

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF CERITA
FIKSI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BERBANTUAN
*WEBSITE LUMIO BY SMART***

SKRIPSI



Oleh:

Nisva Rizky Oktaviani

21110077

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

IKIP PGRI BOJONEGORO

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Cerita Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Berbantuan Website *Lumio By Smart*”** disusun oleh:

Nama : Nisva Rizky Oktaviani

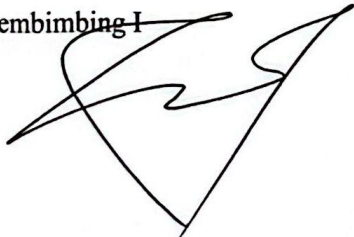
NIM : 21110077

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Untuk di setujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar skripsi

Bojonegoro, 08 Juli 2025

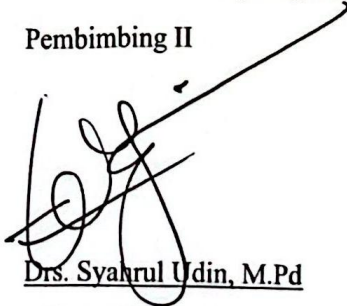
Pembimbing I



Muhamad Sholehuddin, S.Pd., M.Pd

NIDN 0727078101

Pembimbing II



Drs. Syahrul Udin, M.Pd

NIDN 0701046103

HALAMAN PENGESAHAN

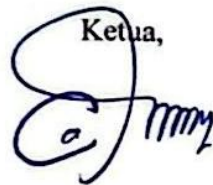
Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Berbantuan Lumio *By Smart*” disusun oleh:

Nama : Nisva Rizky Oktaviani

NIM : 21110077

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

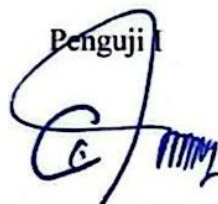
Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI BOJONEGORO pada hari Selasa, tanggal 22 Juli 2025

Ketua,


Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0706058801

Sekretaris,


Joko Setiyono, M.Pd.
NIDN 0729058701

Penguji I


Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0706058801

Penguji II


Sutrimah, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0729038801

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN 0014016501

MOTTO

"Kemana pun kakimu melangkah, di kota mana pun kamu berpijak, akan selalu ada cerita dan pelajaran berharga menanti untuk menjadikanmu pribadi lebih baik dan baik lagi."

(Nisva Rizky Oktaviani)

"Hal-hal besar tidak dilakukan secara tiba-tiba, tetapi melalui serangkaian hal kecil yang disatukan."

(Vincent van Gogh)

"Hal-hal sulit akan terjadi. Kita akan pulih, belajar darinya, dan tumbuh lebih tangguh karenanya."

(Taylor Swift)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisva Rizky Oktaviani

NIM 21110077

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni

Demi menjunjung tinggi integrasi akademik, dengan tulus tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN

LOKAL BERBANTUAN WEBSITE LUMIO *BY SMART*

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar refrensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 08 Juli 2025



Nisva Rizky Oktaviani
NIM 21110077

ABSTRAK

Oktaviani, N. R. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Cerita Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Berbantuan *website Lumio By Smart*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing I Muhamad Sholehuddin, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Drs. Syahrul Udin, M.Pd.

Kata kunci— Cerita Fiksi, Bahan Ajar Interaktif, Kearifan Lokal, *Lumio By Smart*.

Abstrak— Penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal dengan bantuan *website Lumio By Smart*. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menggali kebutuhan siswa dan guru. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap desain, penyusunan flowchart dan storyboard dilakukan untuk menggambarkan alur dan visualisasi bahan ajar. Tahap pengembangan melibatkan validasi dari ahli materi dan ahli media, dengan hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 74% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Setelah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, bahan ajar diimplementasikan melalui uji coba kepada siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas dan efektivitas bahan ajar. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi cerita fiksi bermuatan kearifan lokal, sebagaimana terlihat dari peningkatan skor post-test. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Oktaviani, N. R. Development of Interactive Teaching Materials for Fiction Stories Containing Local Wisdom with the help of the Lumio By Smart Website. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Language and Arts Education IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisor I Muhamad Sholehuddin, S.Pd., M.Pd., Supervisor II Drs. Syahrul Udin, M.Pd.

Keyword— *Fiction, Interactive Teaching Materials, Local Wisdom, Lumio By Smart.*

Abstract— *This Research and Development (R&D) study aims to develop interactive teaching materials for fictional stories containing local wisdom with the help of the Lumio By Smart website. This research focuses on developing learning products that can be used effectively in the teaching and learning process of Indonesian language at the junior high school level. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation to explore the needs of students and teachers. The development model used is ADDIE, which includes five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. In the design stage, the preparation of flowcharts and storyboards was carried out to describe the flow and visualization of teaching materials. The development stage involved validation from material experts and media experts, with the validation results showing a feasibility level of 74% from material experts and 90% from media experts. After being revised based on feedback from the experts, the teaching materials were implemented through student testing. Evaluation was conducted to measure the quality and effectiveness of teaching materials. The results showed an increase in students' understanding of fictional story material with local wisdom content, as seen from the increase in post-test scores. Thus, the teaching materials developed are declared feasible and effective for use in learning.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Cerita Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Berbantuan website Lumio by Smart"* dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan bahan ajar yang tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga bertujuan untuk mengenalkan serta melestarikan nilai-nilai kearifan lokal kepada generasi muda melalui media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menempuh pendidikan di lingkungan universitas ini.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, atas segala dukungan dan arahnya selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan izin dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf akademik di lingkungan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, atas ilmu, bimbingan, serta dukungan yang telah diberikan selama masa studi.

5. Orang tua, keluarga, serta teman-teman yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam bidang pendidikan, serta menjadi inspirasi untuk pengembangan bahan ajar yang inovatif dan berakar pada kearifan lokal.

Bojonegoro,

Peneliti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis mendedikasikan karya ini sebagai ungkapan terima kasih kepada:

1. Bapak Yoyok Setiono dan Ibu Yayat Nurhayati, yang senantiasa memberikan dukungan, bimbingan, arahan, serta doa-doa yang dipanjatkan untuk penulis dalam setiap langkah kehidupan. Keduanya merupakan sosok pekerja keras yang memiliki peran penting dan tak tergantikan dalam perjalanan hidup penulis.
2. Nisrina Zakia Aprilianti, yang senantiasa memahami kondisi dan menghargai privasi penulis. Sosoknya yang ceria menjadi penghibur di tengah kejenuhan penulis selama proses penyusunan skripsi. Lebih dari itu, ia juga menjadi sumber motivasi bagi penulis untuk terus berjuang dan menjadi kakak yang keren bagi dirinya di masa depan.
3. Tante Dwi Lestari, Alm. Mbah Hastutik, Om Agung, Om Arif, Om Teguh dan seluruh keluarga besar yang sudah sangat mendukung penuh peneliti selama masa perkuliahan dan pembuatan skripsi.
4. Eril Cahyo Aprilianto, yang senantiasa memberikan dukungan dan menemani hari-hari penulis selama masa perkuliahan. Ia merupakan sosok yang setia mendengarkan, memberikan semangat, dan menjadi tempat berbagi tanpa pernah menghakimi.

Kehadirannya menjadi inspirasi yang membuat penulis berani melangkah lebih jauh, melanjutkan pendidikan lebih tinggi, dan bermimpi menjadi seseorang yang berarti.

5. Muhamad Sholehhudin, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Drs. Syahrul Udin, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah senantiasa membimbing, memberikan arahan, serta waktu yang telah dicurahkan selama proses penyusunan skripsi ini. Nasihat dan petunjuk yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu.
6. Rekan - rekan seperjuangan dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro angkatan 2021. Terlebih kepada Kurnia Ajeng Sevtiana atas kebersamaan yang hangat, dukungan yang tak pernah surut, dan semangat yang senantiasa menguatkan selama empat tahun perjalanan ini. Semoga setiap langkah yang kita tempuh membawa kita menuju kesuksesan di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Kerangka Teoretis	16
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan Penelitian	36
B. Prosedur Penelitian	36
C. Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian	40
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55

A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	117
A. Simpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR RUJUKAN	119
DAFTAR LAMPIRAN	131

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Komponen Bahan Ajar	1
Tabel 2. 1 Data Penelitian Terdahulu	1
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir	1
Tabel 3. 1 Angket Analisis Kebutuhan	1
Tabel 3. 2 Instrumen Angket Ahli Materi	1
Tabel 3. 3 Instrumen Angket Ahli Media	1
Tabel 3. 4 Instrumen Pedoman Penilaian Hasil Belajar	1
Tabel 3. 5 Kriteria Presentase Kelayakan Produk	1
Tabel 4. 1 Storyboard	1
Tabel 4. 2 Stastistik deskriptif nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	1
Tabel 4. 3 Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen	1
Tabel 4. 4 Uji Normalitas pada Kelas Kontrol	1
Tabel 4. 5 Hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen	1
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE.....	1
Gambar 3. 2 Tahapan Teori Miles & Huberman.....	1
Gambar 4. 1 Flowchart bahan ajar interaktif.....	58
Gambar 4. 2 Respons siswa terhadap kebutuhan bahan ajar.....	74
Gambar 4. 3 Respons siswa pada bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal.....	75
Gambar 4. 4 Respons siswa pada pembelajaran cerita fiksi menggunakan smartphone (gawai).....	76
Gambar 4. 5 Respons siswa pada materi yang akan diajarkan.....	77
Gambar 4. 6 Respons siswa pada contoh cerita fiksi.....	78
Gambar 4. 7 Respons siswa pada pembelajaran cerita fiksi dengan unsur kearifan lokal Indonesia.....	79
Gambar 4. 8 Respons siswa pada bahan ajar interaktif dengan ilustrasi kearifan lokal Indonesia.....	80
Gambar 4. 9 Respons siswa pada bahan ajar interaktif diberi nama CERSIMULOK (Cerita Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal).....	81
Gambar 4. 10 Respons siswa pada bahan evaluasi berbentuk games.....	82
Gambar 4. 11 Respons siswa pada bagaimana bentuk tampilan bahan ajar.....	83
Gambar 4. 12 Desain cover.....	84
Gambar 4. 13 Desain halaman kata pengantar.....	85
Gambar 4. 14 Desain halaman identitas bahan ajar dan capaian pembelajaran.....	86
Gambar 4. 15 Desain halaman deskripsi singkat.....	87
Gambar 4. 16 Desain halaman pengertian cerita fiksi.....	89
Gambar 4. 17 Desain halaman unsur-unsur cerita fiksi.....	90
Gambar 4.18 Halaman unsur intrinsik.....	91
Gambar 4. 19 Halaman unsur intrinsik.....	91
Gambar 4. 20 Halaman unsur ekstrinsik.....	92
Gambar 4. 21 Halaman jenis-jenis cerita fiksi.....	93
Gambar 4. 22 Halaman jenis-jenis cerita fiksi.....	93
Gambar 4. 23 Halaman jenis-jenis cerita fiksi.....	94
Gambar 4. 24 Halaman contoh cerita fiksi.....	95
Gambar 4. 25 Halaman games cerita fiksi.....	96
Gambar 4. 26 Halaman games cerita fiksi.....	97
Gambar 4. 27 Halaman games cerita fiksi.....	97
Gambar 4. 28 Halaman games cerita fiksi.....	98
Gambar 4. 29 Hasil penilaian oleh ahli media.....	100
Gambar 4. 30 Hasil penilaian oleh ahli materi.....	102
Gambar 4. 31 Revisi halaman log-in siswa pada bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan Lumio by Smart.....	104
Gambar 4. 32 Revisi sumber kutipan.....	105
Gambar 4. 33 Uji coba pertama bahan ajar interaktif di SMP Negeri 5 Bojonegoro.....	106
Gambar 4. 34 Uji coba kedua bahan ajar interaktif di SMP Negeri 5 Bojonegoro.....	107

Gambar 4. 35 Uji Coba Pertama Bahan Ajar Interaktif di MTs. Al-Falah Cangakan	108
Gambar 4. 36 Uji Coba Kedua Bahan Ajar Interaktif di MTs. Al-Falah Cangakan	109
Gambar 4. 37 Uji coba lapangan pada kelas kontrol	110
Gambar 4. 38 Uji coba lapangan pada kelas kontrol	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Draft Lembar Validasi Angket Kebutuhan Siswa	131
Lampiran 2 Draf Lembar Validasi Uji Kelayakan Ahli Media	136
Lampiran 3 Draf Lembar Validasi Uji Kelayakan Ahli Materi	139
Lampiran 4 Butir Soal Bahan Ajar Interaktif	142
Lampiran 5 Lembar Validasi Butir Instrumen Analisis Kebutuhan untuk Siswa	145
Lampiran 6 Hasil Validasi Butir Instrumen Angket Kebutuhan Bahan Ajar	153
Lampiran 7 Lembar Validasi Butir Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	155
Lampiran 8 Lembar Validasi Butir Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media	157
Lampiran 9 Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen	159
Lampiran 10 Uji Homogenitas kelas kontrol dan eksperimen	160
Lampiran 11 Uji hipotesis kelas kontrol dan eksperimen	161
Lampiran 12 Surat Pencairan Data	162
Lampiran 13 Wawancara dengan Siswa	165
Lampiran 14 Nilai Posttest siswa	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya Fiksi merupakan tulisan berbentuk prosa yang berisi cerita hasil imajinasi dan mencakup berbagai elemen cerita yang bersifat rekaan (Atmojo, 2020). Menurut Liswina (2020), cerita fiksi adalah jenis cerita yang menyampaikan informasi bersifat imajinatif, disusun sesuai kaidah bahasa, dan berisi unsur khayalan yang diolah menjadi sebuah kisah tanpa perlu dibuktikan kebenarannya. Rosyidah, dkk., (2020) juga berpendapat bahwa cerita fiksi adalah sebuah prosa naratif yang bersifat imajinatif atau hasil karangan nonilmiah dari penulis, yang tidak didasarkan pada fakta atau kenyataan. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut cerita fiksi dapat diartikan sebagai karya berbentuk prosa yang mengandung cerita imajinatif, diciptakan berdasarkan khayalan penulis, dan tidak didasarkan pada fakta.

Cerita fiksi terdiri dari dua unsur utama, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik (Ate & Lawa, 2022). Menurut Ruslan (2023), unsur intrinsik adalah unsur dalam sebuah karya sastra yang mencakup tema, alur, latar, gaya bahasa, dan pesan moral. Selain itu, Liza, dkk. (2024) menjelaskan bahwa unsur ekstrinsik merupakan faktor-faktor di luar karya sastra yang secara tidak langsung memengaruhi struktur atau sistem karya tersebut. Unsur ekstrinsik ini meliputi latar belakang pengarang, kondisi masyarakat, dan nilai-nilai moral yang memengaruhi perkembangan cerita dalam karya sastra.

Disisi lain cerita fiksi terbagi menjadi dua yaitu fiksi tradisional dan fiksi modern berdasarkan waktu munculnya dan cara penulisannya (Ichsan, dkk., 2023). Menurut Andriansyah, dkk (2022) Cerita fiksi yang terpengaruh oleh sastra modern adalah kisah yang berkembang dalam kehidupan masyarakat masa kini dan telah dipengaruhi oleh sastra asing. Selain itu, Sebayang (2020) juga menjelaskan bahwa cerita tradisional merupakan kisah yang menganung unsur kearifan lokal kemudian diwariskan dari generasi ke generasi.

Kearifan lokal adalah pengetahuan atau nilai yang dimiliki oleh suatu kelompok dan diteruskan secara turun-temurun (Mujiwanto, dkk., 2021). Menurut Islami (2022) kearifan lokal adalah pandangan hidup, pengetahuan, serta berbagai strategi kehidupan yang tercermin dalam aktivitas masyarakat lokal untuk mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan mereka. Masih di tahun yang sama, Wiediharto, dkk. (2020) juga berpendapat bahwa kearifan lokal merupakan hasil budaya yang diciptakan oleh nenek moyang kita, kemudian menjadi warisan leluhur yang perlu kita pelajari kembali untuk memahami maknanya.

Efendi (2019) menjelaskan kebudayaan lokal merupakan warisan yang sangat berharga yang perlu dilestarikan oleh masyarakat. Selain itu, Istawiningsih (2019) juga menegaskan bahwa nilai-nilai kearifan lokal merupakan elemen penting yang harus dikembangkan untuk membentuk generasi yang berkarakter dan mencerminkan identitas bangsa. Salah satu upaya melestarikan budaya lokal adalah melalui pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai tersebut, seperti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi yang relevan untuk ditanamkan pada diri peserta didik (Suttrisno, dkk., 2024).

Materi cerita fiksi sudah diajarkan pada jenjang SMP di kelas VIII yang mana sudah memasuki (Fase D) dengan fokus utama pada peningkatan kemampuan literasi serta penghargaan terhadap karya sastra. Capaian pembelajaran ini memiliki beberapa tujuan, salah satunya adalah menganalisis unsur-unsur dalam berbagai karya fiksi seperti cerita fiksi.

Pembelajaran cerita fiksi merupakan sarana yang efektif untuk mengenalkan kearifan lokal kepada peserta didik (Hawa dkk., 2022). Dalam materi cerita fiksi, guru dapat memperkenalkan berbagai cerita yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan mengemasnya secara menarik (Wafiqni & Nurani, 2019). Dengan demikian cerita fiksi yang mengangkat tema kebudayaan atau kearifan lokal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca teks cerita tersebut (Elmuna, 2023).

Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya karya fiksi di sekolah cenderung masih didominasi oleh metode konvensional dan bahan ajar yang kurang efektif, sehingga lebih menekankan pada pendekatan ceramah dan berpusat pada peran guru (Azuri, dkk., 2024). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik sering kali bosan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal (Handayani, dkk., 2024). Oleh karena itu diperlukan adanya modifikasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembuatan bahan ajar interaktif (Yuniarti, dkk., 2023).

Perkembangan yang pesat di era teknologi informasi membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam bahan ajar (Karomah, dkk., 2024). Hal tersebut membawa dampak positif bagi dunia pendidikan karena bisa membuat pendidikan semakin berkembang (Nadya, dkk., 2024). Hassanudin

(2022) juga menegaskan bahwa dengan kemajuan teknologi digitalisasi dapat menjadi trobosan yang tepat untuk pengembangan bahan ajar.

Bahan ajar interaktif merupakan materi pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti audio, video, teks, atau grafik, dengan fitur interaktif (Jamilah, dkk., 2020). Selain itu, Latifah & Utami (2019) berpendapat bahwa bahan ajar interaktif adalah materi yang memuat kumpulan materi ajar lengkap dan digabungkan melalui teks, audio, video, dan grafik secara interaktif. Manasikana & Listiadi (2017) juga berpendapat bahan ajar interaktif adalah gabungan dua atau lebih media yang dapat dimanipulasi oleh pengguna untuk mengontrol jalannya pembelajaran.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang sering dianggap membosankan, menyebabkan kurangnya antusiasme siswa. Sebaliknya, bahan ajar interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa (Srikandhi, dkk., 2024). Kristianada & Halim (2021) menyatakan bahwa dalam pendekatan konvensional, guru dianggap sebagai sumber utama pengetahuan, sementara siswa pasif menerima informasi tanpa penilaian kritis, sedangkan dengan bahan ajar interaktif, pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis (Suryani & Suciptaningsih, 2024).

Dengan demikian, bahan ajar interaktif dapat menjadi solusi yang menjanjikan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran (Hartono, 2023). Sehingga guru dapat memanfaatkannya untuk menghemat waktu dalam menyiapkan materi ajar, meningkatkan partisipasi siswa, dan mendapatkan umpan balik yang lebih cepat dan tepat (Oktaviany. Dkk., 2024). Saat ini, terdapat beragam media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan

oleh guru dalam proses pengembangan bahan ajar, salah satunya menggunakan *website Lumio By Smart* (Rahmah, dkk., 2024).

Lumio By Smart merupakan platform berbasis *website* yang sederhana dan praktis untuk digunakan (Khodijah, dkk., 2024). Menurut Siregar, dkk (2024) *Lumio by Smart* adalah platform pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif, dirancang untuk mendukung kolaborasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di mana saja. Masih di tahun yang sama, Nurmaulidiyah (2024) juga berpendapat *Lumio By Smart* merupakan platform pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat seluler atau komputer oleh guru dan siswa. Situs ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dan interaktif.

website Lumio By Smart menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pembelajaran. Menurut Fajrianti (2024), terdapat enam fitur utama yang tersedia, yaitu: 1) Template, 2) Penyelenggara grafik, 3) Gambar dan video, 4) Rekam suara, 5) Games, serta 6) Handout individu dan kelompok. Fitur-fitur ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, baik secara online maupun offline (Maisarah & Imamah, 2024). Selain itu, Zahrah (2024) menambahkan bahwa fitur-fitur tersebut dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif.

Tak hanya itu, *Lumio By Smart* juga memiliki keunggulan lain, yaitu memungkinkan pendidik untuk tidak hanya menyampaikan materi melalui slide PowerPoint yang telah disiapkan, tetapi juga berkolaborasi secara langsung dengan siswa melalui gadget masing-masing (Nurjannah dkk., 2024). Selain itu, Prayogo dkk. (2024) menyatakan bahwa *Lumio* adalah alat yang sangat bermanfaat bagi guru dalam

meningkatkan partisipasi siswa dan memastikan proses pembelajaran berjalan secara efektif. Dengan demikian, *Lumio By Smart* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai mitra dalam mengembangkan potensi belajar siswa serta meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh (Kaltsum, dkk., 2024).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berhasil menggunakan *Lumio By Smart* sebagai bahan ajar, salah satu penelitian tersebut adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bina Purak (Bahasa Indonesia Puisi Rakyat) Berbantuan *Lumio* pada Materi Puisi Rakyat Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024” yang dilakukan oleh Lumbatoruan pada tahun 2024.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar interaktif Cerita Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal) berbantuan *website Lumio By Smart*. Dengan bahan ajar interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan kegemaran peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia terlebih pada materi cerita fiksi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kah hasil analisis kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart*?
2. Bagaimana kah desain bahan ajar kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart*?

3. Bagaimana kah keefektifan bahan ajar kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart*?

C. Tujuan penelitian

Sementara secara umum tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimana hasil analisis bahan ajar kebutuhan bahan ajar bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart*.
2. Mengertahui bagaimana desain bahan ajar kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart*
3. Mengetahui bagaiman keefektifan dan kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart*

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan kajian di atas, maka dapat diuraikan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya litelatur mengenai bahan ajar digital berbasis majalah digital. Hal ini dapat menjadi referensi baru dalam pengembangan model pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menguji keefektifan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart* dalam pembelajaran, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi digital, khususnya pada pada tingkat pendidikan menengah pertama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa studi, sekaligus memperluas wawasan mengenai penelitian pengembangan bahan ajar interaktif. Selain itu, penelitian ini juga meningkatkan pemahaman peneliti tentang penerapan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan, terutama dalam hal pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Menambah dan mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran

c. Bagi Siswa

Bahan ajar yang variatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

d. Bagi Guru

Penggunaan bahan ajar interaktif dengan memanfaatkan teknologi diharapkan dapat mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar karena bahan ajar yang dikembangkan dapat diakses dimana pun.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart* mencakup.

1. Bahan ajar dikembangkan untuk tingkat SMP/MTs. dan tidak menutup kemungkinan digunakan sebagai referensi pembelajaran
2. Sasaran dalam bahan ajar interaktif ini adalah siswa tingkat SMP/MTs. untuk mempermudah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fiksi
3. Bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website* Lumio *By Smart* ini didesain dengan sangat variatif untuk menarik ketertarikan siswa dalam pembelajaran cerita fiksi
4. Dengan menyisipkan beberapa *games* dalam penyajiannya, bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi cerita fiksi
5. Bahan ajar cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website* Lumio *By Smart* dikemas dengan bentuk kode QR & Link sehingga siswa dapat mengakses bahan ajar ini dimanapun

Adapun ciri-ciri fisik bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website* Lumio *By Smart* yang diuraikan pada table 1.1 berikut.

No.	Komponen Aplikasi	Keterangan
1.	Tampilan halaman utama	Berisi logo perguruan tinggi, logo kemendikbud, logo kampus merdeka, dan judul bahan
2.	Ukuran bahan ajar interaktif	Bahan ajar interaktif ini dibentuk dengan model <i>landscape</i> menggunakan ukuran 16:9
3.	Struktur bahan ajar interaktif	
	a. Bagian awal	- Halaman menu utama - Kata pengantar

		- Identitas bahan ajar - Capaian pembelajaran - Deskripsi singkat materi
	b. Bagian menu utama	- Pengertian cerita fiksi - Unsur-unsur cerita fiksi - Unsur intrinsik cerita fiksi - Unsur ekstrinsik cerita fiksi - Jenis-jenis cerita fiksi - Contoh cerita fiksi - <i>Games level 1</i> - <i>Games level 2</i> - <i>Games level 3</i> - <i>Games level 4 (quiz akhir)</i>

Tabel 1. 1 Komponen Bahan Ajar

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian ini meliputi dua hal. Kedua hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tingkat pemahaman siswa SMP/MTs. terhadap pembelajaran cerita fiksi menjadi lebih baik dengan menggunakan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart*.
- 2) Bahan ajar interaktif ini dapat digunakan dengan berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran daring, tatap muka, *Hybird learning*, dan *Blended learning*.

Keterbatasan pengembangan penelitian ini berkaitan dengan objek yang dikembangkan dan sasaran pengguna produk yang dikembangkan. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Objek yang dikembangkan pada bahan ajar ini hanya berfokus pada satu materi yaitu cerita fiksi untuk tingkat SMP/MTs., sehingga tidak memungkinkan untuk siswa jenjang lainnya dapat menggunakan bahan ajar interaktif ini
- 2) Objek yang dikembangkan pada bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan *website Lumio By Smart* ini hanya dapat digunakan untuk pembelajaran cerita fiksi, sehingga tidak dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.