

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar Digital

Keterampilan dalam merancang perangkat pembelajaran, khususnya bahan ajar yaitu suatu kemampuan individu yang wajib dikuasai oleh mahasiswa ataupun mahasiswi pada Fakultas Keguruan atau Tarbiyah (Tungka dkk., 2025). Arti dari bahan ajar yaitu berisi seputar materi pembelajaran, metode, batasan, serta evaluasi dengan kemasan desain sistematis dan tentu dapat menarik perhatian siswa supaya tujuan pembelajaran tercapai (Magdalena dkk., 2020). Dengan adanya perancangan yang menarik dan memiliki ukuran tersendiri, tentu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin naik.

Bahan ajar dapat meningkatkan siswa lebih mandiri, namun harus terdiri dari desain yang fleksibel, maknanya berupa memberikan penawaran beberapa metode dan membebaskan siswa memilih materi sesuai dengan minat serta gaya belajar. Kemudian cakupannya berupa tugas dengan merencanakan dan melaksanakannya secara individual, contohnya yaitu proyek dan tugas yang dapat memberikan dorongan supaya berinisiatif serta mampu mengelola waktu lebih baik. Terakhir harus menyediakan langkah-langkah atau landasan mengenai proyek (Farida dkk., 2024). Tujuan dari hal tersebut supaya meningkatkan keterampilan siswa seperti memecahkan permasalahan, berkolaborasi, dan tentunya lebih kreatif.

Pembagian bahan ajar terdiri dari dua unsur, diantaranya cetak dan digital (Ardiansyah, 2023). Cetak yaitu suatu perkumpulan dari materi pelajaran tersusun sistematis ke dalam kertas dengan memiliki fungsi sebagai alat pendamping ketika melakukan pembelajaran. Contoh bahan ajar cetak berupa modul, lembaran materi, lembar kerja peserta didik, dan buku pelajaran. Sementara bahan ajar digital yaitu berkumpulnya materi pembelajaran berisi tentang gambar atau suara ditampilkan secara bersama-sama dan memiliki fungsi sebagai alat mengajar dan memberikan informasi kepada murid. Contoh dari bahan ajar digital yaitu tampilan di monitor, audio, dan audio-video.

Bentuk bahan ajar berupa buku yang dapat ditampilkan melalui layar dan mampu menampilkan hal menarik disebabkan oleh tampilan teks, gambar, suara, animasi, dan kartun disebut bahan ajar digital (Mariyani dkk., 2022). Bahan ajar tersebut dapat dipergunakan untuk media berkomunikasi antara guru dan siswa ketika sedang berlangsungnya kegiatan pembelajaran baik itu secara tatap muka maupun tatap maya. Pembuatan bahan ajar digital dapat melalui salindia lalu edit dan bisa mejadi video dengan tambahan narasi, supaya materi yang guru sajikan dapat terlihat menarik.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat berupa mengembangkan bahan ajar. Materi yang tersusun harus sesuai tiga prinsip utama yang terdiri dari relevansi sesuai tujuan, konsisten atau berkaitan dengan materi pelajaran, kelengkapan isi (Wiguno dkk., 2021). Selain itu, untuk kembangkan bahan ajar, tentunya harus mempertimbangkan daya tarik. Sebab, jika bahan ajar yang dikembangkan menarik, tentunya siswa akan termotivasi dan membangkitkan semangat. Ada hal tidak kalah penting, berupa bahan ajar harus sesuai kebutuhan siswa supaya materi yang guru sampaikan benar-benar memiliki manfaat dan mudah dimengerti.

2.1.1 Karakteristik

Bahan ajar memiliki karakter yang penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar (Juniati dkk., 2023). Sebab, bahan ajar tersusun untuk menjadi pendamping belajar supaya mandiri dan memiliki arah. Bahan ajar memiliki lima karakteristik yang terdiri dari siswa belajar mandiri tanpa bimbingan guru, materi pelajaran sudah tersusun utuh, memberikan arahan bahwa dapat menggunakan sumber lain untuk belajar, dapat dijadikan cerminan kemampuan bahan ajar dan menyesuaikan dengan majunya, serta memudahkan pengguna untuk paham akan mengoperasikannya.

2.1.2 Fungsi

Ternyata, bahan ajar digital memiliki fungsi (Andana dkk., 2025). Fungsi tersebut berupa landasan supaya guru lebih mudah untuk memberikan materi pelajaran sekaligus menjadikannya sebagai kriteria dalam melakukan evaluasi pencapaian siswa selama kegiatan belajar sedang berlangsung. Oleh sebab itu,

bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran harus memiliki rancangan yang sistematis. Dengan kata lain, guru dapat memanfaatkan fungsi yang ada pada bahan ajar digital tersebut dan sekaligus dapat melatih diri untuk belajar teknologi supaya tidak ketinggalan zaman.

2.1.3 Kelebihan

Terdapat beberapa kelebihan yang ada pada bahan ajar digital, diantaranya yaitu terdapat konten grafis, animasi, suara, bahkan video dengan bentuk format tentu akan memudahkannya ketika digunakan, dapat dibawa ke mana saja, memberikan pengalaman belajar, tidak membutuhkan ruangan tambahan, lokasi, bahkan penyimpanannya (Samino dkk., 2024). Dengan kata lain, dengan kelebihan yang sangat banyak tersebut, tentunya bahan ajar digital dapat dijadikan sebagai alternatif pendukung kelangsungan kegiatan dan pastinya siswa akan lebih berkonsentrasi.

2.1.4 Kekurangan

Terdapat beberapa kekurangan dan dijadikan suatu tantangan untuk memanfaatkan bahan ajar digital (Narpila dkk., 2024). Kekurangan tersebut terdiri dari teknologi masih terbatas dan tidak semua siswa menikmati fasilitas, khususnya siswa di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar. Kemudian berupa biaya semakin membengkak akibat penggunaan situs atau aplikasi belajar yang tidak semuanya gratis. Selanjutnya berupa berhasilnya penggunaan tergantung kesiapan sarana dan prasarana di sekitar, contoh seperti listrik, perangkat digital, dan koneksi internet. Lalu berupa sulitnya dalam mengatur dan operasikan perangkat. Terakhir berupa pasti ada guru belum paham akan memanfaatkan teknologi.

2.1.5 Prinsip

Prinsip bahan ajar mengacu ke pentingnya kaitan antara materi, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan isi (Srihartini dkk., 2025). Contohnya yaitu apabila suatu kompetensi yang diharapkan hanya melakukan penghafalan suatu kejadian nyata, maka materi yang guru berikan harus sesuai pada kenyataannya. Namun, jika kompetensi memerlukan untuk menerapkan suatu konsep, maka materinya berupa prinsip relevan. Misalnya pada pelajaran bahasa Indonesia

dengan materi teks cerpen, maka kompetensi dasar harus menjelaskan tentang teks cerpen, tidak boleh melebar ke materi lain.

2.1.6 Manfaat

Terdapat manfaat di bahan ajar digital (Rasiman dkk., 2024), diantaranya yaitu fleksibilitas dapat diakses kapan dan di mana serta interaktif yang dapat membuat pembelajaran semakin menarik perhatian. Selain itu, bahan ajar digital ini dapat memungkinkan perihal personalisasi yang menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi melalui gambar, video, animasi, bahkan permainan serta relevan dengan era saat ini. Penyimpanan digital juga tentu membantu untuk mengurangi dalam menggunakan kertas sehingga ramah lingkungan, efisien biaya dan waktu karena siswa tidak memerlukan cetak materi.

2.1.7 Cakupan

Suatu bahan ajar memiliki cakupan supaya kegiatan berjalan lancar dan tercapainya tujuan pembelajaran (Mustafa & Efendi, 2016). Cakupan tersebut terdiri dari petunjuk belajar yang tentu memudahkan siswa untuk paham cara menggunakan bahan ajar, kompetensi akan dicapai sebagai tujuan pembelajaran, informasi pendukung untuk siswa supaya lebih paham materi, latihan akan berguna dalam mengasah keterampilan siswa, lembar kerja sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa paham seputar materi pelajaran.

Banyak aplikasi maupun situs yang dapat dijadikan alat untuk membuat bahan ajar digital, tetapi yang dapat dicoba diantaranya berupa *Canva*, *Book Creator*, dan *YouTube*. Penjelasan lebih rinci ada di bawah ini.

2.1.8 Canva

Bahan ajar digital yang dibuat melalui *Canva* memiliki tampilan yang sangat menarik dengan memadukan teks dan gambar sehingga dapat membuat siswa lebih memperhatikan materi pembelajaran yang guru sampaikan. Selain itu, bahan ajar digital dapat juga membuat murid lebih mudah memahami isi materi dan mampu meningkatkan minat murid pada pembelajaran yang diajarkan oleh guru (Hendrayani dkk., 2025). Selain memadukan gambar dan teks, tentu dapat

memadukannya dengan video sehingga dapat menaikkan motivasi belajar siswa untuk mempelajari materi.

Makna dari *Canva* yaitu aplikasi sekaligus situs untuk membuat desain yang memudahkan bagi pengguna (Citradevi, 2023). Sebab, *Canva* menyediakan banyak contoh desain dan pengguna tinggal melakukan pengeditan sesuai dengan selera. *Canva* memudahkan dalam pelayanan pengguna, khususnya guru dan siswa masih memiliki kaitannya dengan konten pembelajaran hanya menggunakan modal jaringan internet. Dengan kata lain, penggunaan *Canva* memudahkan guru dan siswa untuk membuat desain kreatif serta mengambil peranan dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.9 YouTube

Situs berikutnya ada *YouTube*. *YouTube* yaitu aplikasi yang dapat mengunggah video yang bertujuan untuk dapat ditonton oleh pengguna media massa. Fungsi dari *YouTube* yaitu sebagai perantara atau pihak ketiga supaya dapat saling berinteraksi dengan cara menyampaikan informasi dan menginspirasi banyak orang. Selain itu, fungsi lainnya yaitu dapat dijadikan rujukan untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran (Suwahyu, 2024). Melalui *YouTube*, guru mampu memberikan tontonan memikat sesuai materi berlangsung sehingga suasana kegiatan pembelajaran berjalan kreatif, inovasi, dan menarik.

Situs *YouTube* memiliki keunggulan yang dapat dimaksimalkan oleh guru (Tinambunan & Siahaan, 2022). Sebab, memiliki sifat pemberi informasi, mudah diakses, potensi sangat besar ketika memberikan pesan visualitas, dan praktis serta lengkap. Walaupun begitu, *YouTube* memiliki kelemahan (Nursobah, 2021). Kelemahan tersebut terdiri dari mencari video memakan waktu terlalu lama, menggunakan banyak kuota, dan kualitas video juga tentu berbeda antara satu dengan lainnya. Kondisi lainnya ada pada terdapat video yang pasti berdurasi lebih dari 10 menit dan memiliki risiko membuang banyak waktu.

2.1.10 Book Creator

Pada situs *Book Creator*, seorang guru dapat membuat, baca, bahkan terbit buku yang dibuat melalui *Book Creator*. Keunggulan dari *Book Creator* yaitu alat yang ada di dalam situs tersebut sangat lengkap dan konten yang sederhana. Hal

tersebut membuat guru mudah membuat bahan ajar digital yang dipergunakan ketika kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan bahan ajar digital dibuat melalui situs tersebut sangat mudah (Maulida, 2023). Sebab, guru hanya membagi tautan dari gawai, laptop, maupun tablet. Dengan adanya tautan yang guru bagikan, tentu siswa dengan mudah membuka tautan yang guru berikan tersebut.

Bahan ajar digital yang dibuat dengan situs tersebut sangat praktis dan mudah dibawa oleh guru. Hal tersebut dapat memudahkan siswa untuk melangsungkan pembelajaran. Murid dapat membuat kelompok dengan teman seumuran supaya dapat memotivasi ketika belajar (Hasanah & Rodi'ah, 2021). Selain itu, murid juga dapat belajar mandiri di tempat tinggal. Sebab, aplikasi tersebut dapat dibuka melalui gawai yang dimiliki oleh murid. Dengan kata lain, penggunaan bahan ajar digital yang dibuat melalui situs tersebut tentu akan memudahkan guru dan siswa.

2.2 Teks Cerpen

Bahan ajar digital dapat digunakan semua mapel, khususnya bahasa Indonesia materi teks cerita pendek. Cerita pendek yaitu prosa fiksi yang membahas tentang peristiwa yang pernah pengarang alami. Jika dibanding novel, tentunya cerpen sangat sederhana. Sebab, jalan cerita tidak perlu lengkap seperti novel. Pengarang akan mengawali jalan cerita dari puncak konflik hingga selesai. Isi dari suatu cerpen yaitu kisah singkat yang umumnya membahas tentang keseharian di lingkungan sekitar (Ayuningrum, 2023). Ternyata, cerpen memiliki hal yang unik. Hal unik yang ada di cerpen tentunya selalu dibaca oleh pembacanya.

Secara etimologi, cerpen yaitu suatu karya fiksi atau sesuatu yang dikonstruksikan, ditemukan, bahkan dibuat oleh pengarang. Sementara dalam bahasa Inggris disebut dengan rekaan. Jika memandang dalam unsur fiksi, fiksi di sini merujuk pada makna rekaan yang ada pada cerpen dan unsur fisik di dalamnya. Cerpen relatif singkat, sebab isinya paling banyak berjumlah 10.000 kata dan berpusat pada tokoh utama yang ada di dalamnya (Nufus dkk., 2022). Maka dari itu, cerpen masuk dalam kategori khayalan walaupun tidak lepas dengan bumbu fakta di dalam ceritanya.

2.2.1 Elemen Utama

Cerpen memiliki elemen utama didalamnya, diantaranya yaitu plot mencakup dasar cerita, pengenalan, konflik, klimaks, dan resolusi (Pratiwi dkk., 2024). Pertama ada plot, harus direncanakan sebaik mungkin supaya dapat memastikan cerita beralur yang logis dan menarik. Kedua, karakteristik yang mana prosesnya dapat menciptakan dan mengembangkan karakter tokoh. Ketiga, tema yang berisi amanat yang disampaikan penulis. Keempat, alur berisi waktu dan tempat. Kelima, sudut pandang berisi perspektif dari mana cerita akan diceritakan. Keenam, gaya bahasa berisi struktur kalimat yang dipergunakan oleh penulis.

2.2.2 Unsur Pembangun

Terdapat dua unsur pembangun pada cerpen yang terdiri dari intrinsik dan ekstrinsik (Sudewi, 2023). Intrinsik yaitu berasal dari dalam karya dan memiliki peranan untuk membentuk jalan cerita, contohnya berupa tema, alur, latar, pengaturan atau *setting*, perspektif atau sudut pandang, karakterisasi, dan gaya bahasa pencipta suatu karangan. Setiap unsur di intrinsik saling mengikat dan tentu menghasilkan jalan cerita menarik serta pembaca mudah memahami. Sedangkan ekstrinsik yaitu unsur berasal dari luar, contohnya berupa kondisi ekonomi, kebudayaan, sejarah, sosial, politik, filsafat, agama, moralitas, bahkan cinta.

2.2.3 Keuntungan

Ternyata, belajar materi yang membahas tentang teks cerpen memiliki beberapa keuntungan daripada genre lain seperti puisi maupun drama (Sufanti dkk., 2018). Teks cerpen tentu memberikan pancingan kepada siswa untuk mengeluarkan emosional, tahu akan tingkah laku seseorang, dan mengajarkan dasar-dasar psikologi. Dengan kata lain, siswa belajar materi teks cerpen, terutama melakukan analisis, tentunya akan membuat siswa memiliki kemampuan kritis untuk memberikan kritikan atau masukan mengenai teks cerpen yang telah dibaca atau dibahas ketika pembelajaran sedang berlangsung.

2.3 Kearifan Lokal

Cerpen juga dapat memuat kearifan lokal. Salah satu upaya untuk melestarikan kearifan lokal pada suatu tempat yaitu mengenalkannya kepada siswa. Kearifan lokal pada bumi Nusantara berperan strategis dalam mengintegrasikan ke ranah

pendidikan. Melalui kegiatan pembelajaran tersebut, tentunya siswa bukan hanya diajak kenal dan paham indahnya kearifan lokal sekitar, namun untuk mendalami nilai moralitas serta kebijaksanaan (Sidabutar, 2025). Kearifan lokal dapat memberikan fasilitas berupa menyebarkan pengetahuan daerah lokal dari macam-macam kebudayaan sehingga mampu memberikan dukungan pada nilai kebudayaan.

Kearifan lokal yaitu pengelompokan sosial dan budaya pada kerangka ilmu pengetahuan, norma, aturan, dan keterampilan warga di suatu daerah dalam memenuhi kehidupan bersama yang diwariskan dengan cara turun temurun dari buyut hingga ke cucu (Sawaludin dkk., 2022). Pengelompokan sosial dan budaya yang terjaga dan dapat dilakukan pengembangan oleh warga supaya menciptakan suatu harmonisasi antara sosial dan budaya warga dengan lestarian SDA dekat tempat tinggal. Hal yang paling utama dalam kearifan lokal yaitu pengetahuan, keterampilan, nilai, kecerdasan, sumber daya, sosial, norma, dan adat istiadat.

Adanya kearifan lokal dapat memberikan pelatihan kepada siswa supaya mampu melakukan analisis kearifan lokal di sekitar dengan menggunakan pemikiran ilmiah. Menanamkan dan menumbuhkan kearifan lokal dan karakter siswa dapat memiliki acuan dalam materi teks cerpen di ranah SMP (Foa dkk., 2024). Pengembangan kearifan lokal memerlukan pembelajaran yang relevan dengan kondisi sekitar, diterima, dan diminati oleh siswa juga pemangku kepentingan yang lain. Dengan begitu, setiap manusia minimal memiliki pengetahuan seputar daerah asal, termasuk sejarah, kebutuhan, dan karakter daerah.

Kearifan lokal dapat menjadi cerminan dari leluhur yang mengajarkan kerjasama, menghormati keyakinan orang lain, dan mencintai alam. Hal tersebut dapat dijadikan tauladan di lingkungan sekitar. Salah satu tujuan pendidikan yaitu budaya yang diwariskan dan dapat dijadikan landasan dalam membangun nilai pendidikan yang memiliki karakter yang kuat (Jubaedah dkk., 2025). Selain itu, mengintegrasikan kearifan lokal di ranah pendidikan, terutama sekolah menengah pertama dapat memperkuat identitas kebudayaan bagi siswa dan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup.

Di lingkup pendidikan, kearifan lokal dapat dijadikan refleksi penting dan tentunya menyatu dengan karakteristik pengetahuan. Hal tersebut terbagi menjadi cakupan utama yang terdiri atas sikap, proses, dan karya (Putri dkk., 2025). Tiga cakupan itu berpotensi besar dalam integrasi utuh pada kegiatan pembelajaran, khususnya aslinya kearifan lokal sekitar. Keaslian kearifan lokal itu dapat dijadikan nilai tambah dan tentunya memiliki harga pada pembelajaran. Sebab, materi yang guru sampaikan bukan hanya gambaran, namun kejadian asli dan dekat pada kehidupan sehari-hari.

Pembahasan kearifan lokal di daerah berarti menyinggung nilai-nilai luhur dan keberadaannya di sekitar tempat tinggal (Agung, 2023). Hal tersebut terjadi akibat warga masih beridentitas dan ciri khas terlalu kental serta menjaga warisan kebijaksanaan yang telah leluhur amanatkan. Sisi lainnya, adanya kearifan lokal sering berkaitan dengan berubahnya zaman. Tetapi, hakikat dari kearifan lokal justru dapat dimanfaatkan sebagai panduan untuk kembangkan dan lestarikan nilai-nilai warisan kebudayaan leluhur yang sudah ada pada setiap daerah di Indonesia ini.

2.3.1 Aspek

Kegiatan pembelajaran mapel bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal tentu efektif jika menggunakan tiga aspek yang terdiri dari merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi (Hamidah, 2025). Merencanakan berarti tahapan awal supaya guru untuk membuat rancangan materi dan strategi pembelajaran. Kemudian melaksanakan, tahapan kedua berupa menerapkan hasil rancangan dan guru menjadi fasilitator dalam melaksanakan kegiatan seperti diskusi, proyek, atau kunjungan. Terakhir berupa mengevaluasi, tujuannya untuk memberikan pengukuran sejauh mana siswa memahami materi seputar Kearifan Lokal, relevansi, dan efektivitas semua proses kegiatan.

2.3.2 Fungsi

Terdapat tujuh fungsi utama pada kearifan lokal (Satino dkk., 2024). Tujuh fungsi tersebut terdiri dari konservasi dan melestarikan alam, mengembangkan SDM, petuah, keyakinan, sastra, berbagai larangan, ranah sosial, menanamkan etika dan moralitas, serta yang masih memiliki kaitan terhadap hal berpolitik. Garis

besarnya berupa tujuh fungsi itu masuk ke dalam unsur pasti ada dan tentu tertanam di tiap kearifan lokal sekitar walaupun menerapkan dan menekankannya berbeda setiap daerah yang disebabkan oleh berbedanya karakter, budayam dan tata kearifan lokal pada setiap daerah.

2.3.3 Ciri Khas

Semua daerah di Indonesia pasti memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing yang tentunya berbeda satu dengan lainnya. Rasanya aneh apabila semua daerah di Indonesia memiliki karakter dan budaya sama (Juliana dkk., 2020). Keunikan tersebut dapat dijadikan ciri khas di tiap-tiap daerah dan tentu membentuk identitas kuat serta dijadikan pembeda bagi lingkungan sekitar. Dari perbedaan itu, muncul kekayaan luar biasa berupa kearifan lokal dan dijadikan satu daerah memiliki rasa bebas, pandangan hidup, dan tradisi beda walaupun masih satu naungan Indonesia.

2.3.4 Tantangan

Pada era keterbukaan seperti sekarang yang mengakibatkan nilai kearifan asing mudah masuk ke Nusantara, akibatnya berupa generasi penerus kurang paham dan tidak menanamkan kearifan lokal. Jika sudah begitu, nilai sosial dan moralitas di generasi penerus akan terabaikan dengan sendirinya (Bismark dkk., 2025). Maka dari itu, kegiatan pembelajaran dari sekolah dasar hingga menengah atas harus selalu aktif untuk melakukan pengembangan potensi dari siswa supaya mereka punya kekuatan spiritualitas, mengendalikan individu, warga, bangsa, dan bernegara.

2.3.5 Cakupan

Kearifan lokal terdiri dari ilmu pengetahuan, praktik, dan nilai-nilai warisan terdahulu yang masih ada hingga saat ini (Setiawaty dkk., 2025). Unsur tersebut menjadikannya sebagai kesempatan untuk integrasi nilai budaya ke ranah sekolah, khususnya bahan ajar. Ketika kearifan lokal masuk ke materi pelajaran teks cerpen dan terintegrasi oleh digital, maka isi dari materi yang guru sampaikan memiliki sarat dengan kebudayaan sekitar. Bentuk kearifan lokal dapat guru sajikan, contohnya cerpen, permainan tradisional, tradisi, dan adat istiadat. Semua hal tersebut pasti memiliki pesan tersendiri dan dapat dijadikan pelajaran penting.

2.3.6 Melestarikan

Masa depan kearifan lokal terletak pada upaya dan melakukan pengembalian gagasan holistik pada ranah warga. Hal tersebut dapat dikatakan sangat penting supaya sumber daya alam dan lingkungan memberikan manfaat serta lestari tidak mengganggu keseimbangan (Pratama dkk., 2024). Walaupun kearifan lokal memiliki tantangan serta hambatan seperti meningkatnya jumlah penduduk, majunya teknologi, dan permasalahan lainnya, padangan ke depan harus meningkat melalui ilmu, inovasi, dukungan, melestarikan keanekaragaman hayati, dan pemerintah mengeluarkan aturan. Dengan begitu, kearifan lokal dapat terjaga jika semua pihak menjaga.

2.3.7 Contoh Daerah

Daerah pertama yang memiliki kearifan lokal ada di Suku Gayo (Ahmad dkk., 2024). Warga Gayo memiliki Kearifan Lokal tersendiri dan tentu beda dengan warga Aceh lainnya. Syariat islam sangat kuat untuk mempengaruhi kebudayaan warga Gayo. Contohnya ada di ukiran Kerawang yang menjadi pola rumah adat Gayo. Rumah adat dari Suku Gayo bernama Umah Pitu Ruang. Pola ukir Kerawang memiliki makna filosofis tentang kehidupan. Makna dari pitu ruang yaitu melambangkan iman agama islam dan masih memiliki ikatan antara makhluk hidup dengan Allah Swt.

Daerah kedua yang memiliki kearifan lokal ada di Kepulauan Riau (Paramita dkk., 2022). Kearifan lokal ada di kepulauan tersebut yaitu kerajinan. Contoh kerajinan di kepulauan tersebut berupa hasil anyaman, tudung manto, dan pakaian adat tanjak. Untuk pakaian adat tanjak, hanya laki-laki Suku Melayu yang boleh mengenakan pakaian tersebut. Selain itu, ada produk lokal yang sudah dilakukan modifikasi sesuai dengan perkembangan zaman supaya tidak hilang termakan oleh waktu. Contoh produk lokal yang dilakukan modifikasi diantaranya yaitu gantungan kunci dengan pola topi tanjak kecil.

Daerah ketiga yang memiliki kearifan lokal ada di Kalimantan Timur (Permana dkk., 2022). Warga yang tempat tinggalnya di sekitar Sungai Mahakam, Kalimantan Timur, memiliki kearifan lokal berupa memberikan kontribusi nyata untuk kepentingan melestarikan Pesut Mahakam. Salah satu cara untuk

melestarikan Pesut Mahakam ada pada kearifan lokal berupa hewan tersebut awalnya manusia. Mitos tersebut berasal dari cerita rakyat tentang dua anak yang berubah ketika masuk ke Sungai Mahakam. Dari keyakinan tersebut, semakin lama menumbuhkan nilai hormat kepada hewan bernama Pesut Mahakam.

Daerah keempat ada di Pulau Bali (Wagiswari & Valentina, 2025). Daerah tersebut terkenal akan empat kasta yang terdiri dari Brahmana, Ksatria, Waisya, dan Sudra atau Jaba. Pada kehidupan warga, aturan nikah teratur sesuai kasta. Dua pola biasanya terlibat dalam pernikahan. Pola pertama ketika laki-laki dan perempuan dari kasta seimbang. Pola kedua menyatukan kedudukan kasta perempuan lebih tinggi daripada laki-laki. Dalam aturan, jika perempuan menduduki kasta paling tinggi ketimbang laki-laki, maka status akan saling sesuai. Akibatnya, kasta dari perempuan akan ikut ke laki-laki. Hal itu dapat dijadikan kearifan lokal tatanan budaya di Pulau Bali.

Daerah kelima ada di Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur (Boer dkk., 2025). Terdapat kearifan lokal melalui penciptaan dan makna simbolik dari patung bernama Naga Nusa Nipa. Kearifan lokal pertama berupa melestarikan budaya dan menguatkan identitas melalui warisan mitologi Naga Nusa Nipa sebagai spiritual serta sosial. Kedua, harmoni warga dengan alam sekitar tercermin pada makna Naga Nusa Nipa mendeskripsikan alam harus seimbang dan melindungi warga. Tiga, berlanjutnya dan memberdayakan komunitas supaya dapat terlibat untuk generasi selanjutnya dalam pembuatan patung.

Daerah keenam ada di Nusa Tenggara Barat (Fatristya & Sarjan, 2024). Terdapat kearifan lokal berupa awig-awig. Sistem tersebut digunakan oleh Suku Sasak dengan peraturan adat yang memiliki tujuan dalam menjaga alam supaya lebih seimbang, umumnya dalam mengelola hutan. Peraturan tersebut dapat memberikan batasan aktivitas menebang pohon sembarangan dan membuat larangan merambah hutan jika tidak ada izin dari warga adat. Siapapun yang melanggar peraturan awig-awig akan terkena sanksi sebagai efek jera. Adanya sistem tersebut ternyata membuahkan hasil untuk melindungi hutan dan kawasan konservasi dari penebangan secara berlebihan.

Daerah ketujuh ada di Papua (Haryati dkk., 2024). Kearifan lokal yang ada di daerah tersebut yaitu Noken. Daerah yang membuat noken diantaranya yaitu Papua bagian selatan dan bahan utamanya kulit pohon melinjo, sementara Papua Pegunungan menggunakan tangkai anggrek. Produksi noken dapat terbilang lumayan lama dan pengerjaannya selama dua pekan. Hal itu dikarenakan membuat noken sangat sulit ditambah pembuatannya tidak menggunakan teknologi terbaru. Tidak semua bagian pohon melinjo maupun anggrek dapat dijadikan kerajinan noken, hanya serat kayu yang sudah dikumpulkan akan dipintai dengan tradisional dan menggunakan warna alamiah.

Daerah kedelapan ada di Cirebon (Gunawan dkk., 2024). Daerah tersebut tersimpan kearifan lokal yang masih lestari dari nenek moyang hingga saat ini. Semua kearifan lokal tersebut dari akar kuat warisan kebudayaan dan adat istiadat warga setempat. Namun, masih memiliki ikatan pada politik, sosial, ekonomi, dan kesenian. Contoh dapat dilihat dari bangunan, motif batik, kerajinan tangan, dan musik. Semua kekayaan kearifan lokal sesuai konsep maupun falsafah kehidupan dari pendiri Cirebon. Pola pikir pendiri kemudian diwujudkan ke ranah kesenian dan kebiasaan warga.

Daerah kesembilan ada di Indramayu (Firtikasari dkk., 2025). Kearifan lokal yang ada di daerah tersebut berupa Kidung Banyu Pitu. Kearifan tersebut masuk ke ranah seni vokal. Ketika ada warga menyanyikannya, maka wajib menggunakan bahasa Jawa atau dialek sekitar. Tempo dan intonasi lembut menjadikannya penuh khidmat. Jika ada warga bernyanyi, maka situasi dan kondisi sunyi akan penghayatannya. Karakteristik tersebut sesuai dengan makna serta tujuan ritual Memitu. Ritual dilakukan sebagai wujud memohon supaya ibu hamil dan calon anak diberikan selamat.

2.4 Berpikir Kritis

Pembelajaran abad 21, khususnya keterampilan berpikir kritis, dijadikan salah satu fokus utama pada kurikulum bahasa Indonesia. Tujuan adanya berpikir kritis pada kurikulum bahasa Indonesia yaitu memberikan pembekalan kepada siswa supaya ilmunya masih memiliki relevansi untuk berkompetisi di era *Society 5.0* (Subro & Fawaid, 2025). Berpikir kritis terdiri dari kemampuan penalaran efektif,

berpikir sistematis, mengambil putusan, dan keterampilan dalam memecahkan permasalahan. Kemampuan itu harus dilatih dan perkembangannya dijaga dari semua tingkat pendidikan, sebab siswa yang mampu berpikir kritis tentu akan efektif ketika menyelesaikan permasalahan.

Berpikir kritis dapat disebut juga dengan keahlian kognitif. Keahlian tersebut memiliki peranan penting untuk mengambil suatu putusan dengan berpikir secara logika yang didasari oleh bukti yang kuat. Proses yang ada pada berpikir kritis yaitu merumuskan masalah, mendapatkan pendapat dari yang lain, melakukan deduksi dan induksi, mengevaluasi, dan berakhir dengan ambil putusan yang tepat. Kemampuan berpikir kritis memiliki kegunaan bagi siswa untuk mengatasi beberapa masalah (Pamungkas & Wantoro, 2024). Maka dari itu, melatih siswa untuk memiliki keahlian berpikir kritis harus dilakukan sedari dini.

Kemampuan berpikir kritis sudah ada sejak era Sokrates dan Aristoteles. Pada era Yunani Kuno, terdapat suatu tradisi yang mana seseorang harus memiliki pemikiran yang sistematis supaya dapat mencari suatu implikasi yang luas dan lebih rinci (Rahardhian, 2022). Sebab, pemikiran komprehensif, memiliki alasan, dan responsif yang bisa mendorong manusia menuju arah yang terang. Di abad pertengahan, tradisi yang sistematis terwujud di tulisan karya Thomas Aquinas dan muncul pemikiran *summa theologiae*. Thomas Aquinas dapat meningkatkan suatu kesadaran bahwa bukan soal potensi nalar yang harus manusia perhatikan, nalar harus memiliki sifat yang sistematis.

Pada abad 15 dan 16 muncul ahli yang dapat memberikan gagasan tentang kemampuan berpikir kritis. Di daratan Inggris terdapat seorang bernama Francis Bacon yang secara tegas merasa prihatin dengan hal yang menyalahgunakan pemikiran dalam mencari pengetahuan. Ia juga menegaskan bahwa pemikiran yang dimiliki oleh manusia tidak semuanya harus benar, sebab pikiran itu alami. Di abad yang hampir berdekatan, tepatnya abad 16 dan 17 di daratan Inggris ada Hobbes dan Locke saling setuju tentang konsep kemampuan berpikir kritis (Noor, 2019). Pembelajaran dapat dilihat dari orang-orang yang berpikir kritis.

Guru dapat meningkatkan keahlian berpikir kritis dari siswa dengan cara selalu melakukan pelatihan dan harus dibiasakan. Guru memiliki beberapa cara supaya

dapat lakukan untuk menaikkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis (Rohman, 2022). Satu ada tentukan masalah, isu, nyata, proyek, atau memutuskan dalam mempertimbangkan hal yang harus dikritisi. Dua, menentukan poin gagasan. Tiga, memberikan tanggapan tentang poin yang harus dikritisi. Empat, asumsi diperlukan. Lima, bahasa harus jelas. Enam, memberikan tanggapan tentang fakta yang harus dapat meyakinkan orang lain. Tujuh, memberikan kesimpulan. Delapan, menentukan implikasi dari simpulan.

2.4.1 Komponen

Keterampilan berpikir kritis memiliki beberapa komponen yang terdiri dari identifikasi dan membuat rumusan permasalahan jelas, kumpulan dan analisis informasi relevan dengan rinci, membuat putusan sesuai bukti dan gagasan kuat (Novandi dkk., 2025). Selain itu, kemampuan berpikir kritis memberikan tuntutan tentang keterbukaan sikap terhadap banyaknya perspektif dan sistem pola pikir berbeda sekaligus mampu dalam memahami dampak pilihan. Keterampilan tersebut masih memiliki kaitan pada ranah kerjasama dan komunikasi secara langsung kepada pihak kedua untuk selesaikan masalah.

2.4.2 Faktor

Terdapat dua faktor utama untuk mengembangkan tersebut (Ritonga & Napitupulu, 2024), diantaranya yaitu lingkungan sekitar dengan rincian tempat tinggal berpengaruh untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sebab, lingkungan kondusif akan menjadikannya sebagai perangsang untuk memberikan dukungan supaya aktif untuk berpendapat. Kemudian ada teman satu kelas yang saling mendukung dengan cara melakukan diskusi untuk tukar gagasan dan saling interaksi. Dengan begitu, lingkungan sekitar dan sekolah menjadikannya sebagai faktor utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

2.4.3 Strategi

Terdapat tiga strategi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis (Mardiyah dkk., 2023). Satu, diskusi terbimbing. Tujuannya berupa memberikan dorongan kepada siswa supaya aktif dan dapat bertukar ide, analisis lebih rinci, dan lakukan evaluasi setiap ide serta harus obyektif. Dua, kerja kelompok kolaboratif. Tujuan strategi tersebut supaya siswa diajak untuk berbagi

ide, diskusi bersama-sama, dan mencari cara atau solusi. Tiga, pertanyaan terbuka. Tujuannya untuk memberikan tuntutan kepada siswa supaya menjelaskan dan analisis lengkap seputar materi pelajaran, mempertimbangkan, dan meluaskan wawasan.

2.4.4 Hambatan

Pengembangan kemampuan berpikir kritis masih memiliki hambatan, dari kurang paham hingga keterampilan guru ketika menjalankan pembelajaran yang berpotensi harus mengeluarkan gagasan. Selain itu, kurikulum juga dapat dijadikan hambatan. Sebab, pasti masih memiliki orientasi ke menghafal dan wawasan objektif, sampai alat evaluasi berfokus ke nilai daripada memahami suatu konsep. Hambatan lainnya berupa rasio guru dan jumlah siswa terlalu banyak dapat menyebabkan hambatan dalam memberikan perhatian kepada masing-masing siswa dan tentu timbal balik belum berjalan optimal (Kusuma dkk., 2024).

2.4.5 Parameter

Lima parameter yang ada pada kemampuan berpikir kritis (Wijayanti & Siswanto, 2020), diantaranya berupa memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik. Penjelasan lebih lanjut ada di bawah ini.

Tabel 2.1 Parameter

No.	Parameter	Parameter Turunan
1.	Memberikan Penjelasan Sederhana (MPS)	Fokus, analisis, dan jawab pertanyaan
2.	Membangun Keterampilan Dasar (MKD)	• Mempertimbangkan rujukan terpercaya. • Observasi dan memberikan laporan.
3.	Menyimpulkan (M)	• Melaksanakan dan mencermati hasil deduksi dan induksi.
4.	Memberikan Penjelasan Lanjutan	• Mendeskripsikan serta mencermati. • Identifikasi gagasan.

No.	Parameter	Parameter Turunan
	(MPL)	
5.	Mengatur Strategi dan Taktik (MST)	• Mengambil tindakan. • Interaksi pihak ketiga.

2.5 Penelitian Sebelumnya

Terdapat beberapa artikel yang melakukan penelitian tentang bahan ajar digital maupun cetak. Diantaranya yaitu artikel berjudul Bahan Ajar Digital Teks Cerpen karya Antika, Kusmana, dan Gloriani yang terbit pada Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra dengan indeks Sinta 5 pada volume 7 nomor 2 edisi oktober 2022 silam. Penggunaan R&D serta kualitatif sebagai metode penelitian. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Losari dan hasilnya berupa bahan ajar digital berjalan efektif untuk menaikkan siswa dalam memahami cerpen dan mengaktifkan kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Observasi, wawancara, dan angket digunakan mereka untuk teknik mengumpulkan data.

Artikel tersebut fokusnya ke pengembangan bahan ajar digital teks cerpen siswa sekolah menengah pertama dalam mengatasi terbatasnya bahan ajar cetak yang tidak menarik maupun tidak efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan artikel tersebut terdiri dari hasil bahan ajar digital yang sangat layak, meningkatkan siswa supaya paham teks cerpen, dan implementasi bahan ajar digital sebagai pendukung pembelajaran. Hasil penelitian tersebut sangat layak dengan 94% didapatkan dari validator media dan materi. Simpulannya yaitu bahan ajar digital sangat efektif, valid, dan layak sebagai pendukung pembelajaran teks cerita pendek di ranah SMP.

Artikel kedua berjudul Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerpen bermuatan Nilai-Nilai Sosial pada Siswa Kelas IX SMP/MTs karya Apriani, Arianto, dan Lubis terbit pada Jurnal Ilmu Pendidikan: Soko Guru edisi 2025 dengan volume 5 nomor 1 (Apriani dkk., 2025). Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil positif dari beberapa pihak, diantaranya berupa ahli materi memberikan 86,6%, teknolgi 85,6%, guru mapel bahasa Indonesia 93,5%, dan respon siswa 90,7%. Dari semua

persentase yang didapatkan, jika dihitung menjadi rata-rata maka akan mendapatkan 88,25% masuk dalam kualifikasi sangat baik.

Fokus artikel tersebut ke mengembangkan bahan ajar teks cerpen bermuatan nilai sosial pada siswa kelas IX SMP/MTs. Tujuan penelitian tersebut berupa melakukan penyusunan materi pelajaran yang sesuai kebutuhan dan menanamkan nilai kebersamaan serta etika. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan pada penelitian tersebut, namun acuan menggunakan Borg and Gall yang disederhanakan. Proses kegiatan terdiri dari identifikasi permasalahan, mengumpulkan data, merancang produk, validasi, revisi, uji coba, dan menyempurnakan. Simpulannya yaitu sangat layak dijadikan pendukung belajar mapel bahasa Indonesia.

Artikel ketiga berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek berbasis Kearifan Lokal dengan Model *Picture and Picture* karya Marasabessy, Harjito, dan Suwandi yang terbit pada jurnal TEKS dengan volume 5 nomor 2 Sinta 5 2020 silam (Marasabessy dkk., 2020). Penelitian tersebut menggunakan penelitian dan pengembangan sebagai metode utama dengan menerapkan model *Picture and Picture*. Tujuan penelitian tersebut berupa menyediakan dan memenuhi kebutuhan bahan ajar memiliki sifat kontekstual. Maksudnya yaitu materi tersusun dekat akan kehidupan sehari-hari, relevansi, dan siswa mudah memahami materi sembari memberikan contoh.

Angket, wawancara, dan observasi dijadikan sebagai alat untuk mengumpulkan data, sementara dalam menganalisis data menggunakan kualitatif. SMP di Maluku Tengah dijadikan sampel pada artikel tersebut. Hasil penelitian tersebut mendapatkan 85% kategori sangat layak. Untuk uji coba, hasilnya mendapatkan kenaikan dalam menulis cerpen dengan ditandai skor yang didapatkan di atas KKM pada dua SMP di Maluku Tengah. Simpulan dari artikel tersebut berupa bahan ajar teks cerpen berbasis kearifan lokal daerah Maluku Tengah sangat efektif, sangat layak, dan tentunya memiliki relevansinya pada mapel bahasa Indonesia, khususnya materi cerita pendek.

Artikel keempat berjudul Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek dengan Penerapan Strategi Transformasi Cerita Pengalaman Pribadi tingkat SMP

di Kabupaten Pati karya Supriyadi, Asrofah, dan Umayu. Artikel tersebut terbit pada jurnal TEKS dengan indeks Sinta 5 pada volume 7 nomor 2 edisi 2022 silam (Supriyadi dkk., 2022). Tujuan artikel tersebut yaitu menciptakan bahan ajar yang sesuai akan kebutuhan guru dan siswa serta meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Metode *research and development* dipergunakan pada penelitian tersebut.

Penelitian tersebut mendapatkan hasil sebesar 84% dan masuk dalam kategori baik serta layak dijadikan pendukung pembelajaran. Selain itu, terdapat 80% siswa di daerah Kabupaten Pati berhasil mendapatkan skor di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yang sudah ditentukan. Dalam ranah pembahasan, dijelaskan bahwa strategi untuk berubah atau bertransformasi pengalaman individu setiap siswa dapat dijadikan materi supaya mereka mampu kembangkan ide, imajinasi, dan mengeluarkan kreativitas yang masih terpendam. Simpulan dari artikel tersebut berupa bahan ajar yang sudah tersusun sesuai transformasi pengalaman individu siswa masuk kategori valid.

Artikel kelima berjudul Pengembangan Bahan Ajar Cerpen bermuatan Kearifan Lokal pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Pinem karya Masta Marselina Sembiring. Artikel tersebut terbit pada ASAS: Jurnal Sastra dengan indeks Sinta 5 pada Jilid 7 Nomor 3 edisi 2018 silam (Sembiring, 2018). Tujuan dari artikel yaitu menghasilkan bahan ajar kredibel, realistis, dan tentu efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Metode *research and development* dipergunakan dengan model Van den Akker. Subjek penelitiannya berupa siswa kelas VII, guru Bahasa Indonesia, dan validator.

Hasil artikelnya yaitu bahan ajar dan lembar aktivitas siswa mendapatkan kategori sangat baik yang terdiri dari isi, bahasa, menyajikan, dan grafik. Uji coba pada kelas eksperimen mendapatkan kenaikan 25,45%. Pembahasannya berupa integrasi antara Kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung. Bahan ajar dapat penilaian konseptual yang disebabkan oleh masih memiliki kaitan dengan keseharian siswa. Simpulannya berupa bahan ajar tersebut sangat laik dan tentunya efektif sebagai pendukung materi cerita pendek di ranah SMP.

Artikel keenam berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen dengan Metode Cerpen-Gram untuk Siswa Kelas IX di Kecamatan Muara Wahau karya Rajja, Arifin, dan Mursalim terbit di jurnal Diglosia dengan indeks Sinta 2 volume 3 nomor 1 edisi 2020 silam (Rajja dkk., 2020). Artikel tersebut memiliki tujuan untuk membuat perancangan, penyusunan, dan uji kelayakan bahan ajar menulis cerpen khusus menggunakan metode Cerpen-Gram, pendekatan memecah penulisan cerpen menjadi langkah kecil dan memiliki struktur supaya siswa mudah memahami.

Artikel tersebut menggunakan *research and development* dengan acuan model Borg and Gall. Tahapannya terdiri dari melakukan observasi lapangan, analisis siswa dan guru butuh apa, menyusun desain pertama, diberikan skor oleh validator materi, metode, dan praktisi pendidikan serta selama revisi sesuai masukan. Uji coba dilakukan menggunakan dua kelompok beda dan evaluasi hasil capaian belajar siswa. Fokus artikel tersebut untuk kembangan bahan ajar menulis cerpen namun sesuai Kurikulum 2013 (Kurtilas) melalui Cerpen-Gram sekaligus meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis serta memastikan produk yang dikembangkan berhasil.

Hasil penelitian pada artikel tersebut membuktikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dijadikan pendukung pembelajaran. Hal tersebut sesuai dari validasi materi 95,83%, metode 82,91%, dan praktisi pendidikan 87,5%. Uji coba pada kelompok kecil dan besar mendapatkan skor lebih dari 86%. Selain itu, hasil belajar siswa meningkat secara optimal. Rata-rata skor awal mendapatkan 68,47% dan naik ke 88,13%. Berdasarkan data itu, simpulannya yaitu produk yang dikembangkan berupa bahan ajar menulis cerpen menggunakan Cerpen-Gram valid, praktis, dan efektif.

2.6 Kerangka Berpikir

Ketika akan menyusun suatu penelitian, tentu harus ada kerangka berpikir sebagai posisi penting untuk menjadi jembatan antara teori dengan praktik, konsep dengan realisasi, dan permasalahan dengan tujuan. Kerangka berpikir bukan hanya menjelaskan teori, namun konstruksi logika untuk memberikan gambaran bagaimana peneliti melihat hubungan antar variabel pada sistem pola pikir utuh,

sistematis, dan konsisten (Hanifah dkk., 2025). Dengan kata lain, kerangka berpikir dijadikan inti untuk satukan semua perancangan penelitian di satu jalan pemikiran sama.

Makna dari kerangka berpikir yaitu cara yang tersusun sesuai panduan utuh antara teori, fakta, hasil observasi, dan landasan rujukan dari tinjauan pustaka. Hampir semua kegiatan yang dilakukan makhluk hidup pasti tidak akan lepas dari masalah-masalah nyata dan pasti akan selesai (Hidayat dkk., 2023). Oleh karena itu, tentukan terlebih dahulu kerangka berpikir dan harus tepat serta sesuai konteks pembahasan. Sebab, hal tersebut akan membantu proses menyelesaikan masalah menjadi memiliki arah, terstruktur, dan mudah di eksekusi. Bahasa sederhananya, adanya kerangka berpikir memiliki fungsi sebagai pedoman untuk memudahkan makhluk hidup untuk paham akan situasi, analisis masalah, dan mencari cara untuk keluar dari permasalahan.

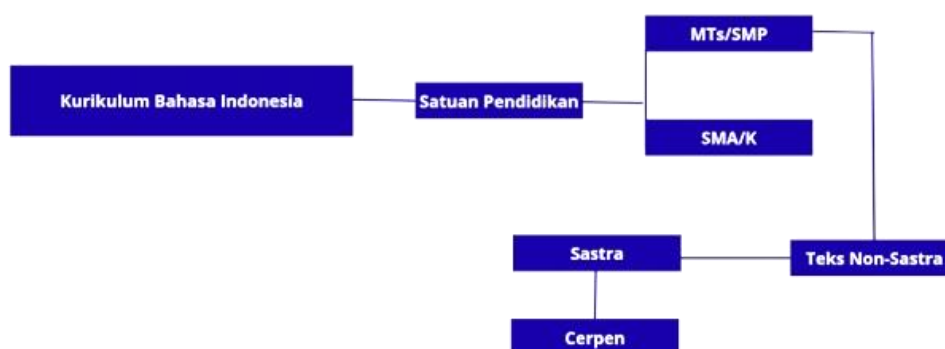


Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada gambar 2.1 mendeskripsikan hubungan antara bahan ajar dengan teks cerpen berbasis Kearifan Lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa ranah SMP. Analisis kebutuhan bahan ajar menunjukkan adanya dua jenis bahan ajar yang terdiri dari cetak dan digital ketika digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Fokus penelitian ini berupa mengembangkan bahan ajar digital karena masih memiliki relevansi pada kebutuhan saat ini. Materi

pelajaran mencakup sastra dan non-sastra, namun yang dikembangkan hanya cerpen bagian dari sastra. Integrasi bahan ajar digital dengan Kearifan Lokal diharapkan meningkatkan siswa dalam memahami kebudayaan serta kembangkan potensi kemampuan berpikir kritis.

2.7 Desain Konseptual



Gambar 2.2 Desain Konseptual

Desain konseptual pada gambar 2.2 mendeskripsikan bahwa penelitian berawal dari Kurikulum Bahasa Indonesia yang sudah ditentukan pada satuan pendidikan, khususnya pada MTs/SMP dan SMA/K. Pada mapel bahasa Indonesia terdapat dua jenis materi yaitu sastra dan bukan sastra. Namun, penelitian kali ini berfokus ke sastra, khususnya materi teks cerpen pada ranah SMP. Alasan memilih cerpen yaitu masih memiliki kaitan dengan kemampuan memahami, analisis, dan kembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan begitu, desain konseptual di atas mendeskripsikan seputar hubungan antara kurikulum, satuan pendidikan, bapel bahasa Indonesia, dan materi cerpen.