Varied Knowledge Journal
Vol. 3 No. 4, May 2026, pp: 771-788
e-ISSN : 3026-5371

OPEN ACCESS

Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Sumatera Utara Berbantuan Media Komik Digital Untuk Siswa

Santa Hoky Hutagalung*, Mara Untung Ritonga, Wisman Hadi
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, Indonesia

**Email Korespondensi: santa.8246191003@mhs.unimed.ac.id*

Hutagalung, S. H., Ritonga, M. U., Hadi, W., & Harahap, S.H. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Sumatera Utara Berbantuan Media Komik Digital Untuk Siswa. *Varied Knowledge Journal*, *3*(4), 771–788. https://doi.org/10.71094/vkj.v3i4.285

Diterima: 25-04-2026
Direvisi: 15-05-2026
Disetujui: 25-05-2026
Publish: 31-05-2026

Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: *This study aims to describe the development process, assess the feasibility, and determine the effectiveness of teaching materials for writing folklore integrated with the local wisdom of North Sumatra and supported by digital comic media for seventh-grade students at SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development process began with a needs analysis involving teachers and students, followed by the design phase, development of learning materials and digital comic media, expert validation, implementation, and product evaluation. The validation results indicated that the teaching materials were categorized as highly feasible, with material expert assessments ranging from 93.9% to 95.1%, design expert assessment at 94.8%, and Indonesian language teacher assessment at 95%. The trial results showed very positive student responses, reaching 91.6% in the small-group trial and 92.7% in the large-group trial. The effectiveness of the teaching materials was demonstrated by the improvement in students' learning outcomes after using the developed product. In addition to enhancing students' folklore writing skills, the teaching materials also promoted the values of North Sumatran local wisdom, such as Dalihan Na Tolu, marsiadapari, holong, mutual cooperation, responsibility, and respect for others. Therefore, the developed teaching materials were found to be highly feasible and effective for use in Indonesian language learning.*

Keywords: *Teaching Materials, Folklore, Local Wisdom Of North Sumatra, Digital Comics*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menguji kelayakan, dan mengetahui keefektifan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, dilanjutkan dengan perancangan, pengembangan materi dan media komik digital, validasi ahli, implementasi, serta evaluasi produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi antara 93,9%–95,1%, ahli desain 94,8%, dan guru Bahasa Indonesia 95%. Hasil uji coba menunjukkan respons peserta didik sangat baik, yaitu 91,6% pada kelompok kecil dan 92,7% pada kelompok besar. Keefektifan bahan ajar ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan produk. Selain meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat, bahan ajar ini juga menanamkan nilai-nilai kearifan lokal Sumatera Utara, seperti Dalihan Na Tolu, marsiadapari, holong, gotong royong, tanggung jawab, dan rasa hormat. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Cerita Rakyat, Kearifan Lokal Sumatera Utara, Komik Digital

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks, terutama akibat perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat serta meningkatnya tuntutan terhadap kompetensi literasi peserta didik. Transformasi digital yang merambah seluruh sektor kehidupan telah mengubah cara manusia berkomunikasi, mengakses informasi, dan memproduksi pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, perubahan ini menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi yang lebih komprehensif, tidak hanya literasi baca-tulis, tetapi juga literasi digital, literasi budaya, dan literasi teknologi. Kemampuan menulis menjadi salah satu aspek penting dari keseluruhan kompetensi literasi tersebut karena menulis berfungsi bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran, mengasah daya nalar, mengekspresikan nilai-nilai budaya, serta mengonstruksi pengetahuan baru melalui proses berpikir reflektif dan terstruktur.

Sejumlah laporan nasional dan internasional menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih memerlukan peningkatan. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi menulis siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengonstruksi informasi, termasuk kemampuan menyusun ide secara logis dan runtut dalam bentuk teks tertulis (Kemendikbudristek, 2023). Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menulis di sekolah, khususnya di tingkat SMP, masih menghadapi berbagai hambatan baik dari sisi metode pengajaran, bahan ajar yang digunakan, maupun kurangnya relevansi materi dengan konteks kehidupan siswa. Pembelajaran tidak lagi cukup berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, serta literasi teknologi dan informasi. Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya sistemik untuk menjawab tantangan tersebut dengan memberikan fleksibilitas dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Cholilah et al., 2023).

Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kompetensi literasi melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kreatif, dan bermakna. Kurikulum ini menempatkan peserta didik sebagai subjek yang harus aktif mengeksplorasi, memahami, dan memproduksi berbagai bentuk teks sesuai dengan kebutuhan komunikatif dan konteks sosial budaya mereka. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menyediakan bahan ajar yang tidak hanya memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga relevan dengan karakteristik peserta didik, lingkungan budaya, serta perkembangan teknologi yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Rahmawati dkk. (2022:41) menegaskan bahwa bahan ajar memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi pedoman bagi guru sekaligus sumber belajar bagi siswa dalam mencapai kompetensi.

Dalam Kurikulum Merdeka, penyusunan bahan ajar yang inovatif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal menjadi semakin penting karena kemampuan literasi tidak cukup dibangun melalui hafalan konsep, tetapi melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Namun pada kenyataannya, hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing pada Juli 2025 menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket terbitan Kemendikbud tahun 2021 tanpa dukungan bahan ajar lain seperti modul, atau media pembelajaran digital. Kondisi ini berdampak pada kurangnya variasi proses pembelajar dan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan menulis.

Buku paket bahasa Indonesia SMP kelas VII terbitan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tahun 2021 yang digunakan siswa juga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran menulis teks naratif, khususnya cerita rakyat. Penyajian materi mengenai cerita rakyat masih minim, seperti definisi yang terlalu umum, kurangnya contoh struktur teks yang lengkap, serta terbatasnya panduan tentang langkah-langkah menulis cerita rakyat. Penugasan pun masih bersifat umum, misalnya menulis cerita rakyat populer seperti Legenda Danau Toba atau kisah Anak Durhaka, tanpa mendorong siswa untuk mengangkat cerita rakyat dari lingkungan budaya mereka sendiri. Akibatnya, siswa tidak terdorong untuk mengeksplorasi nilai budaya daerahnya, keterampilan berpikir kreatif tidak berkembang optimal, dan minat menulis cenderung rendah. Hal ini tercermin dari hasil wawancara dengan ibu Sibarani selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing, diketahui masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami isi teks cerita rakyat sehingga mereka belum bisa menulis serta menceritakan kembali teks cerita rakyat tersebut. Sesuai dengan fakta yang terjadi di tempat diadakannya penelitian, bahwa masih banyak siswa yang belum mampum menulis, memahami dan belum mampu mengidentifikasi teks cerita rakyat, dilihat dari hasil pembelajaram teks cerita rakyat menunjukkan bahwa dari 30 siswa hanya 10 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai 85 dan 75, sedangkan siswa lainnya dinyatakan belum tercapai dengan nilai rata-rata 62-72, sebanyak 20 siswa dinyataka belum tuntas dalam mengidentifikasi teks cerita rakyat. Kebanyakan siswa merasa bosan, ketika pembelajaran teks cerita rakyat yang cenderung mengulang cerita yang sama atau cerita itu-itu saja seperti cerita Malin Kundang, Legenda Batu Gantung, Batu Menangis, dan Legenda Danau Toba.

Kesulitan siswa dalam menulis teks naratif khusunya menulis cerita rakyat bukan hanya terjadi di SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Penelitian Putri & Yuliana (2022:89) menunjukkan bahwa banyak siswa di berbagai sekolah mengalami tantangan serupa karena minimnya bahan ajar inovatif yang dapat membantu mereka memahami struktur teks naratif secara mendalam. Wijaya dkk. (2023:57) juga menemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan bahan ajar konvensional yang tidak menyesuaikan kebutuhan siswa maupun konteks budaya mereka. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang lebih kontekstual menjadi sangat diperlukan.

Dalam keterampilan menulis, berbagai sumber dan pengalaman dapat dijadikan bahan untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Dalam kegiatan menulis, siswa tidak harus menulis sesuatu yang belum pernah ada, tetapi ia dapat menulis berbagai hal, memodifikasi tulisan yang dibaca, membuat versi lain dari sebuah tulisan, bahkan dapat mengkonstruksi berbagai tulisan ke dalam beberapa tulisan. Intinya, seorang siswa harus memanfaatkan berbagai hal dalam proses kreativitas menulis.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan aspek penting yang sangat menantang bagi siswa. Sari & Kurniawan (2021:64) menegaskan bahwa menulis adalah proses kreatif yang melibatkan kemampuan mengorganisasi ide, menguasai bahasa, dan memahami konteks komunikasi. Salah satu jenis teks yang diajarkan di kelas VII adalah teks naratif berupa cerita rakyat. Cerita rakyat memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran karena mengandung nilai moral, norma sosial, filosofi hidup, dan kearifan lokal yang dapat membentuk karakter peserta didik. Selain itu di sekolah terdapat aspek tujuan dalam pembelajaran menulis cerita rakyat yaitu (1) aspek kognitif, (2) aspek kebahasaan, (3) aspek afektif, (4) aspek keterampilan (psikomotorik), (5) aspek sosial dan budaya, (6) aspek estetika dan kreativitas, (7) aspek teknologi (*digital literacy*). Pemaduan ketujuh aspek tersebut menegaskan bahwa tujuan pembelajaran cerita rakyat tidak sekadar untuk memahami teks, tetapi juga untuk membentuk siswa yang berpengetahuan, terampil, berkarakter, dan melek teknologi. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma pembelajaran berbasis

kearifan lokal yang menempatkan budaya sebagai sumber nilai dan inspirasi pendidikan (Harahap, 2022).

Fauziah & Rahmadani (2022:38) menyatakan bahwa menulis cerita rakyat membantu siswa mengembangkan imajinasi, memperkaya kosakata, dan menumbuhkan apresiasi terhadap budaya. Kearifan lokal memiliki peran strategis dalam pendidikan karakter. Rahman & Hidayat (2021:45) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan nilai-nilai dan pengetahuan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun sebagai pedoman hidup masyarakat. Nilai-nilai tersebut mencerminkan identitas budaya dan berperan dalam membentuk karakter generasi muda.

Pengembangan bahan ajar bermuatan kearifan lokal juga sejalan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase D (Kelas VII–IX SMP) yang menekankan kemampuan menulis berbagai teks naratif, seperti cerita imajinatif, fabel, legenda, dan cerita rakyat. CP Bahasa Indonesia Fase D menekankan pentingnya pemahaman struktur teks, penggunaan unsur kebahasaan yang tepat, serta kemampuan mengekspresikan nilai budaya lokal melalui karya tulis (Kemendikbudristek, 2022). CP tersebut juga menuntut peserta didik untuk mampu mengembangkan ide secara kreatif dan logis berdasarkan pengalaman atau bacaan bermakna serta menunjukkan apresiasi terhadap nilai budaya daerah melalui kegiatan literasi. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar menulis cerita rakyat berbasis kearifan lokal memiliki urgensi tinggi karena membantu guru dan siswa mencapai capaian pembelajaran tersebut secara konkret melalui bahan ajar yang kontekstual dan berakar pada budaya daerah.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan di sekolah SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing, masih jarang mengangkat kearifan lokal daerah Sumatera Utara, khususnya Tapanuli Tengah dan Tapanuli Utara. Padahal, daerah ini kaya akan cerita rakyat seperti *Putri Runduk*, *Oppui Babiat*, *Legenda Pohon Aren*, dan *Aek Sipangolu*, yang sarat dengan nilai moral dan budaya. Integrasi cerita rakyat lokal ini sejalan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase D (Kelas VII–IX SMP) yang menekankan kemampuan menulis berbagai teks cerita rakyat dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, serta nilai-nilai budaya di dalamnya (Kemendikbudristek, 2022).

Selain mengembangkan keterampilan menulis, pembelajaran juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik. Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran membantu peserta didik memahami budaya dan tradisi di lingkungan sekitarnya, sehingga menumbuhkan rasa memiliki dan memperkuat identitas lokal. Wildan (2023:52–53) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan usaha untuk menggali nilai-nilai kolektif yang tumbuh dari lingkungan tertentu. Oleh karena itu, kearifan lokal dapat dipahami sebagai warisan budaya masa lampau yang terus diwariskan dan dijadikan pedoman dalam kehidupan masyarakat. Kearifan lokal hadir dalam beragam bentuk, antara lain nilai, norma, etika, kepercayaan adat, hukum adat, serta ketentuan-ketentuan khusus. Melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal, peserta didik juga dilatih untuk menghargai keberagaman serta mengembangkan sikap empati, toleransi, dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (Avia Kormasela et al., 2020). Oleh karena itu, integrasi nilai budaya dalam pembelajaran penting untuk membentuk karakter peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Sumatera Utara, sebagai wilayah yang kaya akan kearifan lokal memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber inspirasi dalam pengembangan bahan ajar. Kearifan lokal Sumatera Utara merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai sosial, adat, dan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun oleh berbagai etnis, seperti Batak Toba, Karo, Mandailing, Simalungun, Pakpak. Nilai-nilai fundamental seperti kasih sayang (holong), kebersamaan, dan persatuan tercermin dalam

sistem kekerabatan adat, seperti Dalihan Na Tolu pada masyarakat Batak Toba dan Rakut Sitelu pada masyarakat Karo, yang berfungsi memperkuat solidaritas, keseimbangan peran sosial, serta semangat gotong royong. Berbagai tradisi lokal, seperti marsiadapari, penggunaan ulos dalam upacara adat, serta pelaksanaan musyawarah adat, menjadi sarana pelestarian budaya sekaligus peneguh identitas kolektif masyarakat. Selain itu, struktur kekerabatan berbasis marga memainkan peran penting dalam kehidupan sosial, adat, dan kepemimpinan tradisional. Dengan demikian, kearifan lokal Sumatera Utara tidak hanya dijaga melalui praktik adat, tetapi juga berpotensi diintegrasikan dalam dunia pendidikan sebagai sumber nilai budaya dan pembentukan karakter generasi muda.

Selain aspek budaya, perkembangan teknologi digital perlu menjadi pertimbangan utama dalam pengembangan bahan ajar. Generasi muda saat ini akrab dengan gawai, media sosial, dan konten visual interaktif. Oleh karena itu, bahan ajar yang menggunakan media digital lebih sesuai dengan karakteristik mereka. Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar adalah komik digital. Komik digital menyajikan kombinasi teks dan gambar yang menarik, mudah diakses melalui perangkat digital, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain mudah diakses kapan saja dan di mana saja dengan dukungan internet, komik digital mampu menumbuhkan minat baca sekaligus mempermudah pemahaman materi. Materi pembelajaran yang disajikan hanya dalam bentuk teks panjang sering membuat siswa kurang tertarik, terutama bagi mereka yang enggan membaca paragraf-paragraf yang terlalu banyak. Pengemasan Teks Naratif dan cerita rakyat ke dalam bentuk komik digital dengan teks menjadi sederhana seperti percakapan dalam komik, disertai gambar pendukung diyakini dapat membangkitkan minat siswa untuk membaca, memahami materi, dan mengasah kemampuan menulis cerita. Penelitian Utami & Handoko (2021:73) menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan memahami alur cerita, dan keterampilan menulis naratif siswa. Ramadhani (2023:66) menegaskan bahwa media ini membantu siswa memahami struktur teks dan unsur intrinsik dengan lebih baik melalui visualisasi yang konkret. Selain itu, Lestari (2023:58) menemukan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal yang dikemas dalam media visual kontekstual meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis siswa secara signifikan.

Dalam pembelajaran teks cerita rakyat, komik digital dapat berfungsi sebagai model teks visual yang mempermudah siswa memahami struktur alur, tokoh, latar, dan konflik. Siswa juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka melalui proses menafsirkan gambar dan mengubahnya menjadi teks cerita rakyat yang utuh. Komik digital dapat mengurangi kebosanan siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing juga menilai media alternatif seperti komik digital ini penting agar proses belajar tidak monoton, lebih menyenangkan, serta tidak hanya berlangsung satu arah.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan proses pengembangan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital untuk siswa kelas VII SMP negeri 1 Pasaribu Tobing, menguji kelayakan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing, dan menguji keefektifan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital untuk siswa kelas VII SMP negeri 1 Pasaribu Tobing.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan RnD (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk baru sekaligus menyempurnakan produk pembelajaran yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan prosedur sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan memvalidasi program pembelajaran atau produk pendidikan agar memenuhi kriteria kelayakan internal. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Tahapan dalam model ADDIE meliputi lima langkah utama, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kemampuannya menyediakan alur kerja yang terstruktur dan sistematis sehingga mendukung pengembangan bahan ajar digital yang efektif, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta selaras dengan potensi dan nilai budaya lokal. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalag siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih dengan prosedur tertentu dan diharapkan dapat mewakili karakteristik populasi secara proporsional. Penelitian ini yang dijadikan sampel adalah siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing berjumlah 31 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai kebutuhan, proses, dan efektivitas penggunaan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital. Data dikumpulkan dari peserta didik kelas VII melalui angket analisis kebutuhan dan angket respons. Angket kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menulis cerita rakyat, minat terhadap media komik digital, serta kebutuhan akan bahan ajar berbasis kearifan lokal. Sementara itu, angket respons diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui tingkat kemenarikan media, kemudahan memahami materi, kejelasan penyajian, dan minat belajar siswa. Selain itu, observasi kelas dilakukan secara langsung untuk mengamati keaktifan siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, perhatian terhadap media komik digital, pemahaman materi, serta kemampuan menulis cerita rakyat.

Data dari guru Bahasa Indonesia diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur, angket analisis kebutuhan, dan angket respons. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dan siswa, serta kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal. Angket kebutuhan dan respons guru digunakan untuk menilai relevansi, manfaat, dan kualitas bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Validasi ahli materi berfokus pada aspek kelayakan isi, bahasa, dan penyajian, sedangkan validasi ahli desain menilai kualitas tampilan, tata letak, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian desain dengan materi pembelajaran. Seluruh data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan dan efektivitas bahan ajar yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa informasi mengenai kondisi dan kualitas bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi menulis teks cerita rakyat yang dikembangkan dengan bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara. Pengumpulan data dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli. Instrumen penilaian yang digunakan, baik untuk validator maupun pada uji coba kelompok terbatas (siswa dan guru), disusun menggunakan skala *Likert* dengan pemberian skor sebagaimana tercantum pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Jawaban Butir Instrumen Validasi dengan Skala *Linkert*

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Tidak Baik	1

(*Sugiyono, 2021*)

Persentase hasil validasi ahli dan respon guru serta siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{Total\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}\ X\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan.

Penentuan kriteria kelayakan produk dalam penelitian pengembangan dilakukan melalui konversi data kuantitatif ke dalam kategori kualitatif berdasarkan interval persentase skor. Berikut menyajikan kategori tingkat kelayakan yang digunakan sebagai acuan penilaian.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kelayakan

Rentang Persentase Skor	Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	81 – 100	Sangat Layak
61% - 80%	61 – 80	Layak
41% - 60%	41 – 60	Cukup Layak
0% - 40%	0 – 40	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini berupa bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik *digital*. Pengembangan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami struktur dan unsur cerita rakyat sekaligus meningkatkan keterampilan mereka dalam menulis teks naratif. Bahan ajar yang digunakan di sekolah selama ini masih didominasi oleh buku teks dari pemerintah, penyajian materi mengenai cerita rakyat masih minim, seperti definisi yang terlalu umum, kurangnya contoh struktur teks yang

lengkap, serta terbatasnya panduan tentang langkah-langkah menulis cerita rakyat.. Materi tersebut belum sepenuhnya mengakomodasi cerita rakyat yang berasal dari daerah sekitar peserta didik, sehingga siswa kurang mengenal kekayaan budaya lokal yang ada di lingkungan mereka.

Melalui pengembangan bahan ajar ini, diharapkan siswa tidak hanya belajar menulis teks cerita rakyat secara struktural, tetapi juga dapat mengenal dan memahami nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam cerita rakyat Sumatera Utara. Selain itu, penggunaan media komik digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Proses pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini dilakukan melalui lima tahap sesuai dengan model ADDIE, yaitu tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Tahap Analisis (*Analysis*) Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran menulis cerita rakyat di kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Analisis ini bertujuan memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik dan guru terhadap bahan ajar yang relevan dengan karakteristik pembelajaran serta konteks budaya lokal. Data dikumpulkan melalui angket kebutuhan peserta didik, angket kebutuhan guru, wawancara guru, dan observasi pembelajaran di kelas.

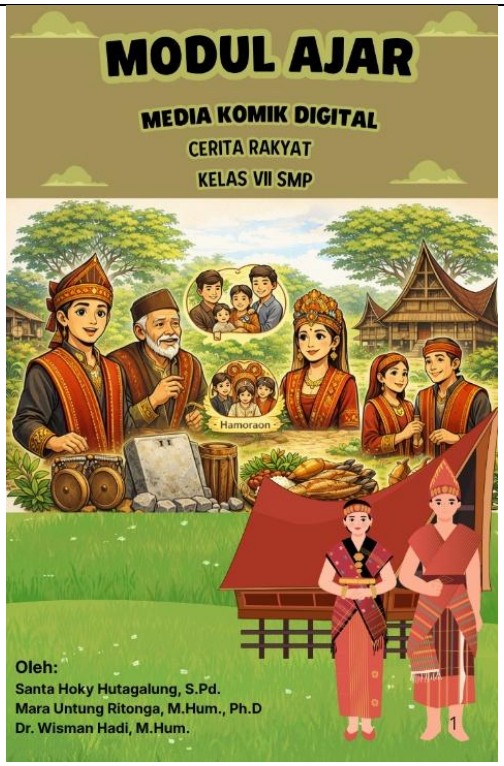
Hasil analisis difokuskan pada beberapa aspek, yaitu kesulitan siswa dalam menulis cerita rakyat, pemahaman terhadap kearifan lokal Sumatera Utara, minat terhadap penggunaan media komik digital, serta ketersediaan bahan ajar yang digunakan selama ini. Selain itu, wawancara dengan guru digunakan untuk menggali informasi mengenai kendala pembelajaran, kebutuhan bahan ajar inovatif, serta pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Temuan mengenai kebutuhan siswa dan guru digunakan untuk merancang bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

Tahap Desain

Tahap desain merupakan proses perancangan bahan ajar berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini disusun struktur materi, tujuan pembelajaran, isi cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara, serta rancangan penggunaan media komik digital sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran menulis cerita rakyat.

Desain bahan ajar dirancang dengan memperhatikan aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan tampilan visual. Materi disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sedangkan unsur visual dikembangkan melalui ilustrasi, tata letak, warna, dan alur cerita yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar serta memudahkan pemahaman materi.



Gambar 1. Desai awal modul ajar

Rancangan produk yang telah disusun selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi, ketepatan bahasa, kualitas penyajian, serta aspek visual dan kemudahan penggunaan bahan ajar. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang baik sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (development) merupakan tahap lanjutan dari tahap desain yang bertujuan untuk merealisasikan rancangan produk menjadi bahan ajar yang siap digunakan. Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dikembangkan menjadi produk nyata berupa modul ajar berbasis komik digital cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara, khususnya budaya Batak Toba.

Pengembangan produk dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan aspek isi (materi), tampilan (visual), serta kelayakan penggunaan dalam pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar.

Setelah tahap analisis kebutuhan dan perancangan selesai, dikembangkan produk awal berupa modul ajar menulis cerita rakyat berbantuan media komik digital yang berfokus pada pengembangan keterampilan menulis cerita rakyat dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Batak Toba. Produk ini memuat komik digital bertema *Legenda Pohon Aren (Bagot)* yang disajikan melalui ilustrasi menarik dan bahasa yang komunikatif. Selain itu, modul dilengkapi dengan materi mengenai pengertian dan struktur cerita rakyat, contoh cerita rakyat berbasis kearifan lokal, latihan menulis secara bertahap, serta evaluasi pembelajaran. Pengembangan produk ini bertujuan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi cerita sekaligus memudahkan mereka dalam mengembangkan ide saat menulis.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi melalui *expert judgment* untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh tiga ahli materi dan satu ahli desain pembelajaran menggunakan instrumen angket skala Likert. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikan yang mencakup tampilan visual, ilustrasi, warna, serta tata letak komik digital. Hasil penilaian para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga bahan ajar yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan dari segi materi maupun desain pembelajaran.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas. Pada tahap ini, pengembangan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Pelaksanaan implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas, kelayakan, serta pengaruh penggunaan bahan ajar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis cerita rakyat.

Pada proses implementasi, bahan ajar yang telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli desain diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Guru menggunakan media komik digital sebagai sarana penyampaian materi agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami isi pembelajaran. Penggunaan komik digital juga membantu siswa mengenal nilai-nilai kearifan lokal Sumatera Utara melalui cerita rakyat yang disajikan secara menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP.

Tahap implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil (9 peserta didik) dan uji coba kelompok besar (31 peserta didik). Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kekurangan awal dari bahan ajar yang dikembangkan, baik dari segi isi materi, tampilan media, maupun kemudahan penggunaan. Hasil dari uji coba kelompok kecil kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan pada uji coba kelompok besar. Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan untuk memperoleh data mengenai efektivitas bahan ajar komik digital dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa, tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran, serta hasil belajar yang diperoleh setelah menggunakan bahan ajar komik digital. Selain itu, siswa juga diberikan angket untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media komik digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, pengembangan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Penggunaan media komik digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah siswa memahami materi, serta membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis cerita rakyat secara lebih kreatif dan menarik.

Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui kualitas, efektivitas, dan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk menilai seluruh proses pengembangan, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga hasil akhir penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat. Selain itu, evaluasi juga bertujuan untuk melihat respon siswa dan guru terhadap penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui tahap evaluasi, peneliti dapat mengetahui kelebihan maupun kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan agar bahan ajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap evaluasi juga berfokus pada perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah menggunakan bahan ajar komik digital. Perubahan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya motivasi belajar, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, kemampuan memahami struktur cerita rakyat, serta keterampilan siswa dalam menulis cerita rakyat secara lebih kreatif dan terarah. Selain itu, penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara mampu membantu siswa mengenal budaya daerah dan menanamkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya siswa, guru juga memberikan penilaian terhadap penggunaan bahan ajar yang dikembangkan. Guru menilai bahwa media komik digital dapat membantu proses penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya bahan ajar ini, proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Sumatera Utara

Proses pengembangan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis, fleksibel, dan memungkinkan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Pengembangan bahan ajar dilakukan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik lingkungan belajar, dan tuntutan Kurikulum Merdeka, sekaligus menyediakan sumber belajar yang kontekstual, menarik, dan mendukung peningkatan keterampilan menulis cerita rakyat.

Penggunaan model ADDIE sejalan dengan pendapat Cahyadi (2020) yang menyatakan bahwa model ADDIE memiliki tahapan sistematis sehingga memungkinkan revisi produk dilakukan secara berkelanjutan sesuai kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, proses pengembangan diawali melalui studi pendahuluan berupa observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita rakyat masih didominasi penggunaan buku paket umum terbitan Kemendikbud dan belum mengintegrasikan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital belum diterapkan secara optimal sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memahami struktur cerita, serta menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dengan bahan ajar yang tersedia di sekolah.

Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharani, Hadi, dan Adisaputera (2022), "*pengembangan bahan ajar menulis teks cerita rakyat berbasis rekayasa teks* (*text engineering*)". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar konvensional belum

sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan menulis. Akan tetapi, penelitian Maharani dkk. lebih berfokus pada aspek linguistik dan struktur kebahasaan, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan keterampilan menulis, kearifan lokal Sumatera Utara, serta media komik digital sebagai sarana visualisasi pembelajaran. Integrasi budaya dilakukan melalui penggunaan cerita rakyat *Legenda Pohon Aren (Bagot)* dan nilai budaya Batak Toba seperti *Dalihan Na Tolu*, *marsiadapari*, dan *holong* sehingga bahan ajar tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta didik.

Tahap berikutnya adalah validasi dan revisi produk. Validasi dilakukan oleh tiga validator ahli materi dan satu validator ahli desain untuk menilai kelayakan isi, penyajian, bahasa, serta desain visual bahan ajar. Masukan yang diperoleh digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk diimplementasikan pada uji coba skala kecil dan skala besar. Proses ini menunjukkan bahwa evaluasi dalam model ADDIE tidak hanya dilakukan pada tahap akhir, tetapi berlangsung sepanjang proses pengembangan.

Hasil tersebut didukung penelitian Eldiana dan Kartikasari (2023) serta Muktadir dan Darmansyah (2021) yang menegaskan pentingnya validasi dalam pengembangan bahan ajar digital. Akan tetapi, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengembangan teks digital atau belum melaksanakan seluruh tahapan pengembangan secara lengkap, sedangkan penelitian ini melaksanakan seluruh tahapan ADDIE hingga evaluasi akhir sehingga kualitas produk dapat diketahui secara lebih komprehensif.

Bentuk Bahan Ajar Menulis Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Sumatera Utara

Proses pengembangan bahan ajar meliputi beberapa tahap seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya sehingga menghasilkan satu produk bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Adapun bentuk produk bahan ajar yang telah dikembangkan berupa komik digital. Hal-hal yang terdapat dalam komik tersebut ialah materi tentang cerita rakyat, tahapan menulis cerita rakyat, kearifan lokal dari Sumatera Utara dan cerita rakyat dari sumatera utara seperti *Legenda Pohon Aren*.

Warna merupakan komunikasi non verbal yang memiliki makna. Menurut Arsyad (2010:110) warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik.Warna yang ditampilkan dalam setiap penggalan konsisten. Untuk bagian penutupnya, warna dan tata letak serta variasinya dibentuk seperti bagian pendahuluan, dengan perbedaan warna tiap bagian judulnya. Untuk warna teks harus kontras dengan warna latar agar pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh pembaca.

Pada sampul komik dibuat gambar rumah adat Batak Toba serta unsur budaya Sumatera Utara untuk meningkatkan minat baca seseorang yang melihatnya. Selain itu, di dalam bahan ajar komik juga disertai glosarium yang dapat membantu siswa dalam memahami beberapa kata yang terdapat pada percakapan di komik, khususnya istilah-istilah budaya Batak Toba dan bahasa daerah yang digunakan dalam cerita. Selain memuat cerita rakyat dan ilustrasi komik digital, bahan ajar yang dikembangkan juga dilengkapi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi mengenai struktur cerita rakyat, unsur intrinsik, unsur ekstrinsik, kaidah kebahasaan, latihan menulis, evaluasi, rangkuman, serta daftar pustaka sehingga bahan ajar dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

Dapat disimpulkan produk yang dihasilkan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah komik digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara yang disertai butir-butir soal uraian, latihan menulis, dan glosarium yang menjelaskan beberapa istilah budaya daerah yang terdapat pada cerita rakyat. Komik tersebut merupakan komik digital yang dapat diakses melalui beberapa media elektronik seperti komputer, laptop, handphone, tablet dan lain sebagainya. Penggunaan media digital tersebut diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini.

Kelayakan Bahan Ajar Menulis Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Sumatera Utara

Kelayakan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital dinilai melalui tahapan validasi oleh ahli materi, ahli desain, guru Bahasa Indonesia, serta uji coba kepada peserta didik. Penilaian dari berbagai pihak tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kualitas produk yang dikembangkan, baik dari aspek isi, penyajian, tampilan, keterlaksanaan, maupun penerimaan peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita rakyat di kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing.

Kelayakan bahan ajar dalam penelitian pengembangan perlu ditinjau dari berbagai aspek agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dan Fitriani (2023), dijelaskan bahwa bahan ajar yang berkualitas harus memenuhi aspek validitas isi, validitas desain, kepraktisan penggunaan, serta memperoleh respons positif dari peserta didik sebagai pengguna utama. Oleh karena itu, keterlibatan validator, guru, dan peserta didik menjadi bagian penting dalam menentukan tingkat kelayakan suatu produk pembelajaran.

Pada aspek desain, bahan ajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,8% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan bahan ajar telah memenuhi prinsip desain pembelajaran yang baik, meliputi tata letak yang sistematis, penggunaan tipografi yang jelas, kombinasi warna yang menarik, serta penyajian ilustrasi yang mendukung pemahaman materi. Keunggulan utama bahan ajar ini terletak pada penggunaan media komik digital yang menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif secara bersamaan. Dalam artikel yang ditulis oleh Prasetyo dan Wulandari (2023), dijelaskan bahwa media komik digital mampu meningkatkan perhatian peserta didik karena menggabungkan unsur gambar, teks, dan cerita yang dapat memudahkan proses pemahaman konsep. Oleh karena itu, penggunaan komik digital dalam bahan ajar ini menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya tingkat kelayakan desain produk.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh nilai yang sangat tinggi dari seluruh penilai, yaitu 93,9% dari ahli materi 1, 95,1% dari ahli materi 2, 95,1% dari ahli materi 3, 94,8% dari ahli desain, 95% dari guru Bahasa Indonesia, 91,6% pada uji coba kelompok kecil, dan 92,7% pada uji coba kelompok besar**.** Seluruh hasil tersebut berada pada kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek isi, desain, kepraktisan, dan daya tarik pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran menulis cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing serta dapat mendukung pelestarian kearifan lokal Sumatera Utara melalui kegiatan literasi di sekolah.

Keefektifan Bahan Ajar Menulis Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Sumatera Utara

Keefektifan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Pengukuran keefektifan dilakukan melalui pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Keefektifan merupakan salah satu indikator penting dalam penelitian pengembangan karena menunjukkan kemampuan suatu produk dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Cahyani, Said, dan Supeno (2024), suatu bahan ajar dapat dinyatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, selain memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, bahan ajar juga harus mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta didik.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik bahan ajar yang dikembangkan. Materi yang disajikan tidak hanya berisi teori, tetapi juga dilengkapi contoh cerita rakyat Sumatera Utara yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti *Legenda Pohon Aren (Bagot)*, *Aek Sipangolu*, *Putri Runduk*, *Oppui Babiat*, dan *Legenda Batu Manarus*. Kehadiran cerita rakyat lokal membuat peserta didik lebih mudah memahami isi materi karena berkaitan dengan lingkungan sosial dan budaya yang mereka kenal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Irpan, Sutisnawati, dan Maula (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Selain itu, penggunaan media komik digital juga memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif yang menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami alur cerita, karakter tokoh, latar, konflik, serta pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat. Visualisasi yang disajikan dalam komik digital membantu peserta didik mengembangkan ide dan imajinasi ketika menulis cerita rakyat. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Safitri dan Asih (2023) yang menyatakan bahwa media komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar, daya tarik pembelajaran, serta kemampuan berpikir peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Keefektifan bahan ajar juga terlihat dari tingginya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika membaca komik digital, mendiskusikan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat, serta menyelesaikan tugas menulis yang diberikan. Aktivitas pembelajaran yang dirancang secara bertahap mulai dari mengamati, memahami struktur cerita, menganalisis unsur cerita, hingga menulis cerita rakyat secara mandiri membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menulis secara lebih terarah. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Utami, Setiawan, dan Risdianto (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital terbukti efektif digunakan

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing. Keefektifan tersebut terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik, tingginya keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta respons positif yang diberikan terhadap penggunaan bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat sekaligus menanamkan nilai-nilai kearifan lokal Sumatera Utara kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar komik digital yang memuat cerita rakyat Sumatera Utara, dilengkapi dengan materi, latihan, petunjuk penggunaan, dan glosarium untuk mendukung pemahaman peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kategori "Sangat Layak" berdasarkan penilaian ahli materi, ahli desain, guru Bahasa Indonesia, serta hasil uji coba kepada peserta didik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, ditandai dengan kenaikan persentase ketuntasan dari 61,3% pada pre-test menjadi 90,3% pada post-test atau meningkat sebesar 29%. Dengan demikian, bahan ajar menulis cerita rakyat bermuatan kearifan lokal Sumatera Utara berbantuan media komik digital terbukti layak dan efektif digunakan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pasaribu Tobing.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2020). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.

Adisaputera, A. (2023). *Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis digital dalam mendukung Kurikulum Merdeka*. Medan: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

Anggraini, D., & Kurniawan, R. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi untuk pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7*(1), 40–50.

Aprianto, D. (2021). Pengembangan buku nonteks pelajaran cerita rakyat Cirebon sebagai suplemen bahan bacaan kegiatan literasi di SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10*(2), 85–94.

Apriyanti, D., Suyanto, E., & Wardhani, N. E. (2021). Pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 9*(1), 23–34.

Apriyanti, R., Suyono, & Saddhono, K. (2021). Pengembangan bahan ajar menulis cerita rakyat berbasis kearifan lokal untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10*(1), 60–72.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Astuti, R. (2023). Pembelajaran berbasis teks dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Bahasa, 9*(1), 35–45.

Astuti, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 15*(1), 45–56.

Astuti, R., & Lestari, P. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis teks naratif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 13*(2), 101–112.

Astuti, R., & Lestari, S. (2023). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal*

Pendidikan Kontekstual, 4(2), 90–102.

Avia Kormasela, A., Suryadi, E., & Hidayat, R. (2020). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam membentuk karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter, 10*(2), 155–168.

Avia Kormasela, M., Sumaryanto, T., & Saddhono, K. (2020). Kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis budaya. *Jurnal Pendidikan Humaniora, 8*(3), 210–219.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Standar penilaian bahan ajar*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). New York: Longman.

Branch, R. M. (2022). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.

Cahyadi, R. A. H. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 4*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v4i1.2124

Cahyani, T., Said, A., & Supeno. (2024). Validitas dan kepraktisan bahan ajar modul cetak berbasis multirepresentasi untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa. *Jurnal Riset Konseptual.*

Cholilah, M., Wibowo, A., & Anwar, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Nasional, 5*(1), 12–23.

Cholilah, N., Rahayu, T., & Prasetyo, A. (2023). Pengembangan bahan ajar digital interaktif pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 5*(1), 12–22.

Daulay, S. (2021). *Bahan ajar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa*. Medan: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

Dasrizal, & Hendri, M. (2020). Kearifan lokal sebagai identitas budaya daerah di era globalisasi. *Jurnal Kebudayaan Nusantara, 6*(1), 22–31.

Dasrizal, & Hendri, S. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra, 14*(2), 98–107.

Depdiknas. (2008). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2019). *The systematic design of instruction* (9th ed.). New York: Pearson Education.

Eldiana, S., & Kartikasari, R. D. (2023). Pengembangan bahan ajar digital teks cerita rakyat kelas X bertema kejadian sejarah daerah asal. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP), 5*(1).

Emilia, E. (2021). *Pendekatan genre-based dalam pembelajaran bahasa*. Bandung: Refika Aditama.

Fauziah, R., & Rahmadani, D. (2022). Pembelajaran menulis cerita rakyat sebagai sarana penguatan literasi budaya siswa SMP. *Jurnal Bahasa dan Sastra, 8*(1), 33–42.

Fitriani, D., & Ananda, R. (2022). Unsur pembangun teks naratif dan implikasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Literasi Pendidikan, 7*(1), 60–70.

Gunawan, H. (2022). Pembelajaran berbasis teks dan penguatan literasi siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 8*(1), 55–65.

Hadi, W., & Siregar, R. (2020). Nilai filosofis dalihan na tolu dalam pembentukan karakter masyarakat Batak Toba. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 9*(2), 112–121.

Halim, A., & Rachmawati, D. (2022). Bahasa dan kearifan lokal dalam sastra daerah. *Jurnal Bahasa dan Budaya, 5*(2), 101–112.

Halim, A., & Rachmawati, D. (2022). Strategi pembelajaran berpusat pada peserta didik dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Humaniora, 8*(2), 85–95.

Halim, A., & Rachmawati, I. (2022). Media komik digital dalam pembelajaran menulis teks cerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa, 11*(1), 67–78.

Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Harahap, B., & Siahaan, H. (1987). *Orientasi nilai-nilai budaya Batak: Suatu pendekatan terhadap perilaku Batak Toba dan Angkola-Mandailing*. Jakarta: Sanggar Willem Iskandar.

Harahap, R. (2022). *Pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pendidikan Bahasa Indonesia*. Medan: Unimed Press.

Harahap, R. (2022). Cerita rakyat Sumatera Utara sebagai sumber pendidikan karakter. *Jurnal Sastra Daerah, 6*(2), 55–66.

Hasibuan, L., Siregar, M., & Nasution, A. (2021). Kearifan lokal sebagai sumber nilai pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 3*(2), 45–56.

Hasibuan, S., Lubis, M., & Siregar, N. (2021). Penguatan nilai kearifan lokal dalam bahan ajar bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nusantara, 4*(1), 33–44.

Hidayat, R., & Ningsih, S. (2022). Efektivitas bahan ajar digital dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12*(2), 120–131.

Hidayat, T., & Ningsih, S. (2021). Struktur naratif dalam cerita rakyat Nusantara. *Jurnal Sastra dan Pendidikan, 6*(1), 55–65.

Hidayat, T., & Ningsih, S. (2022). Kearifan lokal dan kohesi sosial masyarakat Indonesia. *Jurnal Sosiokultural, 6*(2), 115–125.

Hutagalung, A. L., Safina, N., & Rita. (2022). Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita rakyat berbasis sosiokultural pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia, 2*(1). https://doi.org/10.57251/sin.v2i1.217

Irpan, I., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2024). Penerapan materi ajar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman budaya pada siswa Sekolah Dasar Negeri Cikarang kelas III. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education).* https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/collase/article/view/22546

Josse, J., Hermawan, A., & Utami, S. (2021). Pengembangan bahan ajar menemukan hal menarik tokoh cerita rakyat (legenda) berbasis kearifan lokal Blitar. *Patria Educational Journal, 1*(2). https://doi.org/10.28926/pej.v1i2.106

Mahsun. (2021). *Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks* (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Muliani, D. E., Kasmira, N., & Yusmanila. (2023). Validasi dan praktikalitas bahan ajar berbasis Google Sites. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5*(2). https://edukatif.org/edukatif/article/view/4467

Muthmainnah, F., & Unes. (2025). Pengembangan bahan ajar teks cerita rakyat Indramayu berbasis kearifan lokal dan pemanfaatannya sebagai bahan ajar SMA/SMK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.33231

Panggabean, R., & Simanjuntak, D. (2023). Dalihan na tolu sebagai sistem etika sosial masyarakat Batak Toba. *Jurnal Kajian Budaya Nusantara, 8*(2), 145–158.

Pasaribu, T. (2004). *Dalihan na tolu sebagai sistem sosial budaya Batak Toba*. Medan: Penerbit Universitas Sumatera Utara.

Prastowo, A. (2020). *Pengembangan bahan ajar tematik: Tinjauan teoretis dan praktis*. Jakarta: Kencana.

Ritonga, M., & Hadi, S. (2021). Dalihan na tolu sebagai sistem nilai normatif dan fungsional dalam kehidupan masyarakat Batak Toba. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 12*(1), 33–47.

Ritonga, M. U., & Hadi, W. (2021). Representasi nilai dalihan na tolu dalam kehidupan sosial masyarakat Batak Toba. *Jurnal Ilmu Budaya dan Bahasa, 10*(1), 67–78.

Safitri, Y. E., & Asih, S. S. (2023). Pengembangan media komik strip digital berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPA. *Lembaran Ilmu Kependidikan.* https://journal.unnes.ac.id/sju/jlj/article/view/73776

Septory, J., Sunaryanto, & Johansz, D. (2024). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis budaya lokal Maluku Barat Daya. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(3). https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19869

Sihotang, D., & Sitompul, R. (2022). Struktur kekerabatan dalihan na tolu dalam perspektif budaya Batak Toba. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11*(2), 89–99.

Simanjuntak, R. Z., Ritonga, M. U., & Matondang, Z. (2024). Development of folklore teaching

materials assisted by digital comics for Grade 3 students. *Inovasi Kurikulum, 21*(2), 751–762. https://doi.org/10.17509/jik.v21i2.67421

Simbolon, J., & Ritonga, M. U. (2024). Eksistensi nilai dalihan na tolu dalam masyarakat Batak Toba kontemporer. *Jurnal Kajian Bahasa dan Budaya, 13*(1), 15–27.

Suyono. (2022). *Pembelajaran bahasa Indonesia: Teori dan praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Utami, M. Z., Setiawan, I., & Risdianto, E. (2022). Persepsi peserta didik terhadap keterbacaan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi alat-alat optik. *Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika.* https://ejournal.unib.ac.id/jipf/article/view/16805

Wagiran. (2012). Pengembangan karakter berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter, 2*(3), 329–339.

Wahidin. (2020). Kearifan lokal sebagai modal sosial masyarakat. *Jurnal Sosiologi Pendidikan, 3*(1), 25–35.

Wahyudi. (2023). Pengembangan bahan ajar sebagai sumber belajar mandiri. *Jurnal Pendidikan Modern, 7*(2), 95–105.

Wahyuni, S., & Lestari, D. (2022). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 8*(2), 100–110.

Wahyuni, S., & Setiawan, D. (2023). Bahan ajar kontekstual berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan dan Budaya, 6*(1), 60–70.

Wahyuni, S., & Setiawan, D. (2024). Prinsip pedagogis dalam pengembangan bahan ajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran, 3*(2), 90–102.

Wibowo, A. (2015). *Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wibowo, A. (2022). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Metodologi Penelitian, 4*(1), 1–10.

Wicaksono, A. (2021). Desain penyajian bahan ajar berorientasi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Humaniora, 9*(1), 105–120.

Wicaksono, A., & Roekhan. (2021). Bahasa bahan ajar dan keterbacaan siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 10*(1), 55–65.

Wicaksono, A., & Roekhan. (2021). Problematika pembelajaran menulis di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Humaniora, 9*(2), 85–95.

Widianti, R., & Gilang, A. (2023). Analisis efektivitas bahan ajar digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern, 8*(1), 19–28.

Widodo, C. S., & Jasmadi. (2021). *Panduan penyusunan modul pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Widodo, H. P., & Jasmadi. (2021). *Desain dan inovasi bahan ajar abad ke-21*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widoyoko, E. P. (2020). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya, A., Prasetyo, B., & Laksana, D. (2023). Analisis penggunaan bahan ajar konvensional pada pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *Jurnal Kajian Pendidikan, 12*(1), 50–59.

Wijayanti, R. (2023). Nilai-nilai pendidikan dalam cerita rakyat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Budaya, 4*(2), 60–70.

Wildan, M. (2023a). *Kearifan lokal sebagai basis pembelajaran kontekstual*. Bandung: Alfabeta.

Wildan, M. (2023b). *Kearifan lokal dan penguatan identitas budaya*. Bandung: Alfabeta.

Wulandari, S., & Prasetyo, E. (2022). Komik digital sebagai media ajar inovatif. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 8*(1), 70–80.

Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media Group.