  
MODUL ELETRONIK INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8.	Glosarium
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.	KD dan IPK
2.	Deskripsi singkat materi, rasionalisasi, dan relevansi (motivasi)
3.	Persyaratan (jika ada)
4.	Petunjuk penggunaan Modul Elektronik
<b>II. PEMBELAJARAN</b>	
1.	Kegiatan Pembelajaran 1
2.	Tujuan
3.	Uraian Materi
4.	Rangkuman
5.	Tugas
6.	Latihan
7.	Penilaian Diri
<b>III. EVALUASI</b>	
1.	Kunci jawaban dan pedoman penskoran
2.	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>
3.	<b>LAMPIRAN</b>

Sumber: Ditjen Dikdasmen, (2017:6)

### 5.5 Hasil Penelaahan Modul Elektronik Interaktif

Modul elektronik interaktif yang disusun oleh peneliti telah ditelaah dan mendapat penilaian dari *judgement* pakar/ahli yang ahli dibidang tersebut, diantaranya Ibu Elvrin Septyanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen bahasa Indonesia di Universitas Riau, Ibu Neli Puspawati, selaku guru bahasa Indonesia di SMKS Muhammadiyah 2 Pekanbaru, dan Rio Gusti Fauzi, S.T selaku ahli grafika dari PT. Sahara Kreatif Indonesia. Melalui penilaian dari ahli/*Judgement* pakar, maka diperoleh hasil berikut.

1. Aspek Materi,
2. Aspek Kebahasaan,
3. Aspek Grafika, Masih terdapat inkonsistensi pada penggunaan ukuran font dan spacing antar baris. Beberapa bagian akibat watermark gambar yang digunakan kurang transparan sehingga mengganggu fokus pada teks.

Berdasarkan hasil penelaahan tersebut, maka modul diperbaiki dan disesuaikan penyusunan modul elektronik interaktif sesuai dengan saran atau masukan para ahli/*judgement* pakar tersebut. Hasil penelaahan modul elektronik interaktif ini dapat

dijadikan pedoman dalam memperbaiki modul dan dapat melengkapi keterbacaan dari modul elektronik interaktif ini.

## **5.6 Modul Elektronik Interaktif**

Peneliti telah melakukan perbaikan modul elektronik interaktif sesuai dengan saran dan masukan dari *judgement* pakar/ahli tersebut. Modul elektronik interaktif *Melestarikan Nilai Kearifan Lokal Melalui Hikayat* telah disempurnakan berdasarkan hasil telaah para ahli dan diuraikan pada modul elektronik interaktif dalam bentuk bahan ajar elektronik.