

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH BERUPA CERITA RAKYAT SEBAGAI WUJUD KEARIFAN LOKAL¹

Oleh

Novianti², Sudjarwo³, Pargito⁴

The development of Indonesian History teaching materials was done with the aim of making a module in the form of Lampungese folklore to instill character and local wisdom values into students and to analyze the learning effectiveness after the use of the module. This study was conducted through Research and Development (R&D) approach. The results show that: (1) there were 12 character values contained in Lampungese folklore; (2) the character values contained in Lampungese folklore had relevance to Indonesian History learning; (3) the Indonesian History module in the form of Lampungese folklore to uphold local wisdom was developed based on need assessment analysis; (4) the t-test results show that there was a significant difference in average achievements of the students between the experimental class taught by using the Indonesian History module made through research and development and that of control group.

Pengembangan bahan ajar sejarah Indonesia dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk modul berupa cerita rakyat Lampung untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan kearifan lokal, serta menganalisis keefektifan belajar setelah penggunaan produk tersebut. Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat 12 belas nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung, (2) nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung memiliki relevansi terhadap pembelajaran sejarah Indonesia, (3) pengembangan modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal dikembangkan berdasarkan hasil analisis need assesment, (4) hasil uji t, terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan modul sejarah Indonesia hasil pengembangan lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Kata kunci: modul, sejarah indonesia, cerita rakyat

-
1. Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2015
 2. Novianti. Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Email: novinovi204@gmail.com HP. 08975719458)
 3. Sudjarwo. Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl.Sumantri BrojonegoroNo. 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung,35145, Tlp. (0721) 704624, Faks. (0721) 704624. Email: sudjarwo3@unila.ci.id
 4. Pargito. Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No. 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung,35145, Tlp. (0721) 704624, Faks. (0721) 704624.

PENDAHULUAN

Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, oleh karena itu modul harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan di capai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap evaluasi. Dengan pemberian modul, siswa dapat belajar mandiri tanpa harus dibantu oleh guru. Siswa yang memiliki kecepatan belajar yang rendah dapat berkali-kali mempelajari setiap kegiatan tanpa terbatas oleh waktu, sedangkan siswa yang kecepatan belajarnya tinggi akan lebih cepat mempelajari satu kompetensi dasar. Pada intinya modul sangat mawadahi kecepatan belajar siswa yang berbeda-beda (Lestari, 2013: 6).

Pengembangan modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal dikembangkan berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme dengan pendekatan saintifik. Desain model pembelajaran yang digunakan adalah model Dick and Carey. Dick dan Carey (2005: 2) melihat desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis.

Sesuai dengan tujuan mata pelajaran sejarah yaitu membentuk manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, tujuan pengembangan modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung dapat menumbuhkan kecintaan siswa terhadap daerahnya. Adapun kompetensi dasar mata pelajaran sejarah Indonesia yang akan dikembangkan adalah memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dengan materi kebudayaan zaman praaksara: tradisi lisan (*folklor*) berupa cerita rakyat.

Menurut Dananjaja, (2007: 2) *folklor* adalah bagian dari kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun secara tradisional, baik dalam lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Jan Harold Brunvand dalam Dananjaja (2007: 21), seorang ahli *folklor* Amerika Serikat membagi *folklor* ke dalam tiga kelompok besar berdasarkan tipenya, yaitu *folklor* lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan. Cerita rakyat termasuk dalam tipe *folklor* lisan.

Menurut Djamaris, (1993: 15) cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup dikalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu. Cerita rakyat milik masyarakat, bukan milik seseorang. Cerita rakyat biasanya disampaikan secara lisan oleh tukang cerita yang hafal alur ceritanya. Itulah sebabnya cerita rakyat disebut sastra lisan. Cerita disampaikan oleh tukang cerita sambil duduk-duduk disuatu tempat kepada siapa saja, anak-anak dan orang dewasa.

Cerita rakyat dibagi dalam tiga golongan besar sebagai berikut. (1) *Mitos/mite*, merupakan cerita prosa rakyat yang di anggap benar-benar terjadi atau di anggap suci oleh empunya. Mitos ditokohkan oleh dewa atau makhluk setengah dewa. (2) *Legenda/legend*, merupakan prosa rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mitos, yaitu di anggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita, tetapi tidak di anggap suci. Berbeda dengan *mite*, tokoh dalam legenda lebih bersifat duniawi. (3) *Dongeng/falkto*, merupakan prosa rakyat yang tidak di anggap benar oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terkait waktu maupun tempat. Umumnya dongeng tidak diketahui pengarangnya (*anonim*) (Danandjaja, 2007: 59).

Penelitian ini berkaitan dengan kawasan pendidikan IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*) karena nilai karakter dan kearifan lokal yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung dapat ditanamkan kepada siswa untuk mengajarkan kebijakan, cita-cita luhur suatu bangsa, dan nilai-nilai kebudayaan.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk modul berupa cerita rakyat Lampung untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan kearifan lokal kepada peserta didik, serta menganalisis keefektifan belajar setelah penggunaan produk tersebut.

METODE PENELITIAN

Pengembangan modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung menggunakan pendekatan atau metode *research and development (R&D)* Borg

and Gall. Menurut Borg and Gall dalam Pargito, (2010: 34) metode *research and development (R&D)* adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Tahapan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada prosedur dan langkah. Pemilihan model Borg and Gall dengan pertimbangan model yang tersusun secara terprogram dengan langkah-langkah persiapan dan perencanaan yang sistematis.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Tumijajar Tulang Bawang Barat, terdiri dari enam kelas. Teknik sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*, yakni pemilihan sampel dengan mengambil dua kelas dari kelas keseluruhan dengan cara diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan menggunakan modul hasil pengembangan dan kelas kontrol diberi pembelajaran dengan menggunakan buku paket.

Teknik analisis data: hasil tanggapan dan saran dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa Indonesia, guru dan siswa diolah dan dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan modifikasi skala *likert*. Hasil tes atau uji efektifitas dengan uji t yang menghasilkan data kuantitatif diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) observasi, (2) wawancara, (3) angket, dan (4) tes kompetensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Lampung

Nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung mengacu kepada dua puluh nilai karakter yang dikemukakan oleh Aqib, dkk, (2011: 51). Berikut penggalan dan nilai karakter yang terdapat dalam cerita rakyat Lampung.

a. Mitos Sidang Belawan

Nilai karakter yang terdapat dalam mitos Sidang Belawan antara lain sebagai berikut. (1) **Kerja keras**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Kini ia harus giat bekerja dengan bercocok tanam dan mencari ikan di sungai. Hasilnyapun cukup untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Bahkan sebagian

hasil panen tersebut disimpan di lumbung jika mendapat hasil yang lebih. (2) **Bertanggung jawab**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Sidang Belawan berusaha mengejar istrinya, tapi tidak bisa karena terhalang oleh lautan api. Namun ia tidak berputus asa. ... “Hai Sidang Belawan jika ingin mendapatkan istrimu, engkau harus melalui tiga ujian dari kami,” ujar salah seorang bidadari. “Apapun syarat itu, aku akan memenuhinya demi mendapatkan istriku,” kata Sidang Belawan. (3) **Religius**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Sidang Belawan segera menangkap seekor ayam jantan lalu berdoa kepada Tuhan Yang Mahakuasa, “Ya Tuhan jika hamba keturunan raja yang sakti maka ubahlah ayam ini menjadi rajawali,” pinta Sidang Belawan. ... Setelah kedua jenis benda itu didapatkan, orang tua itu segera membakarnya sambil berdoa, “Ya Tuhan jika Sidang Belawan keturunan raja yang sakti, mohon hidupkanlah ia kembali,” pinta orang tua itu. ... Kemudian lelaki tua sakti itu membakar tujuh tangkai ketan hitam lalu berdoa kepada Tuhan, “Ya Tuhan jika Sidang Belawan keturunan raja yang sakti mohon antarkan ia ke kayangan.”

b. Legenda Asal Nama Way Sekampung

Nilai karakter yang terdapat pada legenda asal nama Way Sekampung antara lain sebagai berikut. (1) **Bertanggung jawab**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Di hilir Sungai Malow, berdiam Ratu Pugung atau Ratu Galuh bersama rakyatnya. Untuk keperluan sehari-hari terhadap air, mereka mengandalkan air Sungai Malow tersebut. Dengan adanya peraturan dari Ratu Balau membuat resah Ratu Galuh. ... Setibanya di Pugung mereka langsung menghadap Ratu Galuh seraya bersembah, “Ampunkan hamba Baginda. Tugas kami telah selesai. Pertarungan telah berakhir dan Ratu Balau sudah kami kalahkan.” (2) **Demokratis**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Keadaan rakyatnya makin lama semakin sulit karena setiap hari mereka harus mengeluarkan uang untuk membeli air sehingga ia mengumpulkan rakyatnya untuk mencari jalan keluar mengatasi kesulitan dari peraturan Ratu Balau. ... Dan untuk menambah kekuatan, Ratu Galuh mengajak berunding Ratu Merandung dan rakyatnya yang juga hidup di tepi Sungai Malow. ... Rakyat Ratu Galuh dan rakyat Ratu Merandung berkumpul dan mengadakan perundingan di dalam *sessat*. ... Disinilah mereka berunding mengatur siasat dan mencari akal bagaimana caranya supaya Ratu Balau dapat mereka lumpuhkan. (3)

Peduli sosial dan lingkungan, terdapat pada penggalan kalimat: ... Tetapi kami bersedia menolong kalian untuk mengalahkan Ratu Balau.” (4) **Percaya diri**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Lalu kedua anak tersebut memberi salam, “Assalammualikum, ampuni Hamba Baginda Ratu. Kami berdua telah mendengar perundingan itu sejak tadi. Kalau di antara rakyat yang hadir ini tidak ada yang sanggup mengalahkan Ratu Balau, kami berdua bersaudara ini sanggup mengalahkannya.”

c. Dongeng Kisah Si Anak Tiri

Nilai karakter yang terdapat dalam dongeng kisah Si Anak Tiri antara lain sebagai berikut. (1) **Menghargai keberagaman**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Hasan dan Husin hidup dengan rukun, tidak pernah berselisih paham, apalagi berkelahi. Segala kegiatan mereka kerjakan bersama-sama. (2) **Demokratis**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Hasan bertanya kepada adiknya, “Dik apakah Engkau akan tidur lebih dahulu atau Saya?” Husin menjawab, “Kakak saja duluan istirahat.” Hasan menoleh dan menyuruh adiknya lebih dahulu untuk tidur. Tak berapa lama setelah Husin tertidur diapun bangun dan berkata kepada kakaknya, “Sekarang giliran Kakak beristirahat, tidurlah Kak.” (3) **Bertanggung jawab**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Maka tidurlah Hasan sedangkan Husin gantian menjaga kuda-kuda mereka. (4) **Religius**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Husin menjawab, ”Ya Tuan akan Saya usahakan dan sama-sama kita memohon kepada Tuhan.” (5) **Kerja keras**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Selama dilautan Husin bergantung pada kelapa yang dibuang dari kapal tadi sampai akhirnya ia terdampar dan ditemukan oleh nenek penjual bunga. (6) **Berjiwa wirausaha**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Keesokan harinya si nenek menjual lagi bunganya dan dibayar mahal oleh sang puteri. Demikianlah seterusnya sampai berhari-hari. (7) **Santun**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Husinpun tersenyum dan berkata, “Terimakasih Nenek.” (8) **Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif**, terdapat pada penggalan kalimat: ... Selama di istana Husin telah berjumpa dengan sang puteri dan berkata, ”Kau terima saja perkawinanmu tetapi jangan mau dinikahkan sebelum Aku datang dan Kau harus meminta Aku untuk bercerita.

Secara keseluruhan terdapat dua belas nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung, antara lain sebagai berikut. (1) Kerja keras, (2) Religius, (3) Bertanggung jawab, (4) Demokratis, (5) Peduli sosial dan lingkungan, (6) Percaya diri, (7) Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, (8) Ingin tahu, (9) Jujur, (10) Santun, (11) Menghargai keberagaman, dan (12) Berjiwa wirausaha.

2. Relevansi Nilai Cerita Rakyat terhadap Pembelajaran Sejarah Indonesia pada Kelas X

Mengacu pada nilai karakter yang telah diungkapkan oleh Aqib, dkk, (2011: 51), bahwa ada banyak nilai karakter yang perlu ditanamkan pada siswa. Apabila semua nilai-nilai tersebut harus ditanamkan dengan intensitas yang sama pada semua mata pelajaran, penanaman nilai menjadi sangat berat. Oleh karena itu di pilih sejumlah nilai utama sebagai pangkal tolak penanaman nilai-nilai lainnya. Setiap mata pelajaran difokuskan pada penanaman nilai-nilai utama tertentu yang paling dekat dengan karakteristik mata pelajaran yang bersangkutan. Untuk mata pelajaran sejarah Indonesia nilai utama terdiri dari: (a) nasionalisme, (b) menghargai keberagaman, (c) berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, (d) peduli sosial dan lingkungan, (e) berjiwa wirausaha, (f) jujur, (g) kerja keras.

Nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung memiliki relevansi terhadap nilai utama pada mata pelajaran sejarah Indonesia, yakni pada nilai: (a) menghargai keberagaman, (b) berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, (c) peduli sosial dan lingkungan, (d) berjiwa wirausaha, (f) jujur, dan (g) kerja keras.

3. Pengembangan Modul Sejarah Indonesia berupa Cerita Rakyat sebagai Wujud Kearifan Lokal

Modul sejarah Indonesia yang dikembangkan mengacu pada desain model Dick and Carey Carey (2005: 35) melalui sembilan langkah berikut.

a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Tujuan mata pelajaran sejarah Indonesia adalah membentuk manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Kompetensi dasar: memahami corak kehidupan pada zaman praaksara. Adapun materi yang akan dikembangkan adalah kebudayaan zaman praaksara: tradisi lisan (*folklor*) berupa cerita rakyat.

b. Melaksanakan analisis pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan dengan menyusun RPP mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X berdasarkan panduan kurikulum 2013, terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, metode dan pendekatan pembelajaran, proses pembelajaran dan alokasi waktu, alat/media dan sumber belajar, serta penilaian.

c. Mengidentifikasi karakteristik siswa

Menurut pada teori Piaget, usia siswa SMA kelas X tingkat berpikir seseorang berada pada tingkat operasional formal, siswa dapat belajar melalui pengenalan dengan lingkungan melalui tiga tahap belajar, yakni tahap kongkrit, tingkat skematis, dan tingkat abstrak. Karakteristik siswa kelas X SMA 1 Tunijajar Tulang Bawang Barat adalah bahwa tingkat kemampuan awal siswa tergolong sedang dengan gaya belajar mandiri dan kelompok secara terbimbing dan umumnya siswa menyukai pelajaran sejarah Indonesia.

d. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran

Terdapat dua belas tujuan khusus pembelajaran sejarah Indonesia yang diharapkan dapat dicapai setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan modul hasil pengembangan

e. Mengembangkan instrumen penilaian

Jenis tes yang digunakan dalam desain pembelajaran menggunakan modul hasil pengembangan adalah (1) *pretest*, (2) latihan, (3) tes formatif, dan (4) *post test*. Menurut Dick and Carey (2005: 147-148) tujuan *post test* adalah untuk mengidentifikasi bagian pembelajaran yang tidak berhasil.

f. Mengembangkan strategi pembelajaran

Mengacu pada pendapat Dick and Carey (2005: 189), kegiatan mengembangkan strategi pembelajaran dapat dikelompokkan dalam lima komponen, meliputi: (1) aktivitas pra pembelajaran, (2) penyajian materi atau isi, (3) partisipasi pebelajar, (4) penilaian, (5) aktivitas lanjutan.

g. Penulisan *draft* modul

Paket modul sejarah Indonesia yang dikembangkan terdiri dari dua kegiatan belajar. Kegiatan belajar (1) berjudul *folklor* dan kegiatan belajar (2) berjudul cerita rakyat. Komponen yang terdapat dalam modul sebagai berikut. (a) Kata

pengantar, (b) Daftar isi, (c) Pendahuluan, berisi: deskripsi ringkasan materi, petunjuk belajar, kompetensi inti, kompetensi dasar, peta konsep, dan kata kunci, (d) Kegiatan belajar, berisi: tujuan pembelajaran, karakter yang dikembangkan, pretes, uraian materi, sekilas info, soal latihan, petunjuk mengerjakan soal, rangkuman, tes formatif dan kunci jawaban, (e) Glosarium, dan (f) Daftar pustaka.

h. Evaluasi formatif.

Evaluasi formatif dilakukan oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa Indonesia, guru, dan siswa. Hasil penilaian ahli materi terhadap keseluruhan aspek (1) petunjuk, (2) tujuan pembelajaran, (3) isi paket pembelajaran, (4) rangkuman dan daftar pustaka, (5) kualitas fisik paket modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal: 100% termasuk kategori baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik. Mengacu kepada ketentuan Direktorat pembinaan SMA (2010: 13), berdasarkan hasil penilaian ahli materi, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian ahli desain pembelajaran terhadap keseluruhan aspek (1) petunjuk, (2) tujuan pembelajaran, (3) isi paket pembelajaran, (4) rangkuman dan daftar pustaka, (5) kualitas fisik paket modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan adalah sebagai berikut: 55,93% termasuk kategori baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik, sedangkan 44,07% berada dalam kategori cukup baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik. Menurut ketentuan Direktorat pembinaan SMA (2010: 13), berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran, modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian ahli bahasa Indonesia terhadap *draft* modul yakni: 37,74% sangat baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik, dan 62,26% masuk dalam kategori baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik. Menurut ketentuan Direktorat pembinaan SMA (2010: 13), modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebaga wujud kearifan lokal layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian dua orang guru sejarah Indonesia terhadap *draft* modul

sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan untuk siswa kelas X adalah sebagai berikut. 50,49% termasuk dalam kategori baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik, dan 49,51% termasuk dalam kategori cukup baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian siswa (uji perorangan) terhadap *draft* modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal adalah sebagai berikut: 28,32% termasuk dalam kategori sangat baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik, 66,37% termasuk dalam kategori sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik, dan 5,31% dalam kategori cukup baik/sesuai/sistematis/konsisten/memadai/menarik. Modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung layak digunakan dalam pembelajaran. Selain penilaian, diberikan kolom komentar dan saran dari para ahli, guru mata pelajaran dan siswa.

i. Revisi produk pengembangan.

Komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli, guru dan siswa digunakan sebagai bahan revisi produk agar diperoleh produk yang memenuhi standar kebutuhan belajar siswa. (1) Saran ahli materi terhadap *draft* modul sejarah berupa cerita rakyat Lampung adalah materi cerita sebaiknya diberikan sumber atau referensi. (2) Saran ahli desain pembelajaran terhadap *draft* modul antara lain: (a) agar bahan ajar disesuaikan dengan sistematika yang sudah baku, (b) rangkuman sebaiknya ada pada tiap sub judul bahan ajar, (c) glosarium atau daftar pustaka ditulis pada setiap sub judul bahan ajar, (d) konsistensi warna, *font*, spasi dan *size* pada penulisan bahan ajar, (e) pengutipan dan sumber bacaan harus dicantumkan secara jelas. (3) Saran ahli bahasa Indonesia adalah kata serapan dari bahasa asing harus dimiringkan, untuk kata depan *di*, *ke*, dan *dari* di tulis secara terpisah dari kata yang mengikutinya, dan untuk penggunaan kata sambung *sedangkan* tidak boleh diletakkan pada awal kalimat. (4) Saran dari guru terhadap *draft* modul sejarah berupa cerita rakyat Lampung adalah lembar pengamatan pada rubrik kegiatan diskusi sebaiknya tidak perlu disertakan dalam modul. (5) Saran siswa (uji perorangan) adalah agar modul sejarah berupa cerita rakyat Lampung diperbanyak dan memperhatikan penulisan. Revisi produk

pengembangan ini telah dilakukan sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa Indonesia, guru dan siswa.

4. Efektifitas Modul Sejarah Indonesia berupa Cerita Rakyat sebagai Wujud Kearifan Lokal

Efektifitas modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung berdasarkan ketentuan Direktorat Pembinaan SMA (2010: 13), bahwa modul yang dikembangkan layak untuk digunakan karena berada pada kategori minimal cukup baik/tepat/sistematis/konsisten/memadai/menarik.

Uji coba utama yang dilakukan dengan model perbandingan antara kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan modul sejarah Indonesia hasil pengembangan dan kelas kontrol yang belajar dengan menggunakan buku paket. Perbandingan hasil *postest* kedua kelas dengan menggunakan uji t, diketahui bahwa prestasi belajar kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan modul sejarah Indonesia hasil pengembangan rata-rata prestasi belajarnya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang belajar dengan buku paket. Dilihat dari ketuntasan belajar klasikal, pada kelas eksperimen ketuntasan belajar klasikal > 60%, sedangkan pada kelas kontrol ketuntasan belajar klasikal < 60%. Berdasarkan hasil analisis uji t dan ketuntasan belajar klasikal tersebut, maka modul sejarah Indonesia hasil pengembangan dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan deskripsi dan analisis data, pengembangan modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal untuk siswa kelas X dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Terdapat 12 Nilai karakter dalam cerita rakyat Lampung dan nilai karakter dalam cerita rakyat Lampung memiliki relevansi terhadap pembelajaran sejarah, yakni pada nilai: (1) menghargai keberagaman, (2) berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, (3) peduli sosial dan lingkungan, (4) berjiwa wirausaha, (5) jujur, dan (6) kerja keras. Proses pengembangan modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal memadukan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg

and Gall dan desain model Dick and Carey. Modul ini di susun berdasarkan hasil *need assesmen* siswa dan guru akan kebutuhan bahan ajar berupa cerita rakyat Lampung. Hasil evaluasi formatif dan uji t menunjukkan bahwa *draft* modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung layak untuk digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

Aqib, Zainal dkk. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yrama Widya.

Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti Pers.

Dick W, dan Carey L. 2005. *The Sistematic Desaign of Instruction* (5 th ed). New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.

Direktorat Pembinaan SMA. 2010. *Juknis Pelaksanaan Pembelajaran dalam Implementasi KTSP di SMA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Djamaris.1993. *Menggali Khazanah Sastra Melayu Klasik*. Jakarta: Balai Pustaka.

Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Indeks.

Pargito. 2010. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Bandar Lampung: Unila.