

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Secara etimologi, pengembangan berasal dari paduan kata "pengembang", yang berarti "proses, cara, perbuatan, atau sebuah proses kegiatan bersama yang dilakukan oleh penduduk suatu wilayah untuk memenuhi kebutuhannya." Secara terminologi, pengembangan adalah suatu proses yang meningkatkan kemampuan dan keterampilan manusia untuk beradaptasi dengan perubahan lingkungan internal maupun eksternal dengan mengajarkan keterampilan. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Menurut Iskandar Wiyokusumo dalam Afriliansari (Eunike Awalla, Femmy M.G Tulus dan Alden Laloma, 2018) Pada dasarnya, pengembangan adalah upaya pendidikan formal dan nonformal yang dilakukan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab untuk memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan bakat, keinginan, dan kemampuan untuk menambah, meningkatkan, dan mengembangkan diri untuk mencapai martabat, kualitas, dan kemampuan.

B. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Sementara Panne mengatakan bahwa bahan ajar adalah materi pelajaran atau bahan yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, Muhaimin mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala

bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar adalah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang menggambarkan ide-ide yang membantu siswa mencapai kompetensi tertentu.³¹ Oleh karena itu, bahan ajar dapat didefinisikan sebagai sekumpulan bahan yang mencakup materi atau isi pembelajaran yang dikumpulkan dari berbagai sumber belajar dan disusun dengan cara yang sistematis sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan alat atau bahan pelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran bisa berupa materi dan isi lainnya.

2. Klasifikasi Bahan Ajar

a. Bahan Ajar Cetak

Menurut Haeril,³² bahan Ajar Cetak adalah alat pembelajaran yang berisi materi pelajaran, metode, batasan, dan teknik evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi yang kompleks.

Menurut Prastowo ada lima³³ Jenis-jenis bahan ajar cetak antara lain:

- 1) Hand out adalah pernyataan yang telah disiapkan oleh pembicara.
- 2) Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya.
- 3) Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa dengan bimbingan guru.

³¹ Ina Magdalena dkk. "Analisis Bahan Ajar", *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol 2, No 2 (Juli 2020).

³² Haeril dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Cetak Pendidikan Agama Islam Berbasis Mind Mapping". *Ar-Raniry, International Journal Of Islamic Studies*, Vol 8, No 2, (Desember 2021).

³³ Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2016)

- 4) Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman.
- 5) Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan.

b. Bahan Ajar Non Cetak

Menurut Anindya bahan ajar non cetak adalah segala bentuk bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dituangkan dalam teknologi non-cetak disebut bahan ajar non-cetak. Perkembangan bahan ajar non cetak menjadi hal yang paling dalam membantu peserta didik untuk mencapai kompetensinya dengan lebih cepat.³⁴

Menurut Zainal, bahan ajar non cetak ada beberapa³⁵, antara lain:

- 1) E-modul adalah jenis pembelajaran mandiri yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik. Setiap kegiatan pembelajaran dihubungkan melalui tautan, atau link, yang membuat pembelajaran lebih interaktif. E-modul juga memiliki video tutorial, animasi, dan audio untuk meningkatkan pembelajaran.
- 2) Audio adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif. Pita suara atau piringan suara dapat memengaruhi perasaan dan pikiran pendengar, menyebabkan proses pembelajaran. Penggunaan rekaman audio dalam pembelajaran merupakan sebuah strategi untuk membantu siswa dalam membaca.

³⁴ Anindya Fajarini. *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*. (Jember: Gema Press, 2018).

³⁵ Zainal Arifin. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. (Yogyakarta: Scripta, 2012).

- 3) Alat bantu audio-visual adalah bahan atau alat yang digunakan dalam konteks belajar untuk mendukung tulisan dan kata yang diucapkan dalam pertukaran ide, pengetahuan, dan sikap.
- 4) Multimedia Interaktif adalah kombinasi dari berbagai media, seperti suara, gerak, grafik, gambar, animasi, dan video, yang digunakan atau diperlakukan dalam proses pembelajaran untuk mengendalikan perintah. Contohnya adalah CD interaktif dan film interaktif.
- 5) OHP (Overhead Projector) adalah jenis perangkat keras yang sangat sederhana dengan landasan yang luas untuk transportasi.

c. Bahan Ajar Display

Display adalah alat yang digunakan untuk menampilkan gambar, kartun, poster, dan objek tiga dimensi yang kecil atau materi belajar lainnya. Bahan ajar display adalah jenis bahan ajar yang berisi materi tulisan atau gambar yang dapat ditampilkan kepada siswa secara individual atau di ruang kelas.

Menurut Pannen bahan ajar display merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut muhaimin bahan ajar display merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Jenis bahan ajar display antara lain:

- 1) Flipchart adalah lembaran kertas kalender atau album berukuran agak besar yang disusun dalam urutan dan didikat pada bagian atasnya. Flipchart ialah kumpulan ringkas, skema, gambar, dan tabel yang dibuka secara berurutan sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari. Flipchart biasanya terbuat dari

kertas ukuran plano yang mudah dibuka, mudah ditulis, dan berwarna cerah untuk tampilan yang lebih menarik. Flipchart dapat dicetak dalam berbagai warna dan berbagai desain.³⁶

- 2) Poster, yang menyajikan informasi dalam bentuk visual untuk mempengaruhi dan memotivasi siswa. Poster ialah media gambar yang menggabungkan garis, gambar, dan kata-kata untuk menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan.
- 3) Wallchart adalah bahan cetak yang terdiri dari bagan siklus atau proses grafik yang menunjukkan posisi tertentu. Siklus makhluk hidup adalah salah satu contohnya.
- 4) Semua media nyata di ruang kelas yang disebut Realia memiliki potensi untuk menumbuhkan tujuh keinginan dan minat siswa untuk belajar, mendorong dan merangsang kegiatan belajar, dan mempengaruhi dan memperluas pengetahuan yang dipelajari sehingga siswa memperoleh pengalaman pembelajaran yang berharga dan abadi.
- 5) Data yang diwakili oleh angka-angka dalam bentuk visual simbolis yang biasanya berasal dari tabel-tabel yang telah dibuat disebut grafik.
- 6) Diorama adalah pameran statis atau diam yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi tentang peristiwa nyata atau dibuat dalam bentuk tiga dimensi di sekitar kaca dengan gambar lokasi dan latar belakang. Pesan diorama adalah peristiwa masa lalu, sekarang, atau yang akan datang, dan biasanya diberi latar belakang yang menarik untuk menambah daya tarik.

³⁶ Muh. Sururuddin. "Pengembangan Bahan Ajar Display Model Flipchart Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar", *Jurnal Educatio*, Vol 11, No 1.

3. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar

Menurut Aisyah³⁷, ada tiga fungsi bahan ajar yang berkaitan dengan penyelenggaraan proses pembelajaran. Adapun tiga fungsi bahan ajar sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi seorang guru untuk mengarahkan segala aktivitas selama proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar berfungsi sebagai substansi kompetensi yang harus diajarkan kepada siswa.
- b. Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan aktivitas selama proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar juga berfungsi sebagai materi yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa.
- c. Bahan ajar adalah alat untuk menilai pencapaian yang digunakan dalam hasil pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar harus sesuai dengan metrik dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru.

Selain itu, bahan ajar memiliki manfaat yang dapat memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa manfaat bahan ajar bagi guru adalah sebagai berikut: mereka dapat memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan memenuhi kebutuhan siswa, tidak tergantung pada buku teks yang biasanya sulit diakses, mereka dapat memperkaya wawasan mereka karena dibuat dengan berbagai referensi, dan mereka dapat menambah bidang pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengajar.

³⁷ Siti Aisyah dkk. "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Salaka*, Vol 2, No 1 (2020) hal 62-65.

4. Prinsip Bahan Ajar

- a. Bahan ajar disusun untuk proses pembelajaran.
- b. Struktur bahan ajar berdasarkan kebutuhan peserta didik agar tercapainya kompetensi yang diharapkan.
- c. Bahan ajar disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel.
- d. Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- e. Gaya penulisan bahan ajar akan lebih komunikatif.
- f. Bahan ajar memiliki mekanisme untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik.
- g. Bahan ajar dapat menimbulkan minat baca peserta didik.
- h. Melatih dan membudayakan literasi pada peserta didik.
- i. Di dalam bahan ajar terdapat acuan serta penjelasan cara mempelajari materi pembelajaran dan tersedianya rangkuman materi.
- j. Menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar.
- k. Memberikan kesempatan belajar secara mandiri pada peserta didik.³⁸

C. E-Modul

1. Pengertian E-Modul

E-Modul, Menurut Najuan adalah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam proses pembelajaran tertentu dan disajikan dalam format elektronik. Setiap kegiatan pembelajaran dihubungkan melalui link, yang

³⁸ Puspa Djuwita. "Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Nilai dan Lingkungan", *Jurnal Mutiara Pendidikan*, Vol 5, No 1 (Februari 2020).

membuat peserta didik lebih terlibat dengan program. E-Modul juga memiliki konten audio, video, dan animasi untuk meningkatkan pengalaman belajar.³⁹

E-modul adalah sumber belajar yang berisi materi pelajaran, strategi belajar, dan prosedur evaluasi yang disusun secara sistematis untuk menarik siswa dan membantu mereka mencapai kompetensi yang dibutuhkan oleh kurikulum elektronik. Oleh karena itu, modul ini dilengkapi dengan teknologi yang mengandung fragmen kata yang disertai dengan pertanyaan.⁴⁰ E-modul, yang merupakan modul yang mengandung TIK, dapat digunakan melalui laptop atau ponsel. Sekolah-sekolah di daerah yang memiliki jaringan internet yang terbatas dapat menggunakannya secara online atau offline. Di lengkapi dengan tes formatif dan kemampuan untuk menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi, e-modul ini sangat interaktif. Selain itu, e-modul terdiri dari berbagai komponen, seperti cover dan petunjuk penggunaan. Selain itu, e-modul dilengkapi dengan kata pengantar dan daftar isi untuk membantu peserta didik lebih mudah menggunakannya.⁴¹ E-Modul dapat digunakan untuk membantu siswa yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas dan dapat diintegrasikan dengan teknologi sekolah.

³⁹ Najuan dkk. *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikainya*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

⁴⁰ Wiwik Okta Susilawati & Andiyanto. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pengembangan Sosial AUD Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker", *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, Vol 10, No 2 (Juli-Desember 2021).

⁴¹ Eva Dina Chairunnisa & Ahmad Zamhari. "Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa", *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol 11, No 1 (Februari 2020).

2. Karakteristik E-Modul

a. Aspek Materi

Menurut Nurlina dkk, materi menunjukkan hubungan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan sesuai dengan sasaran yang mengacu pada kompetensi inti dan dasar. Di dalam aspek materi ini terdapat yang *pertama*, artikel atau sumber rujukan yang harus sesuai, *kedua* bentuk yang sistematis dalam menyajikan materi, *ketiga* penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan peserta didik, *keempat* penyisipan informasi tambahan selain materi pokok e-modul, dan *kelima* informasi terkait petunjuk penggunaan e-modul yang perlu disampaikan secara menarik, singkat dan sederhana.⁴²

b. Aspek Desain

Desain pembelajaran adalah upaya untuk memfasilitasi proses belajar yang dapat mempengaruhi minat siswa. Menurut Iffah dan Fahri⁴³ ada beberapa aspek desain ini termasuk perumusan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, kedua penyampaian materi yang berkolaborasi dengan multimedia agar menarik minat siswa, dan ketiga, tampilan desain yang mudah digunakan.

c. Aspek Media

Menurut Ramli, media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk materi pembelajaran sehingga dapat diserap dengan baik.⁴⁴ Termasuk dalam kategori ini, yang pertama adalah menu paket pada

⁴² Nurlina dkk. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2020).

⁴³ Dr. Ir, Iffah Budiningsih & Dr. Fahri Yasin. *Buku Ajar Hypercontent 'Desain Pembelajaran'*. (Jakarta: FKIP- UIA Jakarta, 2021).

⁴⁴ Drs. Muhammad Ramli. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Banjarmasin: Antasari Press, 2012).

modul yang mudah digunakan, yang kedua adalah sistem pengorganisasian dan kombinasi warna yang mudah, yang ketiga adalah kesesuaian gambar dalam menggambarkan materi, yang keempat adalah video yang dapat memfokuskan perhatian siswa melalui media visual dan audio, dan yang kelima adalah animasi yang disesuaikan dengan fitur materi untuk membantu siswa melihat proses komunikasi.⁴⁵

3. Tujuan dan Manfaat Penulisan E-Modul

Penyusunan e-modul bertujuan untuk menyediakan materi pelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Itu harus mempertimbangkan peserta didik, materi pelajaran, karakteristik peserta didik, dan kondisi sosial dan lingkungan peserta didik. Menurut Ricu & Najuah⁴⁶, tujuan penulisan e-modul yaitu untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran. E-modul dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra. Penggunaan e-modul diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Dengan adanya e-modul dapat memungkinkan penyampaian informasi tidak hanya verbal atau tulisan namun juga gabungan antara keduanya.

E-modul sangat bermanfaat bagi peserta didik dan guru. Manfaat bagi peserta didik termasuk peluang bagi peserta didik untuk menguji diri sendiri dan mempelajari sendiri, kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar dan sumber belajar, dan kesempatan untuk mempelajari di luar kelas, yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pengetahuan mereka dengan cara yang lebih bebas.

⁴⁵ Wulandari dkk. "Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19", *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 15, No 2 hal 139-144.

⁴⁶ Ricu Sidiq & Najuah. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar", Vol 9, No 1 (2020), hal 1-14.

4. Struktur Penulisan E-Modul

- a. Cover yang berisi judul, nama mata pelajaran, topik/materi pembelajaran, kelas, penulis.
- b. Kata pengantar yang memuat informasi tentang peran e-modul dalam proses pembelajaran.
- c. Daftar isi yang memuat kerangka e-modul.
- d. Glosarium yang berisikan penjelasan tentang arti dari setiap istilah, kata-kata sulit dan asing yang digunakan dan disusun menurut urutan abjad.
- e. Pendahuluan yang terdiri dari:
 - 1) Capaian Pembelajaran
 - 1) Deskripsi singkat materi
 - 2) Motivasi
 - 3) Petunjuk penggunaan e-modul yang memuat panduan tata cara menggunakan modul
- f. Kegiatan pembelajaran
Kegiatan pembelajaran (tulisakan sub judulnya) :
 - 1) Tujuan pembelajaran
 - 2) Uraian materi yang berisi pengetahuan tentang kompetensi yang sedang dipelajari.
 - 3) Rangkuman yang berisi ringkasan pengetahuan yang terdapat pada uraian materi.
 - 4) Tugas yang berisi intruksi tugas yang bertujuan untuk penguatan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.
 - 5) Lembar kerja peserta didik (LKPD)

6) Daftar Pustaka⁴⁷**5. Penerapan E-Modul Dalam Pembelajaran**

E-Modul merupakan perangkat lunak yang berisikan bahan ajar dan dapat digunakan sebagai media dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Isti & Dadi⁴⁸, adapun kriteria penerapan E-Modul dalam pembelajaran ialah:

- a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran yang mencakup beberapa tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan asesmen diagnosis dan mengidentifikasi penguasaan kompetensi awal peserta didik.
- c. Menentukan teknik, instrumen serta asesmen indikator keberhasilan yang akan dilakukan di akhir.
- d. Menentukan periode waktu yang dibutuhkan.
- e. Membuat rangkaian kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.
- f. Penulisan dan perancangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- g. Penyusunan didasarkan pada pola belajar peserta didik yang fleksibel.
- h. Berisi mengenai penjelasan terkait tujuan pembelajaran.
- i. Tujuan perancangan digunakan sebagai proses pembelajaran.
- j. Kebutuhan peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam penyusunan.

⁴⁷ Universitas Negeri Padang. *Panduan penyusunan E-Modul Pembelajaran Daring Universitas Negeri Padang*. (Sumatera Barat: Gedung Rectorate and Research Center, 2020).

⁴⁸ Isti Qotimah & Dadi Mulyadi. "Kriteria Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, Vol 4, No 2 (2021).

6. Keunggulan dan Kelemahan E-Modul

Menurut Yunita ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia⁴⁹ di antaranya:

- a. Memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi dalam bentuk audio, video, gambar, dan animasi.
- b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
- c. Menyediakan pengalaman belajar praktis yang tidak tersedia di lingkungan sekolah.
- d. Memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan media berdasarkan umpan balik dari aktivitas mereka, meningkatkan keterampilan mereka.
- e. Memotivasi peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan memperkaya pengetahuan mereka.
- f. Tidak membedakan suku, agama, ras, atau golongan.
- g. Memungkinkan peserta didik yang pemalu untuk berekspresi bebas, karena mereka lebih nyaman ketika memiliki ruang dan waktu sendiri.
- h. Dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Menurut Afrila & Yaymayani, ada beberapa kelemahan dari E-Modul⁵⁰ antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu lebih lama bagi peserta didik yang belum familiar dengan perangkat digital.
- 2) Mengurangi penggunaan media pembelajaran lain yang memerlukan interaksi tatap muka, karena komunikasi berlangsung secara elektronik.

⁴⁹ Yunita Lastris, "Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, Vol 3, No. 3, (2013).

⁵⁰ D. Afrila & A. Yaymayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol 18, No 3.

- 3) Potensi masalah teknis akibat banyaknya perangkat lunak yang diperlukan untuk mengoperasikannya.
- 4) Kinerja komputer atau handphone yang mempengaruhi efisiensi akses.

D. Flipbook Maker

Menurut Intan, flipbook adalah media elektronik yang menampilkan simulasi interaktif yang menggabungkan animasi, teks, video gambar, audio, dan navigasi. Ini membuat siswa lebih interaktif dan menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik.⁵¹ Perangkat lunak ini bisa dikonversikan dalam bentuk PDF seperti sebuah majalah, digital magazine atau jurnal digital.⁵² Aplikasi ini bersifat praktis, dapat dipelajari dimana saja, kapan saja dan juga dapat memberikan contoh-contoh dalam format audio-visual.⁵³ Karakteristik dari aplikasi ini menurut Ramadani adalah sebagai berikut:

1. Diperoleh efek rasa seperti nyata membuka buku ataupun modul karena adanya efek suara yang terdapat dalam aplikasi tersebut.
2. Dapat dikombinasikan dengan file video dari sumber yang telah dilengkapi materi berupa tulisan dan gambar.
3. Dapat pula dikombinasikan dengan file animasi, sehingga dapat membuat siswa lebih senang dalam menggunakan aplikasi ini.

⁵¹ Intan Widyasari dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP", *Jurnal Derivat*, Vol 8, No 1 (Juli 2021).

⁵² Ferlinda Herdianti Widana & Brillian Rosy. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 3, No 6 (2021).

⁵³ I Wayan Utama dkk. "Pengembangan E-Modul Bagaimana Merancang Dan Melaksanakan Pembelajaran Untuk Mmeci Hots Anak Usia Dini Melalui Open Ended Play Berbasis Ncesoft Flipbook Maker", *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, Vol 7, No 1, (Januari 2021).

4. Dapat juga dikombinasikan dengan gambar dan musik, sehingga materi pembelajaran.⁵⁴

E. Pembelajaran Bahasa Jawa

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki masyarakat pendukung paling luas dan juga menjadi bahasa terpenting di antara bahasa-bahasa lain. Bahasa jawa sebagai alat komunikasi yang sebagian penduduknya bertepatan di pulau jawa, bahasa jawa juga termasuk warisan budaya adi luhur. Pengembangan didefinisikan sebagai penyebaran informasi dan kegiatan yang dirancang untuk membantu mencapai tujuan yang lebih mendalam.

Menurut Endang & Parji, bahasa jawa berkedudukan sebagai bahasa daerah yang memiliki fungsi⁵⁵ sebagai berikut:

- a. Bahasa Jawa adalah bahasa budaya yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan mengungkapkan sikap budaya yang kuat.
- b. Dalam bahasa Jawa, sopan santun berarti tahu batas-batas sopan santun, tahu cara menggunakan adat yang baik, dan merasa bertanggung jawab untuk memperbaiki hidup orang lain.
- c. Untuk menjadi sopan, yang dapat menjadi hiasan diri pribadi, seseorang harus memenuhi syarat-syarat berikut: 1) pandai menegangkan perasaan orang lain saat berinteraksi dengan orang lain, 2) pandai menghormati kawan dan lawan, dan 3) pandai menjaga ucapan yang tidak kasar dan tidak menyakiti orang lain.

⁵⁴ Muhammad Ilham Setiadi dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, Vol 5, No 4, (November 2021).

⁵⁵ Endang Sri Maruti & Parji. *Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar Yang Menyadarkan*. (Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2023), Cet-1

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa pembelajaran bahasa jawa merupakan pembelajaran wajib yang ada di sekolah dasar di dalamnya mempelajari bahasa, sastra dan nilai-nilai budaya jawa.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Tujuan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar menurut Elina, adalah sebagai berikut: a) Peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis; b) Peserta didik dapat menghargai dan bangga menggunakan bahasa jawa sebagai sarana komunikasi dan sebagai lambang identitas daerah; c) Peserta didik dapat memahami bahasa jawa dengan baik, memahami maknanya, dan menggunakannya dengan benar; dan d) Peserta didik dapat menggunakan bahasa jawa secara efektif.⁵⁶

Berdasarkan pemaparan diatas salah satu tujuan bahasa jawa adalah untuk membantu menambah kemampuan dalam berbahasa dan sikap menghargai budaya jawa untuk memperhalus budi pekerti. Berdasarkan beberapa tujuan tersebut, bahasa jawa merupakan bahasa daerah yang memiliki fungsi dalam mempelajari bahasa pada pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar.

3. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jawa

Menurut Arin & Cipta, ruang lingkup mata pelajaran bahasa jawa meliputi kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, berbicara, membaca dan menulis. Tujuan dari keempat bahasan tersebut yaitu kemampuan mendengarkan memiliki tujuan melatih kemampuan peserta didik dalam menyimak bacaan yang telah didengarkan. Setelah mendengarkan peserta didik diharapkan dapat memahami dan mengerti isi serta pesan yang ada pada tugas tersebut. Dalam tujuan berbicara dapat

⁵⁶ Elina Wardhanika dkk. "Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, Vol 1, (2022), 481-485.

melatih peserta didik mengungkapkan ide melalui komunikasi yang baik melalui pidato, dialog dan lainnya. Peserta didik dilatih untuk terbiasa menggunakan bahasa sopan santun dapat melalui basa ngoko, ngoko alus, ngoko lugu, dan krama. Tujuan dari membaca yaitu untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membaca aksara jawa, tembang jawa dan parikan. Dan tujuan dari menulis yaitu untuk melatih peserta didik lebih fokus dalam menulis dongeng, cerita, dan tembang dolanan.⁵⁷

F. Tembang Dolanan

1. Pengertian Tembang Dolanan

Puisi sama dengan lagu atau tembang. Istilah Jawa "tembang dolanan" berasal dari kata "dolanan", yang berarti "main", dan "tembang", yang berarti "tuturan puisi jawa yang disuarakan dengan menggunakan nada-nada dan irama. Jadi kata dolanan adalah dolan yang artinya main dan mendapat akhir-an sehingga menjadi kata dolanan. Sebuah karya seni puisi yang termasuk puisi anak mengandung berbagai unsur keindahan. Tembang dolanan merupakan sebuah puisi jawa tradisional yang dinyanyikan oleh anak-anak dan biasanya digunakan sebagai iringan permainan yang diadakan. Menurut Endraswara tembang dolanan adalah lagu yang dinyanyikan dengan bermain atau lagu yang dinyanyikan dalam suatu permainan tertentu.⁵⁸

2. Materi Tembang Dolanan Kelas II

Materi Tembang Dolanan dalam Kelas II berisi tentang beberapa tembang. Berikut merupakan jenis- jenis tembang dolanan:

⁵⁷ Arin Nurul Makrifah & Ciptaningsih. "Analisis Problematika Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, Vol 2, No 2, (Februari 2023).

⁵⁸ Suwardi Endraswara. *Antropolhi Sastra Lisan*. (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2018). Hal 73

a. Tembang “*Suwe Ora Jamu*”*Suwe ora jamu**Jamu godong telo**Suwe ora ketemu**Ketemu pisan gawe gelo**Suwe ora jamu**Jamu godong telo**Suwe ora ketemu**Ketemu pisan gawe gelo*b. Tembang “*Gundul-Gundul Pacul*”*Gundul-gundul pacul cul**Gembelengan**Nyunggi-nyunggi wakul**Kul gembelengan**Wakul ngglimpang**Segone dadi sak ratan**Wakul ngglimpang**Segane dadi sak ratan*c. Tembang “*Dondong Opo Salak*”*Dondong opo salak**Duku cilik-cilik**Ngandhong opo mbecak**Mlaku timik-timik**Adi ndherek ibu**Tindhak menyang pasar**Ora pareng rewel**Ora pareng nakal*

*Mengko ibu mesti
Mundhut oleh-oleh
Kacang karo roti
Ati diparingi*

*Ondong opo alak
Duki ilik-ilik
Gendong opo pundak
Ojo ngithik-thik*

d. Tembang “*Jago Kluruk*”

*Ing wayah esuk jagone kluruk
Rame swarane pating kemruyuk
Waduh senenge sedulur tani
Bebarengan padha nandur pari
Srengenge nyunar kulon prenahe
Manuke ngoceh ana ing wit witan
Pating cemruwit rame swarane
Tambah asri donya isine*

e. Tembang “*Cublak-Cublak Suweng*”

*Cublak-cublak suweng
Suwenge ting gelenter
Mambu ketundung gudhel
Pak gempong lerak-lerak
Sopo ngguyu ndelekakhe
Sir-sir pong dele kopong
Sir-sir pong dele kopong*

f. Tembang “*lir-ilir*”

Lir ilir ilir tandure wong sumilir tak ijo royo-royo
Tak senggung panganten anyar
Cah angon cah angon penekna blimbing kuwi
Lunyu-lunyu penekna kanggo mbasuh dodotira
Dodotira dodotira kumitir bedah ing pinggir
Dondamana jrumatana kanggo seba mengko sore
Mumpung padang rembulane mumpung jembar kalangane
Sun suraka surak hiyo

g. Tembang “*Menthok-Menthok*”

Menthok-menthok tak kandhani
Mung rupamu angisin-isini
Mbokyo ojo ngetok
Ana kandhang wae
Enak-enak ngorok
Ora nyambut gawe
Menthok-menthok mung lakumu a
Megal-megol gawe guyu

h. Tembang “*Wajibe Dadi Murid*”

Wajibe dai murid, ora kena pijer pamit
Kajaba yen lara, lara tenan lara tenan
Ora lara mung ethok-ethokan
Lan manehi kudu pamit ngganggu layang
Yen wis mari larane kudu enggal mlebu ing pamulangan
Aja enak-enakan
Suwe-suwe mundak bodho longa-long kaya kebo
Bo.....bocah bodho dho
Su yek gedhe ngalor ngidul plonga plongo

i. Tembang “*Jaranan*”

Jaranan jaranan jarane jaran teji

Sing nunggang mas ngabehi

Sing ngiring para mantri

Jrek jrek nong, jrek jrek gung

Srek esrek turut lurung

Buk krincing gedebuk krincing

Prok prok gedebuk jedher

Buk krincing gedebuk krincing

Prok prok gedebuk jedher

j. Tembang “*Gambang Suling*”

Gambang suling kumandhang

Thulat tulit kapenak unine

U....uu.. nine mung nrenyuh ake

Barreng lan kentrung ketipung suling

Sigrak gambange

k. Tembang “*Sluku-sluku Bathok*”

Sluku-sluku bathok, bathoke ela-elo

Si rama menyang kutha, leh olehe payung mutha

Mak jhentit lololobah, wong mati ora obah

Yen obah medeni bocah, yen urip golekna duwit

l. Tembang “*Gugur Gunung*”

Kanca kanca kanca kanca ngayahi karyaning praja

Kene kene kene kene gugur gunung tandang gawe

Sayuk sayuk rukun bebarengan ro kancane

Lila lan legawa kanggo mulyaning negara

Siji loro telu papat maju papat papat

Diulang-ulangake mesthi enggal rampunge

Holobis kuntul baris holobis kuntul baris
Holobis kuntul baris holobis kuntul baris

m. Tembang “*Lumbung Desa*”

Lumbung desa pra tani padha makarya
Ayo dhi, njupuk pari nata lesung nyandhak alu
Ayo yu, padha nutu yen wis rampung nuli adang
Ayo kang, dha tumandang yen wus mateng nuli madhang

n. Tembang “*Solo Berseri*”

Berseri berseri sehat rapi indah
Pancen nyata pra kanca kanggo srana
Wujudake Surakarta kuta budaya
Pariwisata lan olahraga

Wus misuhur sedulur.....
Ngondangake kuta solo tanpa nendra
Dadyo budayaning bangsa mrih kuncara
Berseri berseri bersih sehat rapi indah

o. Tembang “*Lesung Jumengglung*”

Lesung jumengglung sru imbal imbalan
Lesung jumengglung maneter mangungkung
Ngumandang ngebaki sak jroning padesan

Tok tok tek tok tok gungtoke
Tok tok tek tok tek tok gung
Tok tok tek tok tok gung
Tok tok tek tok tek tok gung

Tabel 2.1 Sebaran KI & KD Pada Materi Tembang Dolanan

Kompetensi Inti	
a) KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. b) KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. c) KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. d) KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	
Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Memahami tembang dolanan	3.7.1 Mengartikan kata-kata penting dalam teks tembang dolanan 3.7.2 Menjawab pertanyaan berdasarkan konteks tembang dolanan 3.7.3 Menyampaikan isi yang terkandung dalam tembang dolanan 3.7.4 Mengidentifikasi nilai budi pekerti yang terdapat dalam tembang dolanan
4.7 Melagukan tembang dolanan	4.7.1 Melantunkan tembang dolanan dengan benar
Tujuan pembelajaran	
1. Siswa mampu menjelaskan arti kata sulit dalam tembang dolanan 2. Siswa mampu menceritakan secara lisan isi tembang dolanan 3. Siswa mampu menyampaikan pesan isi tembang dolanan 4. Siswa mampu melagukan tembang dolanan	

(Sumber: Permendikbud Ristek 2018)

G. Karakteristik Peserta Didik Kelas II

Bahasa Latin "karakter", yang berarti "membuat tajam", dan bahasa Indonesia "karakter", yang berarti "membuat dalam." Menurut Abdul Madjid dan Dian Andayani, karakter didefinisikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain.⁵⁹ Sedangkan menurut kamus ilmiah bahasa Indonesia karakter dapat diartikan sebagai watak,

⁵⁹ Abdul Madjid & Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Prespektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

tabiat, pembawaan, kebiasaan. Dalam istilah "karakter", karakter dapat didefinisikan sebagai sifat manusia. Pada umumnya, manusia memiliki banyak sifat yang bervariasi tergantung pada berbagai aspek dalam hidupnya sendiri. Karakter adalah nilai-nilai perilaku manusia yang didasarkan pada agama, hukum, tata krama, dan adat istiadat dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungannya.⁶⁰

Dalam proses belajar mengajar seorang guru yang paling berperan dalam mengetahui karakteristik peserta didik, karena guru yang paling banyak bertatap muka dengan peserta didik. Dengan melakukan aktivitas belajar, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat ditingkatkan. Mereka juga dapat mengetahui perubahan nilai yang mereka tanamkan pada diri mereka sendiri.. Berikut adalah peran guru dalam membentuk karakteristik peserta didik: a) kontrol langsung atas kepala sekolah melalui evaluasi rutin, b) peran aktif guru, c) peran aktif orang tua, d) kesadaran siswa, e) kolaborasi antara kepala sekolah dan guru.

Menurut Jean Piaget perkembangan kemampuan anak erbagi dalam beberapa fase. Membaginya pada 4 tahapan perkembangan kognitif sebagai berikut:

1. Tahap Sensori (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi tidak bisa memisahkan diri dengan lingkungannya. Di tahap sensosi ini bayi bergerak dari tindakan pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Dan ditahap ini pula pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran dan sentuhan serta selera artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya.

⁶⁰ Aisyah & Ali, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenamaedia Grup, 2018).

2. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Dengan kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

3. Tahap Operasi Konkrit (7-11 tahun)

Pada titik ini, anak-anak akan dapat berpikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengkalsifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Operasi konkret ini memberi mereka kemampuan untuk mengkoordinasikan berbagai kualitas daripada hanya berkonsentrasi pada satu kualitas.

4. Tahap Operasi Formal (11 tahun – dewasa)

Pada tahap ini remaja mulai berfikir dengan cara lebih abstrak, logis dan lebih idealistik. Ditahap ini juga individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis.⁶¹

Anak pada usia tingkat kelas 2 SD adalah 7- 9 tahun. Rentang anak usia (7- 11 tahun) berada pada tahapan seorang anak akan mengembangkan kemampuan mempertahankan ingatan substansi. Dari segi motorik halus, perkembangan motorik halus sudah sangat baik penangkapannya. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik kelas 2 SD mempunyai ingatan sangat kuat. Dari pemaparan diatas dapat dinyatakan bahwa karakteristik perkembangan kognitif, bahasa motorik anak sekolah dasar pada kelas 2 ditandai dengan kemampuan mengingat dalam jangka panjang, mengklasifikasikan benda konkret. Pada usia ini peserta didik mampu

⁶¹ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada ANAK Usia Sekolah Dasar", *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol 13, No 1, (April 2020).

melakukan penalaran tentang hubungan secara logis untuk memahami kesimpulan tertentu.

H. Keterampilan Bernyanyi

1. Pengertian Keterampilan Bernyanyi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bernyanyi adalah mengeluarkan suara bernada atau berlagu bisa dengan lirik dan juga tidak. Bernyanyi merupakan cara mengeluarkan suara dengan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair yang dilagukan sesuai dengan materi-materi yang diajarkan. Dengan cara bernyanyi akan menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, riang dan bersemangat, sehingga perkembangan peserta didik menjadi lebih optimal.

Menurut Sabil bernyanyi dapat membantu peserta didik belajar berbicara dengan lebih baik karena membantu mereka mengoordinasikan lidah dan bibir mereka dengan lebih mudah.⁶² Selain itu, bernyanyi membantu peserta didik meningkatkan kosakata mereka dan meningkatkan kemampuan pendengaran mereka. Dengan menyanyikan sebuah lagu, peserta didik akan melatih dirinya sendiri untuk ingatan. Selain melatih pendengaran, menyanyikan sebuah lagu juga dapat menstimulasi otak peserta didik untuk menyerap informasi dengan lebih mudah melalui nada.⁶³ Tanpa disadari sedari kecil kita telah belajar melalui bernyanyi yang sering di senandungkan. Hal ini membuktikan bernyanyi merupakan model pembelajaran yang dapat dengan cepat meresap kedalam memori peserta didik.

⁶² Sabil Risaldy. *Bermain, Bercerita dan Bernyanyi bagi Anak Usia Dini*. (Jakarta: Luxima, 2015). Hal 16

⁶³ Dahlia Padang & Julitas Herawati P, "Pengembangan Percaya Diri Anak Melalui Metode Bernyanyi Dengan Menggunakan Gerakan," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol 2, No 3, (2023).

2. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Bernyanyi

Menurut Lidia & Mona, tujuan dari keterampilan bernyanyi yang diharapkan dari kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat menengar dan menikmati nyanyian.
- b. Peserta didik mendapatkan rasa senang dari kegiatan menyanyi bersama.
- c. Peserta didik dapat mengungkapkan pikiran, perasaan dan suasana hatinya.
- d. Peserta didik merasa senang bernyanyi dan dapat belajar mengendalikan suaranya.
- e. Dapat menambah perbendaharaan nyanyian anak.⁶⁴

3. Faktor Penunjang Kegiatan Bernyanyi

Agar tujuan bernyanyi dapat tersampaikan dengan baik perlu memperhatikan beberapa faktor menurut Ridwan & Fajar, ada 3 faktor sebagai berikut:

- a. Religius (agama)

Faktor agama dapat diabaikan ketika memilih lagu untuk bernyanyi. Ini karena lagu tersebut berfungsi untuk membentuk moral. Jika faktor religius ini tidak diperhatikan, dikhawatirkan peserta didik akan mengonsumsi informasi negatif.

⁶⁴ Lidia Nusir & Mona Yulia Zulfa, "Keterampilan Bernyanyi Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *Mau'izah*, Vol XI, No 1, (Januari-Juni 2021).

b. Pedagogis (pendidikan)

Lagu yang diterima memiliki dua manfaat: membuat peserta didik terhibur dan mengajarkan mereka secara bersamaan. Oleh karena itu, tugas guru untuk memilih lagu dan menyampaikan kesan daktis dalam bernyanyi adalah penting.

c. Psikologis

Faktor psikologis ini dapat membantu perkembangan jiwa peserta didik. Mengingat peserta didik kelas 2 adalah manusia yang sedang berkembang. Jadi dalam bernyanyi harus disesuaikan dengan kemampuan berfikir, kestabilan emosi. Kemampuan berbahasa dan tahap perkembangan pengetahuan peserta didik dalam memahami lagu tersebut.⁶⁵

4. Faktor Penghambat Kegiatan Bernyanyi

Menurut Mayang, ada 2 faktor yang menjadi penghambat kegiatan bernyanyi diantaranya sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Minat

Beberapa siswa enggan mengikuti pelajaran dan lebih suka bermain di luar kelas, sehingga perlu meningkatkan minat peserta didik. Minat adalah rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap sesuatu.

2) Motivasi

Rendahnya motivasi merupakan masalah dalam proses belajar yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

⁶⁵ Ridwan & A. Fajar Awaluddin, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal", *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol 13, No 1, (Juni 2019).

b. Faktor Eksternal

Sarana dan prasarana yang kurang memadai dapat menghambat proses belajar mengajar dan mengganggu perkembangan peserta didik.⁶⁶

⁶⁶ Mayang Ananta Putri dkk, "Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini", *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 1, No 1, (Januari 2023) hal 9-16.