

## **BAB II**

### **PENGEMBANGAN MODUL CERITA RAKYAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

#### **A. Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan suatu produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menghasilkan rancangan produk baru. Selanjutnya produk baru yang dihasilkan baik dengan cara dikembangkan ataupun diciptakan tersebut telah teruji, maka penggunaan produk tersebut akan sangat membantu penggunaannya, baik mempermudah maupun mempercepat pekerjaan. Pada intinya produk yang dikembangkan atau diciptakan tersebut memiliki standar yang sangat baik Sugiyono (2017:26).

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses sistematis baik untuk menguji, mengembangkan, maupun menciptakan suatu produk. Produk yang dikembangkan/dihasilkan dalam penelitian ini berupa modul yang berisi materi dan soal-soal. Ada beberapa cara dapat melakukan penelitian dan pengembangan. Salah satu langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall. Modifikasi penelitian ini berdasarkan teori model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan Borg and Gall. Adapun langkah-langkah dilaksanakan diantaranya (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk dan (10) produk masal (Sugiyono, 2017: 409). Namun pada penelitian dan pengembangan ini penelitian tidak menggunakan langkah 8, 9, dan 10, karna keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

### 1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah potensi dan masalah. Menurut Sugiyono (2017: 409) potensi adalah sesuatu didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Pemberdayaan akan berakibatkan pada peningkatan mutu dan meningkatkan pendapat dan keuntungan dari produk yang akan diteliti. Masalah yang akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah dapat di atasi dengan *reseach and development* atau R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpandu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut (Sugiyono, 2017: 410).

### 2. Pengumpulan Data

Tahapan kedua, setelah mendapatkan potensi dan masalah, maka selanjutnya perlu dikumpulkan informasi digunakan sebagai bahan perencanaan produk tentu yang diharapkan agar dapat mengatasi permasalahan.

### 3. Desain Produk

Tahapan ketiga adalah desain produk yaitu membuat rancangan produk yang lengkap dan spesifikasinya. Menurut Sugiyono (2017: 413) desain produk harus diwujudkan dalam gambaran atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Desain produk harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan bahan yang digunakan untuk membuat setiap komponen produk tersebut, ukuran, dan toleransinya.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk secara rasional dan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain produk dilakukan dengan menghadiri beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang, bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan sebuah produk tersebut.

#### 5. Revisi Produk

Setelah desain divalidasi melalui diskusi para ahli, maka akan diketahui sebuah kelemahannya. Kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain tersebut. Kelemahan produk telah ditemukan ketika validasi produk oleh validator kemudian peneliti memperbaiki kelemahannya.

#### 6. Uji Coba Produk

Desain produk yang sudah diperbaiki kemudian diwujudkan dalam bentuk media yang nyata, uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi subjek terbatas. Sugiyono (2017: 415) mengatakan bahwa pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah informasi apakah metode yang diterapkan mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain.

#### 7. Revisi Produk

Produk kemudian dilakukan uji coba pemakaian dalam lingkungan lebih luas. Uji coba ini tetap dilakukan penilaian kekurangan atau hambatan yang muncul memperbaiki produk tersebut.

### **B. Modul**

#### 1. Pengertian Modul

Modul merupakan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Modul dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil berupa modul dan memungkinkan di pelajari secara mandiri dalam satuan tertentu agar siswa menguasai kompetensi yang diajarkan. Modul digunakan dalam proses pembelajaran guna membantu siswa belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal dari guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Meyer Wahyunarti, (2019:78) modul adalah sebuah bahan ajar berisi relatif singkat dan spesifik yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul biasanya memiliki suatu rangkaian

kegiatan terkoordinir dengan baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi.

Menurut Munadi (2013: 99) memberikan pengertian bahwa modul adalah sebuah bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri dan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Dikatakan demikian karena modul dibuat berdasarkan program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem belajar mandiri.

Menurut Daryanto (2013: 9) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan di desain untuk membantu siswa menguasai tujuan belajar yang spesifik. Sedangkan menurut Andi (2011: 106) modul pada dasarnya adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari guru.

Modul merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Ketersediaan modul dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan tentang materi pembelajaran. Namun demikian, tidak semua modul sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan modul harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Modul sebagai sarana kegiatan belajar memiliki beberapa tujuan dalam penyusunannya. Secara lengkap tujuan penyusunan modul adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta belajar maupun guru/instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi; seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan, dan

sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa atau pembelajar belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

- d. Memungkinkan siswa atau pembelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya. Depdiknas (2008:5)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan pengertian modul adalah bahan ajar yang dikemaskan berupa sebuah buku dengan penulisan yang sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh penggunanya dan sehingga pengguna pun dapat mempelajarinya secara mandiri. Dengan demikian modul yang baik haruslah mudah dipelajari dan menarik minat siswa untuk belajar. Modul yang baik tentunya mempunyai karakteristik tersendiri. Modul yang dihasilkan agar mampu meningkatkan motivasi penggunanya, maka modul harus mencakup beberapa karakteristik tertentu.

## 2. Fungsi Modul

Menurut Prastowo (2012: 107) modul memiliki 4 fungsi utama, fungsi-fungsi tersebut antara lain :

- a. Bahan Ajar Mandiri; Modul dan penggunanya mampu membuat siswa mampu belajar sendiri. Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan modul tanpa bantuan guru yang memberi pemahaman secara seminimal mungkin, keberadaan pendidik yang biasanya ada dalam setiap pembelajaran. Ini membuat siswa memiliki sebuah keterampilan untuk menggali informasi secara mandiri dan mengembangkan wawasannya.
- b. Pengganti Fungsi Pendidik; Modul sebaiknya mampu membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Fungsi yang utama guru harus digantikan oleh modul adalah sebagai penyampaian materi. Modul hendaknya mampu menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan terperinci.
- c. Sebagai Alat Evaluasi; Evaluasi ini bukan hanya untuk dilakukan oleh guru-guru atau pengajar, namun siswa juga harus mampu melakukan evaluasi pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan modul. Hal

ini bermanfaat untuk siswa agar mereka dapat mengetahui sejauh mana kemampuan penguasaan materi dari pembelajaran yang sudah mereka lakukan sendiri.

- d. Sebagai Bahan Rujukan; Isi yang ada dalam modul tentu saja dilengkapi dengan informasi dan materi-materi pembelajaran. Membuat modul dapat digunakan sebagai salah satu rujukan atau referensi bagi informasi tertentu.

### 3. Tujuan Modul

Modul mempunyai banyak arti berkenaan dengan kegiatan belajar mandiri. Orang bisa belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Karena konsep belajarnya seperti demikian, maka kegiatan belajar itu sendiri tidak terbatas pada masalah tempat yang jauh dari pusat penyelenggaraan pun bisa mengikuti pola belajar seperti ini (Direktor Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Depertemen Pendidikan Nasional, 2008: 5).

Menurut Direktor Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Depertemen Pendidikan Nasional (2008).

Penulisan modul bertujuan :

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta pelajar maupun guru/ instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar; mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa atau siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- d. Memungkinkan siswa atau pelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

#### 4. Manfaat Modul

Modul yang disusun dengan baik dapat memberikan banyak keuntungan atau manfaat bagi siswa, seperti yang diungkapkan oleh Nasution (2013: 206), yaitu:

- a. Modul memberikan *feedback* yang banyak dan segera sehingga siswa dapat mengetahui taraf hasil belajarnya. Kesalahan dapat segera diperbaiki dan tidak dibiarkan saja;
- b. Dengan penguasaan tuntas, sepenuhnya ia memperoleh dasar yang lebih mantap untuk menghadapi pelajaran baru;
- c. Modul disusun secara jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh siswa. Dengan tujuan yang jelas siswa dapat terarah untuk mencapai dengan segera;
- d. Pembelajaran yang membimbing segera untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur tentu akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk usaha segiat-giatnya.
- e. Modul bersifat fleksibel, yang dapat disesuaikan dengan perbedaan siswa antara lain mengenai kecepatan belajar, cara belajar, bahan pengajaran, dan cara lain.

#### 5. Karakteristik Modul

Modul mempunyai beberapa karakteristik tertentu Mulyasa dalam Lestari (2017: 27) yaitu :

- a. Setiap modul harus memberikan informasi dan memberikan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh seorang siswa, bagaimana melakukannya serta sumber belajar apa yang harus digunakan.
- b. Modul merupakan pembelajaran individual, sehingga mengupayakan untuk melibatkan sebanyak mungkin karakteristik siswa.
- c. Pengalaman belajar dalam modul disediakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran seefektif dan seefesien mungkin, serta memungkinkan siswa melakukan pembelajaran secara aktif.

- d. Materi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis, sehingga siswa dapat mengetahui kapan siswa memulai, dan kapan mengakhiri suatu modul, dan tidak menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan, atau dipelajari.
- e. Setiap modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar siswa, terutama untuk memberikan umpan balik bagi siswa dalam mencapai ketuntasan belajar.

Karakteristik untuk pengembangan modul menurut Daryanto (2013: 9-11) antara lain:

a. *Self Instructional*

*Self instructional*, yaitu melalui modul tersebut seseorang atau peserta belajar mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka dalam modul harus memuat:

- 1) Berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas.
- 2) Berisi materi pembelajaran yang dikemas kedalam unit-unit kecil/spesifik sehingga memudahkan belajar secara tuntas.
- 3) Menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- 4) Menampilkan soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya.
- 5) Kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaannya.
- 6) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- 7) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- 8) Terdapat instrument penilaian yang memungkinkan pengguna modul melakukan self assessment.
- 9) Terdapat instrumen yang dapat digunakan penggunanya mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi.



- 10) Terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga penggunanya mengetahui tingkat penguasaan materi.
- 11) Tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

b. *Self Contained*

*Self contained*, yaitu seluruh materi pembelajaran dari suatu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan siswa mempelajari materi pembelajaran yang tuntas, karena materi dikemas dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai.

c. *Stand Alone*

*Stand alone* (berdiri sendiri), yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama. dengan media pembelajaran lain. Penggunaan modul membuat pembelajar tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Apabila masih menggunakan dan bergantung pada media lain selain modul yang digunakan maka media tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang dapat berdiri sendiri.

d. *Adaptive*

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan. Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi pengembangan modul multimedia hendaknya tetap *up to date*. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

e. *User Friendly*

Modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap intruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

## 6. Prinsip Penulisan Modul

Modul merupakan bahan ajar yang dapat berfungsi sama dengan pengajar pada pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, penulisan modul perlu didasarkan pada prinsip-prinsip belajar dan bagaimana pengajar dan siswa menerima pelajaran.

Berikut ini dijelaskan prinsip-prinsip penulisan modul atas dasar prinsip belajar.

- a. Siswa belajar perlu diberikan secara jelas hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat menyiapkan harapan dan dapat menimbang untuk diri sendiri apakah mereka telah mencapai tujuan tersebut atau belum mencapainya pada saat melakukan pembelajaran menggunakan modul.
- b. Siswa belajar perlu diuji untuk dapat menentukan apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, pada penulisan modul, tes perlu dipadukan kedalam pembelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai.
- c. Bahan ajar perlu diurutkan sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa untuk mempelajarinya. Urutan bahan ajar tersebut adalah dari mudah kesulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dari pengetahuan ke penerapan.
- d. Siswa perlu disediakan umpan balik sehingga mereka dapat memantau proses belajar dan mendapatkan perbaikan bilamana diperlukan.

## 7. Struktur Penulisan Modul

Dalam penulisan modul dipilih struktur atau kerangka yang sederhana dan paling sesuai dengan kebutuhan dan kondisi. Menurut Daryanto (2013: 25) kerangka modul tersusun sebagai berikut:

### **Kata Pengantar**

Memuat informasi tentang informasi peran modul dalam proses pembelajaran.

### **Daftar Isi**

Memuat kerangka (outline) modul dan dilengkapi dengan nomor halaman.

### **Peta Kedudukan Modul**

Diagram yang menunjukkan kedudukan modul dalam keseluruhan program pembelajaran sesuai dengan diagram pencapaian kompetensi yang termuat dalam K13.

### **Glosarium**

Memuat penjelasan tentang arti dari setiapistila-istilah, kata-kata sulit dan asing yang digunakan dan disusun menurut urutan abjad (alpabetis).

## **I. PENDAHULUAN**

### **Standar Kompetensi**

Standar kompetensi yang akan dipelajari dari modul

### **Deskripsi**

Penjelasan singkat tentang nama dan ruang lingkup isi modul, kaitan modul dengan modul lainnya, hasil belajar yang akan dicapai setelah menyelesaikan modul, serta manfaat kopetensi tersebut dalam proses pembelajaran dalam kehidupan.

### **Waktu**

Jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menguasai kopetensi yang menjadi target belajar siswa.

### **Prasyarat**

Kemampuan awal yang di prasyaratkan untuk mempelajari modul tersebut, baik berdasarkan bukti penguasaan modul lain maupun dengan menyebut kemampuan spesifik yang diperlukan.

### **Petunjuk Penggunaan Modul**

Memuat panduan tatacara penggunaan modul, yaitu

1. Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mempelajari modul secara benar,
2. Perlengkapan, seperti sarana/prasarana/fasilitas yang harus dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan belajar.

### **Tujuan Akhir**

Pernyataan tujuan akhir *performance objektif* yang hendak dicapai siswa setelah menyelesaikan suatu modul. Rumus tujuan akhir tersebut harus memuat:

1. Kinerja (prilaku) yang diharapkan
2. Kriteria keberhasilan Kondisi atau variabel yang diberikan

### **Cek Penguasaan Standar Kompetensi**

Berisi tentang daftar pertanyaan yang akan mengukur penguasaan awal kompetensi siswa, terhadap kompetensi yang akan dipelajari pada modul ini, apabila siswa menguasai Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar yang akan dicapai, maka siswa dapat mengajukan uji kompetensi kepada penilai.

## **II. PEMBELAJARAN**

### **Kegiatan Belajar 1**

Kompetensi Dasar yang hendak dipelajari. Tujuan Memuat kemampuan yang harus dikuasai untuk satu kesatuan kegiatan belajar. Rumusan kegiatan belajar relative tidak terkait dan tidak terlalu rinci.

### **Uraian Materi**

Berisi uraian pengetahuan/ konsep/ prinsip tentang kompetensi yang sedang dipelajari.

### **Rangkuman**

Berisi ringkasan pengetahuan/ konsep/ prinsip yang terdapat pada uraian materi.

**Tugas**

Berisi intruksi tugas yang bertujuan untuk menguatkan pemahaman terhadap konsep/ pengetahuan/ prinsip-prinsip penting yang dipelajari.

Bentuk-bentuk tugas dapat berupa:

- a. Kegiatan observasi untuk mengenal fakta,
- b. Studi kasus,
- c. Latihan-latihan.

Setiap tugas yang diberikan perlu dilengkapi dengan lembar tugas, instrument observasi, atau bentuk-bentuk instrumen yang lain sesuai dengan bentuk tugasnya.

**Tes**

Berisi ter tertulis sebagai bahan pengecekan bagi siswa dan guru untuk sejauhmana penguasaan hasil belajar yang telah dicapai.

**Lembar Kerja Praktik**

Berisi petunjuk atau prosedur kerja suatu kegiatan praktik yang harus dilakukan.

**Kegiatan Pembelajaran 2**

Tujuan

Uraian Materi

Rangkuman

Tugas

Tes

Lembar Kerja Praktik

Dan seterusnya, mengikuti jumlah pembelajaran yang direncanakan.

**III. EVALUASI**

- a. Tes Kognitif

Instrument penilaian kognitif yang bertujuan mengukur tingkat pencapaian kemampuan kognitif yang sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar.

b. Tes Psikomotor

Instrumen penelitian sikap dirancang untuk mengukur sikap kerja yang sesuai dengan standar kompetensi dasar.

**Kunci Jawaban**

**Daftar Pustaka**

**C. Kearifan Lokal**

Keberadaan modul cerita rakyat untuk siswa semakin memperkuat makna sebagai mata pelajaran. Oleh karena itu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang melaksanakan tugasnya pada suatu lingkungan masyarakat setempat. Khususnya wilayah Kota Pontianak harus mampu menjadikan kearifan lokal yang ada sebagai basis pengembangan modul cerita rakyat yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagai tindak lanjut dari pembahasan mengenai modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal, kiranya buku tersebut dapat diwujudkan dalam penelitian dalam pengembangan dibidang pendidikan. Hendaknya dilaksanakan pada satuan pendidikan di daerah masyarakat dengan kearifan lokal yang mereka miliki dan di jaga dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal terdiri atas dua suku kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*) Utari (2016). Kearifan atau *wisdom* dipahami sebagai pemaham kolektif, pengetahuan selalu mempengaruhi suatu keputusan penyelesaian atau penanggung dalam masalah kehidupan Marfai (2012). Kearifan lokal adalah bentuk respon dari interaksi manusia dan lingkungannya. Kearifan lokal ialah bentuk dari sebuah etika lingkungan yang ada pada kehidupan masyarakat setempat. Pada tataran ini kearifan lokal merupakan bagian dari bentuk implementasi etika lingkungan. Secara etimologi kearifan lokal berarti pengetahuan, kebijakan atau mengerti, mengenal, mengetahui, menyetujui, mencari tahu, membedakan, mengakui dan menyelidiki yang benar atau yang salah tercermin dari perilaku dalam kehidupan di suatu tempat Agustina (2013). Kearifan lokal

dibentuk sebagai keunggulan budaya setempat. Kearifan lokal merupakan produk peninggalan budaya lokal yang patut dijadikan pegangan hidup.

## 2. Fungsi Kearifan lokal

Menurut Agustina (2013), fungsi kearifan lokal sebagai berikut:

- a. Kearifan lokal merupakan kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat setempat.
- b. Kearifan lokal sebagai modal budaya aspek kognisi dan aspek evaluative yang dipercaya sebagai elemen penting, kearifan lokal dipaksiskan dalam kehidupan sehari-hari dengan mewujudkan dengan mewujudkan keharmonisan hubungan antara manusia dan manusia, serta manusia dengan lingkungan.
- c. Kearifan lokal memberi pedoman bagi masyarakat setempat.
- d. Kearifan lokal berkembang dalam satu komunitas lewat pengalaman langsung maupun warisan dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya.
- e. Kearifan lokal ialah aspek kognisi lintas warga, agama dan kepercayaan.
- f. Kearifan lokal memberi warna kebersamaan sebagai identitas bagi masyarakat bersangkutan.

## 3. Tujuan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal

Pendidikan berbasis kearifan lokal ini, siswa diharapkan mampu mencintai budaya setempat dan tanah tempat kelahirannya, percaya diri, dan bercita-cita mengembangkan potensi kebudayaan lokal, sehingga didaerahnya bisa berkembang seiring perkembangan zaman Asmani (2012:41).

### **D. Modul Berbasis Kearifan Lokal**

Modul berbasis kearifan lokal ialah bahan ajar berisi materi pelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang dikaitkan dengan kebudayaan pada masyarakat setempat. Modul cerita rakyat dibuat untuk mengintegrasikan kearifan lokal yaitu cerita-cerita rakyat pada zaman dahulu di Kota Pontianak

dalam bahan ajar secara terinci, tentang hubungan materi cerita rakyat dengan kearifan lokal yang ada di daerah masyarakat setempat. Modul ini juga dilengkapi ilustrasi gambar dan kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk siswa belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru disekolah. Kearifan lokal yang dimaksud dalam modul ini ialah contoh-contoh cerita rakyat yang ada di Pontianak didalamnya mencakup tiga contoh cerita rakyat adapun contoh cerita rakyat Pontianak yaitu asal muasal sungai kapuas, asal muasal sunngai landak, dan makam batu layang.

## **E. Cerita Rakyat**

### **1. Pengertian Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah suatu cerita yang berasal dari masyarakat yang berisi kejadian-kejadian yang pernah terjadi di masa lampau. Menurut Musdalifa (2016:3) mengemukakan bahwa cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari folklor, sehingga cerita rakyat merupakan milik masyarakat yang diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Sedangkan menurut Danandjaja (1994:2) mengemukakan bahwa “cerita rakyat adalah bagian dari kebudayaan yang tersebar dan diwariskan turun temurun, bersifat tradisional dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat”.

Berdasarkan penjelasan kedua ahli diatas, cerita rakyat adalah karya sastra yang hidup di tengah-tengah masyarakat dan biasa diturunkan secara turun-temurun oleh para tertua yang di dalamnya berisi pesan tentang nilai-nilai luhur yang berkaitan dengan tata krama, kegigihan, kesabaran serta semangat hidup untuk menjadi cerminan kehidupan untuk masyarakat.

### **2. Jenis – Jenis Cerita Rakyat**

Seperti karya sastra, cerit rakyat juga terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Bascom (Danandjaja 1994 :50), cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: (1) mite (myth), (2) legenda (legend), dan (3) dongeng.



a. Mite (Myth)

Istilah mite atau mitos dalam Bahasa Indonesia berasal dari “*mythos*” (Yunani) yang berarti cerita dewata, dongeng terjadinya bumi dengan segala isinya; atau diambil dari Bahasa Inggris “*myth*” *story handed down from old times, about the early beliefs of a race* yang berarti “cerita yang meriwayatkan zaman purbakala yang dipercayai suatu bangsa sampai kini”.

Menurut Bascom (Danandjaja, 1994:50), mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Mite juga mengisahkan pertualangan para dewa, kisah percintaan mereka, hubungan kekerabatan mereka, kisah perang mereka, dan sebagainya. Jadi mite adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan menceritakan kisah-kisah yang suci dan memiliki kekuatan seperti cerita dewa-dewa.

b. Legenda

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadi pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering dipandang sebagai “sejarah” kolektif (folk history), walaupun “sejarah” itu karena tidak tertulis telah mengalami distorsi sehingga sering kali dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya.

William R. Bascom (Danandjaja 1994:64) mengungkapkan bahwa legenda adalah cerita yang memiliki ciri-ciri mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia biasa walaupun adakalanya memiliki sifat-sifat luar biasa, atau sering

juga dibantu oleh makhluk-makhluk gaib (halus). Tempat terjadinya legenda adalah di dunia seperti kita kenal sekarang dan waktu terjadinya belum begitu lampau.

Legenda biasanya bersifat migratoris, yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda. Selain itu, legenda seringkali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus, yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu.

### c. Dongeng

Dongeng merupakan suatu cerita fantasi yang kejadian-kejadiannya tidak benar terjadi. Sebagai folklore, dongeng adalah cerita yang hidup dikalangan rakyat yang disajikan dengan cara bertutur lisan. Pada mulanya dongeng berkaitan dengan kepercayaan masyarakat yang berkebudayaan terhadap hal-hal yang ada dalam alam kehidupan manusia. Dongeng berfungsi sebagai hiburan, kepercayaan yang bersifat diktatik (pengajaran moral dan nasihat bagi kehidupan), dan sumber pengetahuan.

Menurut Danandjaja (1994: 50) menyatakan bahwa dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu dan tempat". Berdasarkan isinya, dongeng digolongkan atas beberapa jenis.

Menurut Aarne (Danandjaja 1994:86) membagi dongeng kedalam empat golongan yakni dongeng binatang, dongeng biasa, dongeng lelucon dan anekdot, serta dongeng berumus.

### 3. Ciri – Ciri Cerita Rakyat

Ciri-ciri cerita rakyat adalah sebagai berikut:

- a. Penyebarannya dari mulut ke mulut. Ekspresi budaya yang disebarkan, baik dari segi waktu dan ruang melalui mulut.
- b. Lahir di dalam masyarakat yang masih bercorak desa, masyarakat di luar kota, atau

- c. Menggambarkan ciri-ciri budaya suatu masyarakat.
  - d. Tidak diketahui siapa pengarangnya, karena itu menjadi milik masyarakat.
  - e. Tidak mementingkan fakta dan kebenaran, lebih menekan pada aspek khayalan atau fantasi yang tidak diterima oleh masyarakat modern.
  - f. Terdiri dari berbagai versi.
  - g. Menggunakan gaya bahasa lisan (sehari-hari). (Rukmini 2009: 34).
4. Aspek - Aspek Penilaian Cerita Rakyat

Keberhasilan yang akan dinilai dalam menyimak cerita rakyat dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya yaitu:

a. Tema

Menurut Stanton dan Kenny (Nurgiyantoro, 2015:114) mendefinisikan tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam sebuah cerita. Tema berkaitan erat dengan ataupun dasar yang dipakai oleh pengarang untuk mengembangkan sebuah cerita.

b. Tokoh

Tokoh merupakan pelakuan dalam cerita. Baldic (Nugiyantoro, 2015:247), tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat di simpulkan tokoh dalam dongeng dapat berupa manusia atau binatang. Misalnya tokoh yang terdapat dongeng malin kundang yang terdiri dari malin kundang itu sendiri yang menjadi tokoh utamanya.

c. Latar

Latar merupakan tempat yaitu segala sesuatu yang menjelaskan peristiwa dalam cerita. Menurut Nugiyantoro (2015:214), unsur latar dapat dibedakan kedalam tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu dan sosial budaya.

### 1) Latar Tempat

Latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama yang jelas. Tempat-tempat yang dijumpai dalam dunia nyata.

### 2) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu, watak yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

### 3) Latar Sosial

Latar sosial berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra. Misalnya kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap.

## 5. Nilai - Nilai Yang Terkandung Dalam Cerita Rakyat

### a. Nilai Moral

Nilai moral adalah nilai dalam cerita yang berhubungan dengan perangai, budi pekerti, atau tingkah laku manusia. Biasanya nilai ini dapat diketahui melalui deskripsi tokoh, hubungan antartokoh, dialog, dan lain-lain.

### b. Nilai Budaya

Nilai budaya adalah nilai dalam cerita yang berhubungan dengan adat istiadat, bahasa, gaya bicara tokoh yang mencerminkan bahasa tertentu dan kebiasaan yang berlaku pada tempat para tokoh.

## F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian Muhammad Taufik Hidayat dan Muhammad Yakob (2019). Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Aceh Berbasis Kearifan Lokal Untuk Membentuk Karakter Siswa SMP Di Kota Langsa”. Hasil akhir penelitian ini Bahan Ajar yang digunakan menarik karena materi yang disajikan disertai gambar dan langkah-langkah sangat jelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi ahli materi pada masing-masing sekolah, yaitu SMPN 1 Langsa 88,76%, SMPN 4 Langsa 87,16%, dan SMPN 9 Langsa 82,01% pada kriteria “sangat baik”, (2) validasi desain dengan rata-rata 83,71% pada kriteria “sangat baik”, (3) uji coba perorangan rata-rata nilai 85,33%, 84,24%, dan 81,65% dengan kriteria “sangat baik”, (4) uji coba kelompok kecil rata-rata 89,19%, 86,50%, 86,01% dan dengan kriteria “sangat baik”, dan (5) uji coba kelompok lapangan terbatas dengan rata-rata 92,40%, 90,12%, 77,05%, 73,78%, dengan kriteria “sangat baik”, (6) hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar adalah 66,53 63,00 62,26 dan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar 79,66 77,33 73,00 dan keefektifan bahan ajar dengan presentase 79,12%, 77,05%, 73,78% dengan kriteria baik. Yang menjadi perbedaan adalah dari penelitian Muhammad Taufik Hidayat dan Muhammad Yakob menggunakan bahan ajar cerita rakyat berbasis kearifan lokal sebagai pembentuk karakteristik siswa, menekankan pada pengembangan bahan ajar model Borg and Gall dikombinasi dengan model pengembangan Dick and Carey (Trianto, 2007:62) dan persamaan pada penelitian ini sama sama menggunakan cerita rakyat dengan berbasis kearifan lokal.
2. Penelitian Dewi Lailatul Vaziria, ddk (2022). Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Blitar Untuk Kelas X”. Penelitian ini didasarkan pada model penelitian 4D oleh Thiagarajan, Semmel (1974), yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) define, (2) design, (3) development, dan (4)

dessaminate. Adapun hasil skor angket yang diperoleh dari ahli bahan ajar sebesar 86% dari ahli materi sebesar 78,5% dari praktisi/guru sebesar 89,55%, dan dari siswa sebesar 91%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar cerita rakyat bermuatan lokal Blitar masuk kriteria “layak”. Yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini penelitian ini menggunakan metode penelitian 4D oleh Thiagarajan, Semmel (1974) sedangkan penulis menggunakan model pengembangan Borg and Gall.