

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antar murid dan lingkungan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara holistik, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai pada setiap individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Proses ini melibatkan interaksi aktif antara murid dan elemen-elemen di sekitarnya, seperti guru, teman sebaya, serta media pembelajaran yang digunakan agar mampu mendorong pertumbuhan kognitif dan emosional secara optimal. Menurut Maglenda (2022) menjelaskan bahwa Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan murid yang dirancang untuk menciptakan perubahan perilaku, di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam membangun pengalaman belajar murid. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk membangun kemandirian murid melalui interaksi lingkungan yang difasilitasi oleh guru demi mencapai pengembangan diri yang utuh. Namun perjalanan menuju titik tersebut bukanlah proses yang bersifat instan.

Kemandirian dan transformasi perilaku tersebut tidak dapat terwujud secara instan melainkan memerlukan tahapan yang sistematis dan berkelanjutan. Pembelajaran perlu dipandang sebagai sebuah proses yang terstruktur dan berkesinambungan, bukan sebagai kegiatan sesaat. Proses pembelajaran yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi harus dipahami secara utuh sebagai satu kesatuan. Pemahaman komprehensif ini merupakan dasar penting

dalam mewujudkan kegiatan belajar yang efektif sekaligus mampu mengoptimalkan perkembangan potensi murid.

Pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai penyampaian materi, melainkan sebagai proses interaksi yang melibatkan murid, guru, serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kurniasari dan Utami (2022) menyatakan bahwa menjelaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media dan sumber belajar secara interaktif dapat meningkatkan partisipasi serta keterlibatan aktif murid dalam proses belajar. Dalam hal ini keberhasilan murid dalam berinteraksi dengan materi sangat bergantung pada pengelolaan lingkungan belajar.

Peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan kualitas pengelolaan pembelajaran di kelas. Dengan merancang kondisi belajar yang kondusif dan menarik, guru dapat menjembatani kebutuhan materi pembelajaran dengan karakteristik unik yang dimiliki oleh setiap murid. Dalam proses pembelajaran yang baik, guru harus mampu mendorong keaktifan, kemandirian, serta keterlibatan emosional murid dalam kegiatan belajar. Hal tersebut bertujuan agar pengalaman belajar yang diperoleh murid menjadi lebih bermakna dan mampu membekali mereka dengan keterampilan yang relevan bagi masa depan. Untuk mewujudkan kondisi ideal tersebut diperlukan alur pembelajaran yang sistematis. Dalam hal ini proses pembelajaran mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. proses pembelajaran mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan tujuan, materi, metode, media, dan penilaian yang akan digunakan.

Pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada keterlibatan aktif murid agar terjadi proses belajar yang bermakna, sedangkan evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran serta efektivitas strategi yang diterapkan. Menurut Fikri et al. (2024) ketiga tahapan dalam proses pembelajaran tersebut menuntut adanya pemanfaatan teknologi secara optimal untuk mendukung perencanaan yang lebih inovatif, pelaksanaan pembelajaran yang interaktif, serta evaluasi yang lebih efektif dan akurat. Integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan karakteristik murid masa kini sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik, efisien, dan bermakna.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan saat ini. Teknologi pendidikan berperan penting dalam mendukung proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran agar berlangsung lebih inovatif dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Fikri et al. (2024) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar melalui pemanfaatan media dan sumber belajar digital. Teknologi pendidikan berperan sebagai instrumen strategis yang mengoptimalkan kualitas pembelajaran melalui integrasi media digital dan sumber belajar yang variatif. Implementasi teknologi ini secara nyata memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, sehingga murid dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya. Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif,

sehingga murid dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berkontribusi terhadap terciptanya keterlibatan aktif murid serta memperluas ruang interaksi di dalam lingkungan belajar. Teknologi tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mendukung proses evaluasi pembelajaran yang lebih akurat dan berkelanjutan. Perkembangan teknologi perlu dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan bermakna bagi murid di era digital. Salah satu bentuk konkret pemanfaatan teknologi tersebut tercermin melalui penggunaan internet sebagai sarana pendukung pembelajaran yang memungkinkan penyajian materi secara variatif, interaktif, serta dapat diakses secara fleksibel oleh murid kapan saja dan di mana saja.

Internet telah menjadi bagian penting dalam pembelajaran di era digital karena menyediakan akses sumber belajar yang luas, fleksibel, dan aktual bagi murid serta guru. Internet memberikan ruang bagi murid untuk mengakses referensi pembelajaran tambahan, mempelajari materi di luar jam pelajaran, serta mengembangkan kemandirian belajar melalui berbagai sumber belajar daring yang tersedia secara mudah dan fleksibel. Wulandari et al. (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran melalui multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, dan video dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Secara teoretis, internet berfungsi sebagai media pembelajaran yang memungkinkan penyajian materi secara dinamis dan variatif melalui integrasi berbagai sumber belajar digital, seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat diakses secara fleksibel oleh murid. Keluasan akses

tersebut menegaskan bahwa internet berfungsi sebagai media pembelajaran yang memperkuat partisipasi murid sekaligus mendukung terciptanya lingkungan belajar modern yang lebih interaktif. Peran internet sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan murid secara menyeluruh dalam konteks pembelajaran modern. tetapi juga memperkuat keterlibatan murid dalam konteks pembelajaran modern yang berbasis teknologi.

Selain sebagai media penyampaian materi, internet juga berperan dalam penguatan literasi digital murid melalui interaksi dengan jaringan informasi yang terus berkembang. Menurut Misniati (2022) Literasi digital menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan kemampuan murid dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bijak. Namun pada kenyataannya pemanfaatan internet dalam pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya dioptimalkan sebagai sumber belajar yang terarah dan bermakna. Penggunaannya masih cenderung terbatas pada pencarian informasi secara umum tanpa didukung bahan ajar digital yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas VII C SMP Negeri 3 Bangkalan, pemanfaatan teknologi oleh guru dalam kegiatan belajar masih sangat terbatas, di mana media yang digunakan hanya terpaku pada papan tulis dan *PowerPoint* sebagai pendukung.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa pembelajaran menulis teks nonfiksi masih mengandalkan ceramah dan latihan menulis di buku, sementara penggunaan bahan ajar digital yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan murid belum tersedia. Oleh sebab itu diperlukan inovasi sumber belajar digital yang mampu menyajikan materi secara

terstruktur sekaligus mengangkat identitas kedaerahan agar pembelajaran lebih kontekstual. Dalam konteks ini, penguatan jati diri melalui materi ajar dapat dilakukan dengan menginternalisasi nilai-nilai budaya Madura.

Nilai-nilai budaya Madura merupakan seperangkat pandangan hidup, norma, dan prinsip yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Madura serta diwariskan secara turun-temurun. Nilai budaya lokal mencerminkan cara pandang masyarakat dalam menyikapi kehidupan sosial, keagamaan, dan kemasyarakatan Fauziiladim et al. media (2025). Dalam konteks budaya Madura, nilai-nilai tersebut antara lain religiusitas, keberanian, kehormatan, solidaritas sosial. Nilai religius dan solidaritas sosial tampak kuat dalam kehidupan masyarakat Madura yang menjunjung tinggi peran ulama dan pesantren, sementara nilai keberanian dan kehormatan tercermin dalam sejarah dan sikap hidup masyarakatnya. Nilai-nilai budaya Madura tersebut juga tercermin dalam keteladanan tokoh-tokoh Madura yang dikenal luas dalam sejarah dan kehidupan sosial masyarakat. Tokoh seperti Pangeran Trunojoyo, Syaikhona Cholil, Joko Tole, Nyai Hj. Fatmah Mawardi merepresentasikan nilai keberanian, kepemimpinan, pengabdian, serta religiusitas yang kuat. Menurut Lestari & Kurnia (2025) tokoh-tokoh lokal memiliki peran penting sebagai simbol nilai budaya karena kisah hidup dan perjuangan mereka mengandung pesan moral yang relevan dengan kehidupan masyarakat setempat.

Sejalan dengan pemaparan tersebut nilai-nilai budaya Madura yang tercermin melalui tokoh-tokoh lokal memiliki potensi untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran sebagai konteks budaya yang dekat dengan lingkungan murid. Konteks budaya ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber ide dan materi

pembelajaran yang mendukung pengembangan aktivitas berbahasa, khususnya dalam kegiatan menulis, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pemaknaan nilai budaya yang relevan dengan kehidupan murid. Kebutuhan akan materi ajar yang berbasis kearifan lokal ini terkonfirmasi melalui observasi awal terhadap situasi pembelajaran di tingkat satuan pendidikan.

Kondisi ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Bangkalan. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran keterampilan menulis teks nonfiksi kelas VII masih mengandalkan kegiatan ceramah dan pemberian latihan menulis di buku. Guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran menulis belum diterapkan model pembelajaran secara khusus serta bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada papan tulis dan *PowerPoint* sebagai pendukung. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menulis cenderung monoton dan kurang memberikan variasi kegiatan yang mampu menarik minat murid secara optimal. Selain itu, pengintegrasian nilai-nilai budaya Madura dalam pembelajaran bahasa Indonesia belum diterapkan, sehingga materi menulis yang disajikan belum dikaitkan dengan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan murid.

Permasalahan tersebut berdampak pada kemampuan murid dalam menulis teks nonfiksi, terutama dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat, dan memperkaya kosakata. Guru mengungkapkan bahwa rendahnya kebiasaan menulis serta ketertarikan murid terhadap media sosial dan konten audiovisual menyebabkan kemampuan literasi murid menurun sehingga mereka mengalami kesulitan menuangkan gagasan ke dalam tulisan secara runtut dan mendalam.

Akibatnya hasil belajar menulis murid belum merata dan sebagian besar murid belum mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Hal ini diperkuat oleh hasil angket kebutuhan murid yang menunjukkan 79,20% menyatakan merasa bosan dengan bahan ajar buku paket bahasa Indonesia.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan alternatif bahan ajar yang mampu mengatasi kebosanan murid sekaligus mendukung pencapaian keterampilan menulis teks nonfiksi secara optimal. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura yang dirancang sesuai dengan karakteristik murid kelas VII. Hal ini sejalan dengan hasil analisis kebutuhan murid yang menunjukkan tingginya kebutuhan terhadap bahan ajar digital berupa *E-book* interaktif berbasis kearifan lokal, karena dinilai mampu menjadi alternatif inovatif yang layak untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual (Amir et al., 2024). *E-book* interaktif ini diharapkan dapat menyajikan materi menulis teks nonfiksi secara lebih menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan murid melalui pengintegrasian unsur budaya lokal Madura, sehingga murid tidak hanya belajar menulis, tetapi juga mengenal dan menghargai budayanya sendiri. Pengembangan *E-book* interaktif ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan sepenuhnya fungsi buku paket, melainkan sebagai bahan ajar pendukung yang mampu memperkaya proses pembelajaran. Kehadiran *E-book* interaktif memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi, contoh teks, serta latihan menulis yang variatif dan interaktif.

Salah satu faktor pendukung pengembangan *E-book* interaktif antara lain adalah ketersediaan perangkat digital di sekolah, kemampuan guru dalam mengakses teknologi, dan karakteristik murid yang akrab dengan penggunaan

media digital. Namun, terdapat pula faktor penghambat seperti keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan bahan ajar, kurangnya pelatihan pembuatan *E-book* serta rendahnya pemanfaatan budaya lokal dalam bahan ajar Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang tidak hanya menekankan aspek interaktivitas teknologi, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Berdasarkan pertimbangan tersebut, pengembangan *E-book* interaktif bermuatan nilai budaya lokal dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia dan akan dibahas lebih lanjut pada bagian berikutnya.

Pengembangan bahan ajar menjadi salah satu upaya strategis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna sebagaimana dipaparkan pada kondisi sebelumnya. Salah satu bentuk bahan ajar yang dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut adalah *E-book* interaktif, yakni bahan ajar digital yang tidak hanya menyajikan teks tetapi juga menyertakan elemen multimedia dan interaksi untuk meningkatkan keterlibatan murid. Amir et al. (2024) menjelaskan bahwa *E-book* interaktif merupakan bahan ajar berbasis digital yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, serta fitur interaksi sehingga memungkinkan murid untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran.

E-book interaktif dipandang sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri karena memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi murid SMP dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. pengembangan *E-book* interaktif akan semakin bermakna apabila diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya lokal sebagai konteks pembelajaran. Menurut Amir et al. (2024) menjelaskan

bahwa *E-book* interaktif berbasis kearifan lokal memiliki tingkat validitas yang tinggi serta berkontribusi positif terhadap pemahaman materi dan penanaman nilai budaya pada murid. Sejalan dengan kebutuhan pembelajaran tersebut, pengembangan *E-book* interaktif bermuatan nilai budaya lokal dipandang tepat untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar yang masih kurang kontekstual serta menjadi inovasi bahan ajar Bahasa Indonesia yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Inovasi ini diharapkan mampu memberikan stimulus positif bagi murid dalam mengasah kemampuan produktif mereka terutama dalam menulis.

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk mengungkapkan gagasan, pengalaman, dan pengetahuan secara sistematis dan tertulis. Menulis dipandang sebagai keterampilan produktif yang mencakup penguasaan struktur bahasa, penggunaan kosakata, serta kemampuan menyusun gagasan secara logis dan koheren, sehingga murid mampu menyampaikan pikiran mereka dengan jelas kepada pembaca. Menurut Sari et al. (2024) keterampilan menulis di mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting karena murid diharapkan tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengekspresikan gagasan secara tertulis sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, yang berdampak positif pada kemampuan bahasa murid secara keseluruhan. Namun dalam pelaksanaannya di sekolah menengah pertama, banyak murid masih mengalami kesulitan dalam kegiatan menulis. Kesulitan tersebut terutama berkaitan dengan kemampuan menuangkan ide secara runtut, memilih kata yang tepat, dan menyusun tulisan berdasarkan fakta atau

informasi yang jelas, yang merupakan tuntutan penting dalam pembelajaran menulis, khususnya pada materi teks nonfiksi di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Teks nonfiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu jenis teks yang penting karena mencerminkan informasi faktual dan nyata yang dapat membantu murid memahami berbagai fenomena, konsep, atau kejadian yang terjadi di sekitar mereka. Teks nonfiksi termasuk dalam kategori tulisan yang menyajikan fakta, data, serta argumentasi berdasarkan kenyataan, bukan hasil imajinasi penulis. Implementasi pembelajaran materi teks nonfiksi dalam kelas menunjukkan bahwa para murid perlu dibiasakan dengan berbagai jenis teks tersebut agar tidak hanya memahami isi, tetapi juga dapat mengidentifikasi struktur, tujuan, dan ciri bahasa yang digunakan dalam teks-teks informatif yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yudiawati et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran teks nonfiksi di kelas membantu murid mengenal jenis teks yang berbasis pengetahuan dan fakta sehingga mereka mampu memahami isi teks secara lebih kuat dan bermakna. Selain itu, pembelajaran teks nonfiksi pada murid kelas VII SMP dinilai berperan penting dalam membentuk keterampilan berbahasa secara menyeluruh, khususnya dalam menulis. Teks nonfiksi tidak hanya menyajikan informasi faktual, tetapi juga mendorong murid untuk berpikir kritis dan analitis terhadap isi teks yang dibaca. Pemahaman terhadap teks nonfiksi ini menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII, sehingga diperlukan upaya pengembangan pembelajaran yang relevan dan kontekstual sebagai dasar dalam penelitian ini.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata, serta mempertimbangkan faktor pendukung dan penghambat yang ada, diperlukan upaya

pengembangan *E-book* Interaktif Bermuatan Nilai-Nilai Budaya Madura pada keterampilan menulis materi nonfiksi kelas VII. Pengembangan *E-book* ini difokuskan sebagai bahan ajar yang memfasilitasi pembelajaran mandiri dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam materi menulis. Rosmawati (2023) menyatakan bahwa penggunaan *E-book* interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan murid dan mendukung proses belajar yang lebih bermakna melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Secara rasional, pengembangan *E-book* interaktif ini diharapkan menjadi bahan ajar yang efektif, menarik, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik murid kelas VII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura pada materi menulis nonfiksi kelas VII?
- 2) Bagaimanakah tingkat kelayakan dan kepraktisan *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura pada materi menulis nonfiksi kelas VII?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan dalam penelitian pengembangan ini diuraikan sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura pada keterampilan menulis materi nonfiksi kelas VII.

- 2) Mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan pengembangan *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura pada keterampilan menulis materi nonfiksi kelas VII.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- 1) Menghasilkan bahan ajar berupa *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai Madura.
- 2) Pengembangan bahan ajar *E-book* interaktif dikembangkan menggunakan *canva*, *heyzine*, *youtube*, *google*, dan *Quiziz*.
- 3) Bahan ajar yang dihasilkan memuat materi teks nonfiksi untuk kelas VII SMP
- 4) Bahan ajar yang disusun pertama akan membuat cover atau sampul, identitas, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, ada apa di buku ini, tujuan pembelajaran, kata kunci, siap-siap belajar, pertanyaan pemantik, isi materi, latihan soal isian, latihan soal berbentuk soal pilihan ganda yang dikemas melalui aplikasi *quiziz*, Refleksi kegiatan, jurnal membaca, refleksi keseluruhan bab, indeks, glosarium, daftar pustaka, biodata diri peneliti dan pembimbing.
- 5) Menghasilkan bahan ajar bermuatan nilai-nilai budaya Madura yang meliputi, sejarah pangeran Trunojoyo, Syaikhona Cholil, Joko Tole, dan nyai Hj. Fatmah Mawardi.
- 6) Produk *E-book* interaktif ini secara khusus memuat materi menulis teks nonfiksi yang diintegrasikan dengan empat komponen pokok nilai budaya Madura, yaitu: keberanian (*jhâjhâh*) yang melatih keteguhan sikap; kehormatan (*ghengghi/tengka*) sebagai upaya menjaga martabat sosial;

solidaritas kekerabatan (*taretan dibi'*) untuk mempererat ikatan sosial; serta religiusitas yang bersumber dari ajaran Islam dan peran figur kiai.

- 7) Bahan Ajar yang dihasilkan memiliki keunggulan berupa *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura yang dirancang untuk mendukung keterampilan menulis teks nonfiksi murid kelas VII. Produk ini menyajikan pengenalan nilai-nilai budaya Madura secara mendalam melalui materi nonfiksi yang bersumber dari sejarah lokal tokoh bangkalan sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.
- 8) Bahan ajar yang dihasilkan berupa buku digital (*E-book*) yang bisa dibaca dikomputer, *smartTV*, ataupun gawai.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

- 1) Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar *E-book* interaktif pada materi menulis teks nonfiksi untuk murid kelas VII SMP.
- 2) Penelitian ini hanya melibatkan murid SMPN 3 Bangkalan kelas VIII C
- 3) *E-book* interaktif yang dikembangkan bermuatan nilai-nilai budaya Madura, seperti tokoh sejarah pangeran Trunojoyo, Syaikhona Cholil Bangkalan, Joko Tole, dan nyai Hj. Fatmah Mawardi.
- 4) Penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengenalan dan internalisasi nilai-nilai budaya Madura yang diintegrasikan ke dalam materi menulis teks nonfiksi. Nilai-nilai budaya yang dikaji dibatasi pada empat komponen pokok, yaitu: keberanian (*jhâjhâh*) terkait keteguhan sikap; kehormatan (*ghengghi/tengka*) terkait martabat sosial; solidaritas kekerabatan (*taretan*

dibi') terkait tanggung jawab moral antara agama keluarga; serta religiusitas yang berlandaskan ajaran Islam dan keteladanan figur kiai.

- 5) Materi yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran keterampilan menulis teks nonfiksi, yang mencakup pemahaman struktur, ciri kebahasaan, serta penerapan nilai budaya dalam teks.
- 6) Pengembangan *E-book* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura dalam mendukung pembelajaran keterampilan menulis teks nonfiksi kelas VII SMP.
- 7) Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang ditemukan, di antaranya:

- 1) Penelitian pengembangan bahan ajar berupa *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura untuk materi teks nonfiksi dapat berguna bagi guru untuk menjadi salah satu sarana bahan ajar penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan belajar murid sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 2) Penelitian pengembangan bahan ajar berupa *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura untuk materi teks nonfiksi dapat berguna bagi murid untuk mengatasi permasalahan belajar, khususnya untuk kelas VII, sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna.

3) Penelitian pengembangan bahan ajar berupa *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura untuk materi teks nonfiksi dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan bahan ajar digital berupa *E-book* interaktif bermuatan nilai-nilai budaya Madura pada materi teks nonfiksi. Melalui penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat memahami proses pengintegrasian kearifan lokal ke dalam pembelajaran keterampilan menulis serta mengembangkan kreativitas dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif dan kontekstual.

1.7 Definisi Istilah

1) Bahan ajar

Bahan ajar dalam penelitian ini diimplementasikan dalam bentuk *E-book* interaktif yaitu seperangkat materi pembelajaran menulis teks nonfiksi yang disusun secara sistematis dan disajikan dalam format digital. Bahan ajar ini mengintegrasikan nilai-nilai budaya Madura (keberanian, kehormatan, solidaritas, dan religiusitas) ke dalam isi materi, metode penyajian, serta evaluasi. Sebagai bahan ajar digital, bahan ajar ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi murid kelas VII dengan memanfaatkan fitur interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik guna mencapai kompetensi menulis nonfiksi yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal.

2) *E-book*

E-book interaktif dalam penelitian ini adalah bahan ajar digital pada materi menulis teks nonfiksi yang disusun menggunakan aplikasi pendukung seperti Canva, Heyzine, YouTube, dan Quizizz. Bahan ajar ini menyajikan konten multimedia

yang mengintegrasikan teks materi, video dokumenter tokoh sejarah Madura, serta fitur interaktif berupa kuis atau soal-soal latihan digital. *E-book* dirancang untuk mengenalkan nilai-nilai budaya Madura (*jhâjhâh*, *ghengghi*, *taretan dibi'*, dan religiusitas) melalui aktivitas menulis yang dapat diakses secara mandiri oleh murid kelas VII melalui perangkat gawai atau komputer tanpa terbatas ruang dan waktu.

3) *E-book* Interaktif

E-book interaktif merupakan bahan ajar digital yang dapat membantu guru dan murid dalam proses pembelajaran melalui penyajian materi yang dikemas secara menarik dan interaktif. *E-book* interaktif menampilkan kombinasi teks, gambar, audio, video, serta latihan interaktif yang memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, *E-book* interaktif yang dikembangkan bermuatan nilai-nilai budaya Madura dan difokuskan pada keterampilan menulis teks nonfiksi murid kelas VII.

4) Nilai-Nilai Budaya Madura

Nilai-nilai budaya Madura merupakan prinsip, ajaran, dan pandangan hidup yang menjadi pedoman perilaku masyarakat Madura dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut tercermin melalui prinsip dan pandangan hidup dalam perilaku para tokohnya yang dapat diteladani. Nilai-nilai budaya Madura yang dimuat dalam penelitian ini meliputi nilai religiusitas, kerja keras, gotong royong, sopan santun, dan penghormatan terhadap orang tua, yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran keterampilan menulis teks nonfiksi.

5) Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan murid kelas VII dalam menyusun teks nonfiksi yang berbasis pada fakta, informasi, dan

realitas secara sistematis. Keterampilan ini diukur melalui kemampuan murid dalam menuangkan gagasan mengenai tokoh sejarah atau kearifan lokal Madura ke dalam bentuk tulisan yang runtut, penggunaan kosakata yang tepat, serta penerapan kaidah kebahasaan dan ejaan yang benar. Keterampilan ini diwujudkan melalui aktivitas menulis dalam *E-book* interaktif murid untuk mengolah informasi dari konten budaya yang disediakan menjadi sebuah karya tulis nonfiksi yang padu.

6) Teks Nonfiksi

Teks nonfiksi merupakan salah satu jenis teks faktual yang berisi informasi berdasarkan kenyataan atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Teks ini disusun secara logis dan sistematis dengan tujuan memberikan pengetahuan, pengalaman, atau wawasan kepada pembaca. Isi teks nonfiksi biasanya bersumber dari data, fakta, dan hasil pengamatan terhadap kehidupan nyata, sehingga bersifat informatif dan objektif.

7) Menulis Nonfiksi

Menulis nonfiksi adalah kegiatan menuangkan gagasan, informasi, dan pengetahuan ke dalam bentuk tulisan yang disusun berdasarkan fakta, data, dan realitas yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, menggunakan bahasa yang objektif, logis, dan sistematis tanpa melibatkan unsur imajinasi.