

# Bahan Ajar Teks Cerita Fantasi Berbasis Literasi Sains pada Kelas VII Sekolah Menengah Pertama



Elvira Damayanti<sup>1\*</sup>, Dyah Werdiningsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang

## ABSTRACT

The success of learning is significantly influenced by the availability of sustainable instructional and relevant resources. The purpose of this study is to create teaching resources for fantasy narrative texts for junior high school students in class VII that are based on scientific literacy and incorporate local wisdom. The 4D development model is used to create teaching materials, although it is only used up to the development stage. Data in this research are scores and interview about fantasy narrative text learning results obtained from class VII students and teachers in Islamic State Junior High School 12 Banyuwangi as research subjects. Data were analyzed using qualitative descriptive methods. An average percentage of 75.53% and 77.9% in the research results indicate that this instructional material is appropriate for usage in the learning process. This teaching material has several interesting components apart from being based on scientific literacy and local craftsmanship, leading to a new colour of fantasy story text teaching material product, such as supporting differentiated learning, integration with Mentimeter and Google Forms, and a final evaluation in the form of a writing project. Thus, this teaching material can be an alternative way to improve the quality and quantity of teaching materials for fantasy narrative texts. As a follow-up, it is recommended for future researchers to conduct the development of this teaching material until effectiveness research.

## ABSTRAK

Ketersediaan bahan ajar yang terbaru dan relevan dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi sains terintegrasi kearifan lokal untuk teks cerita fantasi kelas VII SMP/MTs sederajat. Bahan ajar dikembangkan dengan memanfaatkan model pengembangan 4D, tetapi dibatasi pada tahap pengembangan saja. Data berupa skor angket dan hasil wawancara mengenai pembelajaran teks cerita fantasi yang diperoleh dari siswa kelas VII dan guru MTsN 12 Banyuwangi sebagai subjek penelitiannya. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, ditunjukkan dengan rata-rata persentase sebesar 75,53% dan 77,9%. Bahan ajar ini memiliki beberapa komponen yang esensial selain berbasis literasi sains dan kearifan lokal, di antaranya memfasilitasi pembelajaran berdiferensiasi, terintegrasi dengan Google Formulir dan Mentimeter, dan evaluasi akhir berbentuk proyek menulis sehingga menghasilkan warna baru produk bahan ajar teks cerita fantasi. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat menjadi alternatif cara untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas bahan ajar teks cerita. Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan bagi para peneliti selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan bahan ajar ini sampai dengan uji efektivitas.

## INTRODUCTION

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang wajib diajarkan di sekolah, mulai tingkat SD hingga SMA, bahkan perguruan tinggi (Nurhasanah, 2017). Pentingnya mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya dilatarbelakangi oleh peran bahasa Indonesia sendiri sebagai wahana komunikasi. Komunikasi dalam konteks ini tentunya meliputi komunikasi reseptif dan produktif. Namun, pada kenyataannya, Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang banyak dihindari oleh siswa (Damayanti & Muti'ah, 2021). Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebabnya. Salah satunya karena mata pelajaran ini umumnya mengharuskan siswa untuk membaca buku teks yang tebal. Pernyataan tersebut secara tidak langsung menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan karena kondisi bahan ajarnya.

Dalam sebuah pembelajaran, bahan ajar memiliki peranan penting. Bahan ajar menjadi salah satu penentu keberhasilan pembelajaran. Di dalamnya, umumnya terdapat materi dan latihan soal yang tidak hanya bisa

## CONTACT

Eldama29@gmail.com

## KEYWORDS

4D, buku elektronik, cerita fantasi, kearifan lokal, literasi sains

Received: 01/03/2025

Revised: 9/04/2025

Accepted: 18/04/2025

Online: 30/04/2025

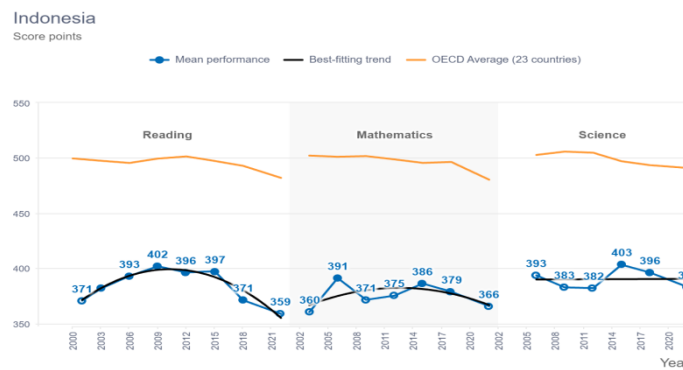
Published: 30/04/2025



Risenologi is licenced under a [Creative Commons Attribution 4.0 International Public Licence](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC-BY 4.0)

digunakan bersama-sama di kelas, tetapi juga secara mandiri oleh siswa. Meninjau peran besar bahan ajar, maka diperlukan keterampilan dan kreativitas dalam menyusun bahan ajar yang menarik oleh guru. Namun sayangnya, hal ini berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada. Terdapat beberapa guru yang masih menggunakan, menyusun, dan mengkreasikan bahan ajar secara konvensional dan tidak memusatkan proses pembelajaran kepada siswa (Magdalena et al., 2020). Selain itu, dari segi substansi, umumnya jauh dari aspek keterbaruan sehingga kurang sesuai dengan dunia siswa dan kebutuhan menjawab tantangan di masa depan.

Salah satu tantangan yang dihadapi guru saat ini adalah mengintegrasikan literasi sains dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Literasi sains perlu dibelajarkan kepada siswa karena beberapa alasan, yakni (1) meningkatnya daya saing global, (2) dorongan untuk memahami lingkungan, kesehatan, ekonomi, sosial, dan teknologi, (3) standar keterampilan dan menyikapi berbagai problematika secara kolaboratif, (4) pentingnya memiliki keterampilan berpikir kritis dan praktis, (5) melatih kemampuan diskusi dan pengambilan keputusan yang efektif, serta beberapa lainnya (Kasse & Atmojo, 2022; Ogunkola, 2013; Pertiwi et al., 2018; Yuliati, 2017). Tidak hanya itu, sains dapat disebut sebagai warisan karena di dalamnya terdapat banyak informasi yang berguna bagi kehidupan manusia. Sejalan dengan pernyataan Rodriguez Espinosa (2005) yang menyebutkan bahwa sains memiliki tempat dalam warisan budaya umat manusia dan sains adalah bagian dari sejarah umat manusia. Dalam konteks pembelajaran, salah satu langkah yang dapat dilakukan dalam mengintegrasikan literasi sains adalah merancang pembelajaran dengan pendekatan inkuiri (Holbrook & Rannikmae, 2020). Namun, di samping beberapa alasan di atas, terdapat satu alasan fundamental pentingnya literasi sains dalam pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia, yaitu rendahnya kemampuan sains Indonesia, sesuai dengan gambar berikut ini.



Gambar 1. Tren kinerja matematika, membaca dan sains negara Indonesia (OECD, 2022)

Data pada gambar 1 menunjukkan bahwa guru memiliki pekerjaan yang cukup besar. Akan tetapi, dalam menyikapi permasalahan tersebut, guru dapat memulai dengan hal-hal yang sederhana, salah satunya adalah memformulasikan bahan ajar berbasis literasi sains. Sebagai mata pelajaran yang berbasis teks, guru dapat menyisipkan muatan literasi sains melalui teks-teks yang dibelajarkan kepada siswa. Salah satunya dapat melalui teks cerita fantasi.

Cerita fantasi sebagai cerita khayalan/imajiner seringkali dianggap sebagai teks yang remeh. Padahal cerita fantasi penting untuk dipelajari karena beberapa alasan. Pertama, mempelajari cerita fantasi dapat melatih daya imajinasi dan kreativitas siswa (Norton & Norton, 2011). Kreativitas, khususnya perlu dilatihkan kepada siswa karena berhubungan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Kedua, melalui cerita fantasi, siswa dapat dilatih berpikir kritis dan kreatif (Abel & Sya, 2024). Hal ini tercermin dalam pembelajaran menulis. Siswa didorong untuk mengkreasikan cerita-cerita yang unik. Ketiga, cerita fantasi yang mengandung unsur kesastraan dapat memfasilitasi siswa untuk menginternalisasikan makna kehidupan (Cairney, 2011).

Cerita fantasi dengan segudang kegunaannya perlu dibelajarkan dengan cara yang efektif dan efisien. Akan tetapi, pada kenyataannya, terdapat beberapa masalah yang sering melingkupi pembelajaran teks cerita fantasi, khususnya pada keterampilan menulis. Sebagaimana disebutkan oleh Indriani (Indriani, 2019), siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menuangkan ide-idenya, serta lemahnya daya imajinasi sehingga teks yang dihasilkan siswa cenderung bersifat imitatif. Selain itu, tuntutan besar guru juga menjadi salah satu faktor penyebab siswa merasa takut untuk mencoba menulis teks cerita fantasi (Khairunnisa et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran teks cerita fantasi perlu lebih diberdayakan dengan keberadaan bahan-bahan ajar yang lebih menarik. Bahan ajar dapat disusun dengan mengintegrasikan literasi sains. Demikian, dua permasalahan di atas dapat terjawab sekaligus. Adapun bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku elektronik. Secara substansi, buku ini memuat contoh teks cerita

fantasi yang berkelindan dengan informasi tentang literasi sains. Tidak hanya itu, tokoh-tokoh dalam ceritanya juga diadopsi dari kearifan lokal setempat. Dalam hal ini kearifan lokal Kecamatan Wongsorejo, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Sebab, bahan ajar memang diformulasikan untuk digunakan di SMP/MTs di wilayah tersebut. Selain substansinya yang menarik dan kekinian, bahan ajar ini juga disusun dengan melibatkan teknologi guna menyesuaikan dengan karakter siswa saat ini. Penggunaan teknologi tampak pada latihan soal yang diintegrasikan dengan Google Formulir, timbal balik siswa yang dikemas dengan Mentimeter, dan penugasan proyek menulis yang melibatkan penggunaan media sosial Instagram. Salah satu nilai tambah dalam bahan ajar ini adalah perancangan materi dan latihan yang memuat berbagai jenis preferensi belajar, mulai auditori, visual, dan kinestetik. Dengan demikian, pembelajaran yang dapat dilangsungkan secara berdiferensiasi. Tidak hanya itu, sebagai bahan ajar berbasis literasi sains terintegrasi kearifan lokal, bahan ajar ini juga memfasilitasi pembelajaran saintifik.

Sehubungan dengan uraian tersebut, penting untuk dilakukan sebuah penelitian untuk mengukur kelayakan bahan ajar yang dibuat. Tujuannya untuk memastikan relevansi substansi dengan kebutuhan siswa dan tuntutan belajar, serta kecukupannya untuk membantu mencapai kompetensi yang ingin diraih (Kantun & Budiawati, 2015). Lebih lanjut, uji kelayakan juga dilakukan untuk menelaah kesesuaiannya dengan kurikulum yang berlaku, dalam konteks ini adalah kurikulum merdeka. Uji kelayakan juga berguna dalam proses revisi sehingga menghasilkan bahan ajar yang benar-benar siap dan layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran teks cerita fantasi di kelas.

Penelitian tentang uji kelayakan bahan ajar pernah dilakukan sebelumnya. Salah satunya berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Dengan Penerapan Strategi Transformasi Cerita Pengalaman Pribadi Tingkat SMP di Kabupaten Pati* oleh Suprihadi, Asrofah, Nazla Maharani Umayu (2022). Penelitian ini berfokus pada teks cerita pendek dengan strategi transformasi dengan metode penelitian R&D (Research and Development). Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan bahan ajar yang telah dirancang, siswa dapat meningkatkan ide kreatifnya dan memperoleh nilai di atas KKM. Terdapat pula penelitian lain dengan judul *Uji Kelayakan e-Cerpen materi Pencemaran Lingkungan Berbantuan Flip Pdf Professional terhadap Pemahaman Konsep Siswa* oleh. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media dalam pembelajaran IPA dengan muatan lingkungan. Metode yang digunakan adalah ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi yang dirancang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dibuktikan dengan skor rata-rata validitas yang menyentuh 89, 13%. Penelitian ketiga berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan Wondershare Filmora Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai* yang dilakukan oleh Gading Hakim Alamsyah Daulay dan Muharrina Harahap. Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar cerita fantasi dalam bentuk video dengan model pengembangan Borg dan Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar yang dirancang terkategori layak digunakan dengan rata-rata persentase 86,9% (Daulay & Harahap, 2024).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, belum ada penelitian yang secara spesifik dan mendalam mengkaji tentang bahan ajar teks cerita fantasi terintegrasi berbagai media dan fitur dalam bentuk buku elektronik. Selain itu, belum ditemukan pula penelitian tentang bahan ajar teks cerita fantasi yang terintegrasi dengan literasi sains dan kearifan lokal. Dengan demikian, tujuan spesifik penelitian ini diformulasikan ke dalam beberapa rumusan masalah. Pertama, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan buku elektronik berbasis literasi sains untuk teks cerita fantasi ini. Dengan harapan, bahan ajar ini dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam mewariskan kearifan lokal dan membangun generasi yang melek akan literasi sains. Kedua, penelitian ini juga mendeskripsikan bagaimanakah perencanaan penerapan tahap diseminasi bahan ajar ini di sekolah yang sudah ditentukan. Ketiga, penelitian ini mendeskripsikan bagaimana bahan ajar dapat mempengaruhi pengetahuan kearifan lokal serta literasi sains siswa.

## METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*). Borg & Gall menyebutkan bahwa penelitian RnD adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan (dalam Hanafi, 2022). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D, yakni *define, design, develop, dan disseminate*. Namun, penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *develop* saja. *Define* (pendefinisian) adalah tahap yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi sehubungan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan, khususnya kondisi pembelajaran teks cerita fantasi dan karakteristik siswa (Irnando et al., 2020). Setelah melakukan pendefinisian, tahap berikutnya adalah *design* (perancangan). Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilihan media yang akan digunakan dalam merancang bahan ajar (Rafida et al., 2022). Oleh karena produk akhir yang diharapkan berbentuk buku elektronik, maka peneliti memilih Canva sebagai media perancangannya. Langkah selanjutnya adalah tahap produksi, yang meliputi (1) pra-produksi: persiapan materi dan aktivitas

pembelajaran, (2) pengembangan konten materi yang telah disiapkan, meliputi unsur-unsur intrinsik, jenis-jenis, struktur teks, kaidah kebahasaan, dan langkah-langkah menulis teks cerita fantasi; disertai pula dengan latihan dan proyek akhir, (3) pasca produksi: penyuntingan dan verifikasi produk sementara yang telah dirancang. Tahap terakhir adalah *develop* atau pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh guru bahasa Indonesia dan siswa.

Subjek uji coba ini adalah siswa kelas VII MTsN 12 Banyuwangi dan dua guru bahasa Indonesia. MTsN 12 Banyuwangi dipilih karena sekolah ini berfokus kepada peningkatan dan pengayaan literasi sekolah sehingga sesuai dengan muatan yang menjadi spesialisasi dalam bahan ajar ini. Instrumen penelitian ini adalah angket berbasis skala likert yang didistribusikan kepada 3 guru dan 14 siswa selaku subjek uji coba. Angket berisi penilaian siswa dan guru terhadap bahan ajar teks cerita fantasi berbasis literasi sains yang telah dirancang. Melalui angket tersebut, data berupa skor dapat dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis. Selain angket, pengumpulan data juga memanfaatkan wawancara dengan siswa. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif dan memanfaatkan dengan formula perhitungan berikut ini.

$$P = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Perhitungan Persentase

Setelah melakukan perhitungan, persentase kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pengkonversian dilakukan agar hasil penelitian lebih mudah untuk dibaca. Adapun panduan konversi persentase menggunakan teori Arikunto (dalam Fatimah et al., 2024) sesuai dengan tabel berikut ini.

Tabel 1. Panduan Konversi Persentase

Persentase	Kriteria
80%-100	Sangat baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
0%-49%	Sangat kurang

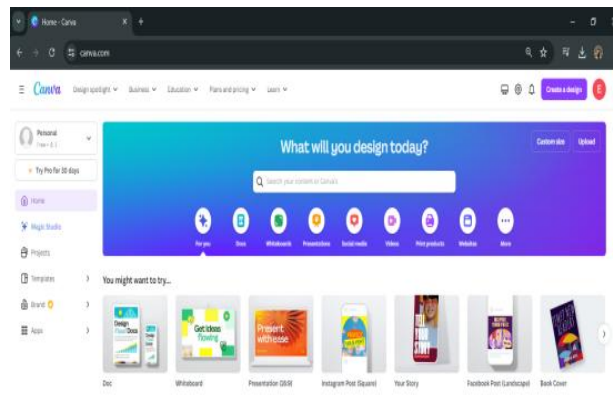
## RESULTS AND DISCUSSION

### Tahap *Define* (Pendefinisian)

*Define* merupakan tahap awal yang sangat krusial dalam proses pengembangan bahan ajar ini. Di tahap ini, peneliti mendefinisikan syarat dan mengumpulkan informasi tentang hal-hal spesifik mengenai produk yang akan dikembangkan (Irnando et al., 2020; Johan et al., 2023). Peneliti mengidentifikasi terlebih dahulu kondisi pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa topik-topik dalam teks yang dibelajarkan adalah topik-topik yang jauh dari jangkauan siswa. Sumber dan media belajar siswa juga masih terbatas pada buku-buku teks dan LKS saja. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara itu, peneliti memilih untuk memanfaatkan ekologi dan kearifan lokal setempat yang diberdayakan sebagai bahan ajar dan mengintegrasikannya dengan literasi sains. Peneliti juga menentukan model-model latihan dan penugasan yang akan dimuat dalam bahan ajar. Penugasan bersifat integratif dengan google formulir sehingga pergerakan siswa tidak terpaku pada buku elektronik itu saja. Selain itu, dilakukan pula penentuan capaian dan tujuan pembelajaran sehingga pengembangan produk dapat terukur.

### Tahap *Design* (Perancangan)

*Design* merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan (Rajagukguk et al., 2021). Hal-hal yang dilakukan peneliti dalam tahap ini di antaranya adalah memilih media, mengorganisasikan materi, dan mengevaluasi bahan ajar secara keseluruhan. *Pertama*, media yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah Canva. Canva dipilih karena memiliki cara pengoperasian yang sederhana, tetapi memiliki fitur-fitur gratis yang cukup lengkap (Parinduri, 2023). Berikut ini tampilan media yang digunakan dalam merancang buku elektronik sebagai bahan ajar teks cerita fantasi berbasis literasi sains ini.



Gambar 3. Tampilan Canva

Berikutnya adalah mengorganisasikan materi. Materi yang digunakan dalam bahan ajar ini menyesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dipilih karena MTsN 12 sebagai sekolah sasaran menerapkan kurikulum serupa. Kompetensi Dasar yang diimplementasikan dalam bahan ajar ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kompetensi Dasar

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi yang dibaca dan didengar	Mendesripsikan tema, tokoh, latar, alur, watak, dan sudut pandang sebuah teks cerita fantasi. Menelaah jenis teks cerita fantasi.
2	4.3 Menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual	Menceritakan kembali teks cerita fantasi dengan memperhatikan unsur-unsur intrinsiknya.
3	3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar	Menentukan struktur teks cerita fantasi; menganalisis kesalahan berbahasa pada teks cerita fantasi
4	4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa, atau aspek lain	Menciptakan teks cerita fantasi dengan muatan literasi sains dan kearifan lokal secara tertulis/lisan.

Kompetensi Dasar memiliki berbagai kegunaan, di antaranya adalah meningkatkan pengetahuan bidang kognitif, mengasah minat dan bakat siswa, memberikan pembelajaran tentang norma, dan menciptakan karakter positif (Sitohang et al., 2022). Dalam merancang bahan ajar, kompetensi dasar penting untuk ditentukan agar perancangan lebih terarah dan memiliki objek yang jelas, tidak bias. Setelah menentukan Kompetensi Dasar, kemudian ditentukanlah Indikator Pencapaian Kompetensi yang digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar ini. Dalam tahap ini pula, konten bahan ajar mulai dirancang dengan bantuan media Canva. Namun, tidak hanya memanfaatkan Canva saja, peneliti juga mengintegrasikan google formulir sebagai media latihan dan Mentimeter sebagai media umpan balik siswa. Secara lengkap, bagian-bagian dalam bahan ajar ini diuraikan melalui uraian di bawah.

*Pertama*, bagian pengenalan. Bagian pengenalan ini dikemas dengan menghadirkan dialog dua orang anak mengenai sebuah cerita. Dalam dialog tersebut, diberikan gambaran sederhana mengenai bagaimana teks cerita fantasi itu. Melalui pengenalan ini, diharapkan siswa dapat mendapatkan prekognisi tentang teks yang dipelajarinya. Tampilan bagian pengenalan dapat dilihat melalui gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Bagian Pembuka Bahan Ajar

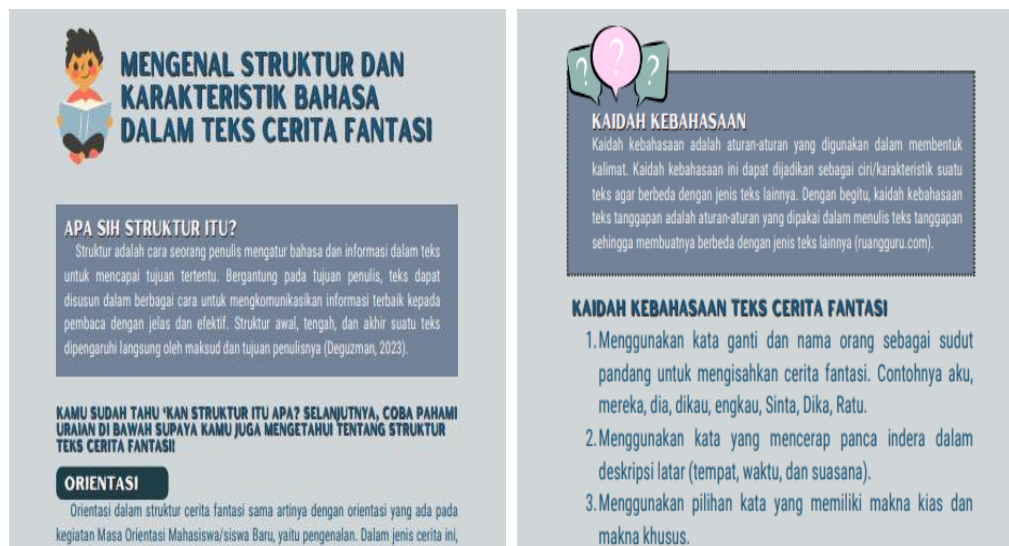
Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pembelajaran saintifik adalah pembelajaran yang mendukung siswa untuk belajar dengan penalaran induktif, bukan deduktif (Ningsih, 2018). Dengan demikian, siswa didorong untuk membuat kesimpulan terhadap sebuah fenomena tertentu. Melalui dialog dua anak di atas, secara tidak langsung tersirat konsep pengertian teks cerita fantasi. Dengan bantuan guru sebagai fasilitator, siswa dapat merumuskan pengertian teks cerita fantasi sesuai dengan formula masing-masing. Hal ini akan menciptakan konsep-konsep yang orisinal dan khas siswa, serta tidak hanya terpaku pada satu rumusan formula saja. Setelah memberikan pengenalan kepada siswa, dilanjutkan dengan bagian inti bahan ajar, yaitu uraian materi. Uraian materi dalam bahan ajar ini dibagi menjadi bagian, yang masing-masing memiliki tiga capaian pembelajaran. Dari tiga capaian pembelajaran tersebut, diuraikan masing-masing tujuan pembelajarannya. Sebagaimana disebutkan dalam bahasan sebelumnya, bahan ajar ini mengakomodasi preferensi belajar siswa yang beragam, yang dikenal dengan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah sebuah pendekatan yang tidak hanya terpaku pada satu cara saja untuk menciptakan kesetaraan dalam proses belajar (Andajani, 2022). Hal tersebut diaplikasikan pada capaian belajar yang berbeda-beda. Namun, dalam bahan ajar ini, siswa diajak untuk merasakan semua jenis preferensi belajar, tidak diberikan akses memilih. Tujuannya agar siswa memiliki pengalaman belajar dengan masing-masing preferensi tersebut.

Pada capaian pembelajaran I, peneliti memfokuskan pada preferensi belajar auditori. Siswa dengan preferensi belajar auditori cenderung mudah dan senang menerima informasi melalui melalui nada, penekanan, dan kecepatan (Syofyan & Siwi, 2018). Siswa dengan preferensi belajar auditori dalam bahan ajar ini difasilitasi dengan sebuah audio yang dapat diakses dengan mengklik tautan yang telah disediakan. Tautan tersebut akan mengarahkan siswa kepada Google Drive yang berisi tentang rekaman suara teks cerita fantasi berjudul *Petualangan Raka di Gunung Waru*. Cerita tersebut bermuatan literasi sains, yang beberapa di antaranya ditunjukkan oleh muatan informasi tentang efek tyndal, kristal kuarsa, dana aether. Selain itu, teks cerita fantasi tersebut juga memanfaatkan kearifan lokal setempat berupa ekologi, yakni Gunung Waru. Gunung Waru adalah sebuah gunung yang berlokasi di Desa Watukebo, Kecamatan Wongsorejo, Kabupaten Banyuwangi. Gunung Waru ini adalah gunung yang penuh cerita mistis (Damayanti, 2023). Fasilitas preferensi belajar auditori tampak pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Tampilan Fasilitas Preferensi belajar Auditori

Walau demikian, pada materi di capain pembelajaran I, siswa juga difasilitasi dengan preferensi belajar visual. Namun memang, peneliti memfokuskan pada uraian materi di capaian pembelajaran II. Preferensi belajar visual adalah preferensi belajar dengan ciri senang dalam menyusun, mengatur, dan memberi makna pada benda-benda yang terlihat, salah satu contohnya adalah membaca (Philominraj et al., 2017). Sejalan dengan pengertian tersebut, siswa yang memiliki preferensi belajar visual difasilitasi dengan uraian materi berupa teks-teks bacaan. Akan tetapi, teks bacaan yang ada dalam bahan ajar ini sengaja dikemas lebih ringkas, tidak terlalu panjang. Hal ini dilakukan karena menyesuaikan karakteristik siswa saat ini yang cenderung tidak tahan apabila dihadapkan dengan teks-teks yang panjang. Selain itu, teks bacaan juga dikemas dengan visualisasi yang menarik dan tidak datar. Pada capaian pembelajaran II ini, uraian materi meliputi dua topik utama, yaitu struktur dan kaidah kebahasaan dalam teks cerita fantasi. Tidak hanya berhenti di situ, uraian materi juga dilengkapi dengan langkah-langkah menganalisis kesalahan berbahasa pada teks cerita fantasi. Tambahan materi ini sengaja diberikan agar mempermudah siswa dalam mengerjakan latihan yang berhubungan dengan analisis kesalahan berbahasa. Dengan demikian, indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan dapat diraih dengan maksimal. Fasilitas preferensi belajar visual berupa teks bacaan dalam bahan ajar ini tampak pada gambar 6 berikut.



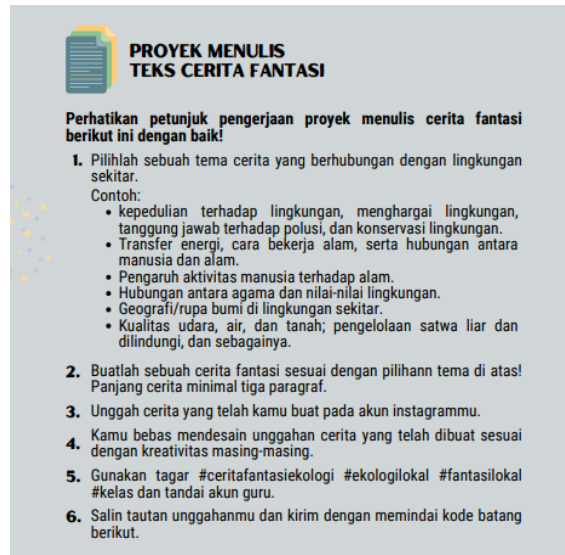
a. Materi Struktur

b. Materi Kaidah Kebahasaan

Gambar 6. Tampilan Teks Bacaan

Terakhir, preferensi belajar kinestetik, yaitu preferensi belajar yang mengutamakan pergerakan fisik dan sentuhan indera. Preferensi belajar kinestetik dalam bahan ajar ini secara spesifik tidak diterapkan pada uraian materi di capaian pembelajaran III. Sebab, pada uraian materi tersebut, fasilitas masih cenderung terkonsentrasi pada preferensi belajar visual. Adapun preferensi belajar kinestetik dalam bahan ajar ini terdapat pada proyek akhir. Proyek akhir ini sebenarnya adalah aktivitas evaluasi akhir yang disusun berdasarkan proyek. Pemilihan evaluasi berupa proyek ini dilakukan karena dalam sekali penugasan telah terjangkau materi secara keseluruhan.

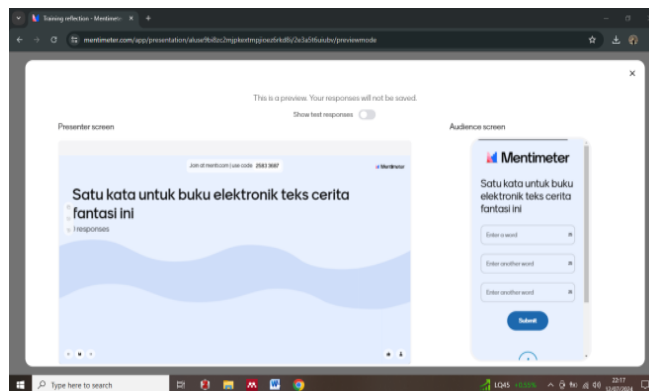
Proyek akhir ini adalah proyek menulis teks cerita fantasi bermuatan literasi sains dan kearifan lokal. Tidak seperti proyek-proyek konvensional yang dikumpulkan dalam bentuk kertas, proyek ini dikumpulkan dengan cara diunggah ke akun Instagram kelas. Dalam proses penulisannya, siswa dituntut untuk melakukan observasi, baik langsung maupun tidak langsung untuk menemukan data tentang kearifan lokal di sekitarnya. Kemudian, siswa juga akan melalui tahap perancangan unggahan teks cerita fantasi dengan menggunakan berbagai macam media sesuai dengan pilihan masing-masing. Pada tahap inilah siswa dengan preferensi belajar kinestetik dapat difasilitasi dengan baik. Tampilan proyek menulis sebagai evaluasi akhir dapat dilihat melalui gambar 7.



Gambar 7. Proyek Menulis Teks Cerita Fantasi

Proyek menulis di atas siswa dituntut untuk memproduksi sebuah teks cerita fantasi berbasis literasi sains, dengan memanfaatkan lingkungan dan kearifan lokal di sekitarnya. Dalam penerapannya, guru sebagai fasilitator dapat memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan riset sederhana terlebih dahulu. Tahap produksi teks cerita fantasi ini sesungguhnya memuat kegiatan-kegiatan yang kompleks. Secara tidak langsung, proyek ini dikembangkan dengan berlandaskan pada konsep pendekatan saintifik. Sesuai dengan Noprianti et al (2018) pendapat yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teks dengan pendekatan saintifik seharusnya berada pada tahap siswa didorong untuk berpikir kritis dalam memproduksi teks.

Sebagai penutup, bahan ajar ini juga dilengkapi sebuah bagian penting, yaitu umpan balik dari siswa. Umpan balik dari sebuah proses pembelajaran penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana keberhasilan bahan ajar dan mengukur sejauh mana pula penguasaan materi siswa (Helenia et al., 2015). Metode umpan balik yang diterapkan dalam bahan ajar ini adalah *tell-ask-give* (Kemdikbud, 2023). *Tell* berarti bercerita, *ask* berarti meminta, sedangkan *give* berarti memberi. Metode ini dapat memfasilitasi siswa untuk menceritakan hal-hal yang disenangi, menanyakan pertanyaan bermakna, dan memberikan komentar terhadap bahan ajar yang telah digunakan (Syarifah, 2022). Selain itu, siswa juga dapat menceritakan pengalamannya selama belajar menggunakan bahan ajar ini. Umpan balik dikemas dengan menggunakan media Mentimeter. Mentimeter dipilih untuk menguatkan integrasi rancangan bahan ajar dengan teknologi. Di sisi lain, Mentimeter juga menjadi sebuah media interaktif, menarik, dan dapat mengoptimalkan waktu guru. Tampilan Mentimeter dapat dilihat melalui gambar berikut.



Gambar 8. Timbal Balik dengan Memanfaatkan Mentimeter

### Tahap *Develop* (Pengembangan)

Berdasarkan data dari Guru bahasa Indonesia dan siswa melalui pengisian angket, dihasilkan sebuah skor dan persentase yang dapat digunakan untuk menentukan kelayakan bahan ajar ini. Skor dan persentase tersebut meliputi penilaian terhadap beberapa aspek dalam bahan ajar, mulai kesesuaian dengan kurikulum, penggunaan bahasa, hingga desain. Guru yang menjadi sasaran angker berjumlah tiga orang.

Table 3. Respon Angket Guru

No	Kriteria	Total Skor	Total Skor Maksimum	Rata-rata	Persentase
1	Relevan dengan kurikulum	11	15	3,6	73,3%
2	Mendukung pencapaian KD yang ingin diraih	12	15	4	80%
3	Memuat informasi yang lengkap	12	15	4	80%
4	Mudah diakses	12	15	4	80%
5	Bahasa mudah dipahami	11	15	3,6	73,3%
6	Desain sesuai dengan topik (cerita fantasi)	11	15	3,6	73,3%
7	Memuat gambar dan ilustrasi yang relevan	11	15	3,6	73,3%
8	Menyediakan kegiatan dan latihan soal yang variatif	11	15	3,6	73,3%
9	Tersedia umpan balik bagi siswa	11	15	3,6	73,3%
	<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>135</b>	-	-
		<b>75,6%</b>	<b>100%</b>		

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data kelayakan bahan ajar buku elektronik berbasis literasi sains dengan rincian kriteria: (1) relevan dengan kurikulum 73,3%, (2) mendukung pencapaian KD 80%, (3) memuat informasi lengkap 80%, (4) mudah diakses 80%, (5) bahasa mudah dipahami 73,3%, (6) kesesuaian desain 73,3%, (7) memuat gambar dan ilustrasi yang relevan 73,3%, (8) ketersediaan kegiatan dan latihan yang variatif 73,3%, dan (9) ketersediaan umpan balik 73,3%. Rata-rata keseluruhan persentase berjumlah 75,53%. Dengan demikian, sejalan dengan respon guru, bahan ajar bermuatan literasi sains dan terintegrasi kearifan lokal ini memiliki kriteria baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran teks cerita fantasi.

Table 4. Respon Angket Siswa

No	Kriteria	Total Skor	Total Skor Maksimum	Rata-rata	Persentase
1	Ketertarikan dengan materi	64	70	4	91,4%

2	Desain yang menarik	52	70	3,71	74,2%
3	Kemudahan penggunaan	50	70	3,57	71,4%
4	Bahasa mudah dipahami	51	70	3,64	72,8%
5	Kesesuaian dengan preferensi belajar	51	70	3,64	72,8%
6	Meningkatkan pemahaman materi	51	70	3	72,8%
7	Materi sesuai dengan lingkungan sekitar	68	70	4	97,1%
8	Latihan soal mudah dipahami	50	70	3,57	71,4%
	<b>Total</b>	<b>437</b>	<b>560</b>	-	-
		<b>78%</b>	<b>100%</b>		

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data kelayakan bahan ajar buku elektronik berbasis literasi sains dengan rincian kriteria: (1) ketertarikan dengan materi 91,4%, (2) desain yang menarik 74,2%, (3) kemudahan penggunaan 71,4%, (4) bahasa mudah dipahami 72,8%, (5) kesesuaian dengan preferensi belajar 72,8%, (6) meningkatkan pemahaman materi 72,8%, (7) materi sesuai dengan lingkungan sekitar, 97,1%, dan (8) latihan soal mudah dipahami 71,4%. Rata-rata keseluruhan persentase berjumlah 77,9%. Dengan demikian, sejalan dengan respon siswa, bahan ajar ini memiliki kriteria baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran teks cerita fantasi.

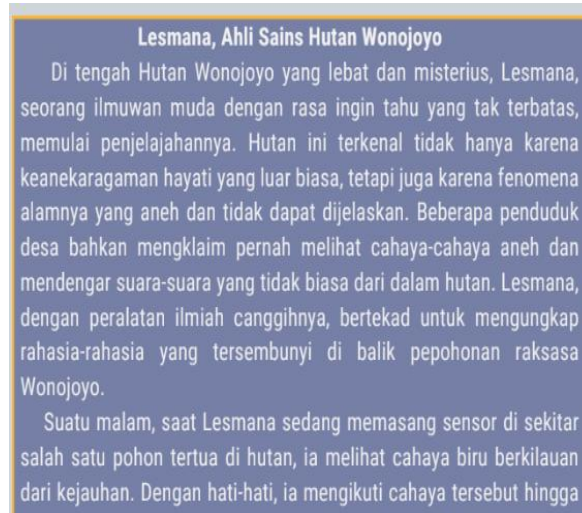
Dalam mengembangkan bahan sebuah bahan ajar, salah satu aspek terpenting yang perlu diperhatikan adalah sajian materi. Sebab, materi adalah muatan utama yang dapat membantu siswa untuk membangun pemahamannya (Indra & Werdiningsih, 2024). Penyusunan materi dilakukan dengan memperhatikan setidaknya tiga kriteria, yaitu relevansi dengan kurikulum, mendukung pencapaian kompetensi dasar, dan disajikan dengan menarik. Pertama, kurikulum adalah sebuah kebijakan yang dirancang oleh para ahli dalam menentukan arah pembelajaran, serta berhubungan dengan strategi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran yang disepakati untuk diterapkan (Fauzan, 2017). Di Indonesia kini, kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan bagi guru dan siswa untuk mengeksplorasi kegiatan belajar yang akan dilakukan (Zakso, 2023). Sesuai dengan konsep tersebut, bahan ajar ini dikembangkan dengan fleksibilitas tertentu yang memungkinkan guru dapat menyusun rancangan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Kedua, uraian materi dalam bahan ajar ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang menjadi acuan sebagaimana disebutkan pada tabel 2. Dengan demikian, materi dalam bahan ajar ini terdiri dari definisi, jenis-jenis, menceritakan kembali isi teks, struktur, kaidah kebahasaan, dan langkah-langkah menulis teks cerita fantasi. Tidak hanya itu, dalam bahan ajar ini, diberikan pula informasi mengenai konsep struktur dan kaidah kebahasaan agar siswa memiliki pemahaman dan alasan untuk mempelajari materi tersebut, bukan hanya karena diperintah oleh guru. Selain itu, diberikan pula informasi tentang tips dan trik dalam menulis agar siswa lebih mudah dalam mengeksekusi proyek akhir dalam bahan ajar ini. Lebih lanjut, oleh karena bahan ajar ini dikembangkan dengan berbasis literasi sains, maka pada beberapa bagian disisipkan pula pengetahuan sains melalui teks-teks yang ada. Sehubungan dengan muatan kearifan lokal yang juga menjadi fokus, pengembalian memanfaatkan lingkungan sekitar (ekologi lokal) di wilayah Kecamatan Wongsorejo, Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur. Konten materi berbasis kearifan lokal ini mendukung terlaksananya pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang relevan dengan konsep-konsep literasi sains. Pernyataan ini didukung pula dengan hasil penelitian yang menunjukkan pengembangan sebuah buku panduan pembelajaran saintifik berbasis kearifan lokal yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak (Anida & Eliza, 2020). Pendekatan saintifik dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal ini juga diharapkan mampu meregenerasi orientasi pendidikan nasional yang bukan hanya berorientasi pada pencapaian nilai (numerik), tetapi lebih kepada nilai luhur karakter bangsa (Nugroho, 2020).

Ketiga, uraian materi perlu dirancang dengan cara menarik. Hal ini dilakukan dengan menyajikan materi dalam model yang berbeda-beda, tidak terbatas pada bacaan saja. Salah satunya melalui dialog yang mendukung siswa untuk menarik kesimpulan sendiri. Selain itu, bahasa yang digunakan juga tidak seluruhnya dikemas dalam bahasa standard. Di beberapa bagian, materi disajikan menggunakan bahasa yang santai dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dalam proses pengembangan materi dalam bahan ajar teks cerita fantasi ini, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi. Salah satunya adalah pemilihan bentuk-bentuk kearifan lokal yang sesuai dengan kemampuan berpikir siswa kelas VII sebagai subjek uji coba. Selain itu, mengintegrasikan kearifan lokal tersebut dengan

literasi-literasi sains yang esensial juga menjadi tugas yang cukup kompleks. Tahap ini perlu dilakukan dengan hati-hati sehingga siswa tidak kesulitan dalam mencerna setiap teks yang disajikan. Berkaitan dengan muatan materi bahan ajar ini, berdasarkan salah satu guru sebagai responden, muatan kearifan lokal dalam bahan ajar ini masih perlu ditingkatkan dan dimaksimalkan lagi. Beberapa muatan kearifan lokal dan literasi sains yang terdapat dalam bahan ajar ini tampak pada gambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Kearifan Lokal dan Literasi Sains dalam Bahan Ajar

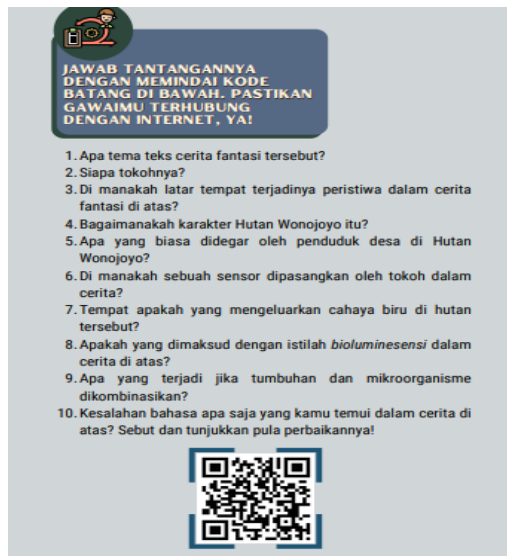
Gambar 9 di atas menunjukkan pemanfaatan kearifan lokal berupa tokoh cerita rakyat yang menurut masyarakat setempat, berjasa dalam pembabatan dan pembangunan sebuah dusun bernama Maelang di wilayah Kecamatan Wongsorejo. Ia adalah Buyut Lesmana. Nama Lesmana dimanfaatkan sebagai tokoh utama dalam cerita fantasi tersebut. Dalam cerita tersebut, disinggung pula mengenai keanekaragaman hayati di hutan. Dalam cerita tersebut, disebutkan pula karakter generasi yang literat, yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Muatan-muatan sederhana seperti inilah yang dimanfaatkan dalam cerita sebagai alat dalam mengenalkan kearifan lokal dan literasi sains bagi siswa.

Sebagai usaha mendukung pemahaman siswa agar lebih maksimal, bahan ajar ini juga dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang mendukung. Gambar dan ilustrasi juga tampak pada desain bahan ajar secara keseluruhan. Gambar dan ilustrasi memiliki urgensi tersendiri, yakni guna mendukung penyampaian bacaan secara lebih konkret (Tursunmurotovich, 2020), juga fungsi dekoratifnya yang berguna untuk menarik perhatian siswa. Desain bahan ajar menggunakan tema fantasi untuk menyesuaikan dengan teks yang dikembangkan materinya, yaitu teks cerita fantasi. Hal ini tampak remeh, tetapi justru menjadi hal yang krusial agar bahan ajar memiliki konsistensi yang baik, tidak hanya dari sisi substansi, tetapi juga desain.

Selain materi, juga desain, rancangan kegiatan dalam bahan ajar dikreasikan secara bervariasi. Variasi ini ditunjukkan dengan memberikan fasilitas bagi seluruh siswa dengan preferensi belajar auditori, visual, maupun kinestetik. Kegiatan belajar perlu divariasikan agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran (Yudiana, 2023). Selain itu, kegiatan belajar juga perlu dirancang agar berpusat pada siswa (*student centered learning*). Pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat membuat siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Antika, 2014). Dengan fasilitas bahan ajar yang berdiferensiasi, terdapat jaminan siswa berpartisipasi aktif sesuai dengan preferensi belajarnya. Walaupun dalam hal ini, siswa tidak disarankan untuk memilih bagian yang sesuai dengan preferensi belajarnya saja, tetapi juga perlu dimotivasi untuk mengikuti materi dengan preferensi belajar yang berbeda dengan sebaik-baiknya.

Unsur lain dalam bahan ajar yang esensial untuk dikembangkan adalah latihan soal. Latihan soal dapat menjadi salah satu tolok ukur bagi guru untuk mengukur pengetahuan siswa (Juniardi, 2023). Latihan soal baiknya dikembangkan dengan beberapa variasi. Tujuannya agar siswa memiliki referensi latihan yang lebih beragam dan tidak bosan ketika mengerjakannya. Sebagaimana disebutkan pada bagian sebelumnya, latihan soal dalam bahan ajar ini menggunakan media Google Formulir. Google Formulir digunakan untuk menghadirkan pandangan baru bagi siswa sehingga siswa tidak terlalu terpaku pada bahan ajar yang berbentuk buku elektronik. Penyajian Google Formulir dilakukan dengan dua cara, yakni dengan mencantumkan tautan dan kode batang. Kode batang ini digunakan bukan hanya untuk tujuan estetika saja. Lebih dari itu, penggunaan kode batang

adalah sebuah alternatif cara untuk memperkenalkan kepada siswa perkembangan teknologi yang sedang menjadi tren dan membiasakan siswa menggunakannya. Dengan demikian, siswa tidak akan ketinggalan zaman. Bentuk latihan soal dalam bahan ajar ini tampak pada gambar 10 berikut.



Gambar 10. Latihan soal

Lebih lanjut, proyek akhir dalam bahan ajar ini dirancang sedemikian rupa sebagaimana diuraikan sebelumnya dengan alasan-alasan tertentu. Dalam prosesnya, siswa dituntut untuk melakukan riset sederhana untuk mendapatkan bahan penulisan teks cerita fantasi. Proses ini penting bagi diri siswa sebagai pengenalan terhadap dunia riset. Dengan demikian, suatu saat nanti, ketika siswa dituntut untuk melakukan riset-riset yang lebih besar, siswa tidak mengalami gegar budaya (*culture shock*). Kemudian, tulisan berupa teks cerita fantasi yang perlu didesain juga melatih siswa untuk menjadi generasi kreatif. Sebab kreativitas menjadi salah satu kriteria penting dalam meningkatkan literasi siswa. Dalam jangka lebih panjang, khususnya di dunia karir, penugasan ini dapat memberi bekal bagi siswa untuk melatih kemampuan non-teknisnya. Produk yang telah tuntas dirancang kemudian diunggah melalui media sosial Instagram. Tujuannya adalah memperkenalkan dan membiasakan siswa untuk melihat kegunaan media sosial dari sisi yang berbeda dan lebih bermanfaat. Dengan demikian, perlahan siswa dapat memahami bahwa media sosial dapat digunakan dengan cara yang lebih bijak. Siswa juga dapat memaknai eksistensi media sosial sebagai alat untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif (Oktifa, 2022).

Bahan ajar ini dirancang dan dikembangkan dalam bentuk buku elektronik dengan alasan-alasan tertentu. Pertama, buku elektronik ini mudah digunakan dan mudah didistribusikan. Dengan begitu, guru tidak memiliki pekerjaan tambahan untuk memberikan akses terhadap bahan ajar karena dapat diakses dengan sangat mudah melalui pesan WhatsApp, Google Drive, Clouds, dan lainnya. Selain itu, buku elektronik juga mudah untuk digandakan dan ramah lingkungan (Makdis, 2020). Namun demikian, berdasarkan komentar dari salah satu guru sebagai responden, buku ajar berbentuk buku elektronik ini memang baik kaitannya dengan adaptasi teknologi. Akan tetapi, menurutnya tidak semua siswa dapat menggunakan bahan ajar berbentuk digital ini. Oleh karena itu, diperlukan realisasi tahap selanjutnya, yakni diseminasi.

Tahap diseminasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan 4D yang dilakukan dengan pendistribusian atau penyebaran ke lapangan (Kurniawan & Dewi, 2017). Namun, sebelum disebarkan, bahan ajar perlu melalui tahap uji validitas dan revisi. Uji validitas juga penting dilakukan untuk mengidentifikasi kesesuaian dengan kompetensi yang ingin dicapai dan standar tertentu berdasarkan perspektif dari guru, dosen, ahli media, ahli materi, dan lainnya sebagai validators (Tati et al., 2021). Setelah dilakukan uji validitas, perlu dilakukan tindakan lebih lanjut, yaitu merevisi bagian-bagian yang belum optimal. Optimalisasi semua bagian dalam bahan ajar sesuai materi ini dapat mendukung proses diseminasi. Rencana tahap diseminasi akan dilakukan di MTsN 12 Banyuwangi. Diseminasi dilakukan secara terbatas pada siswa kelas VII MTsN 12 Banyuwangi saja. Tahap ini memerlukan tindak lanjut melalui penelitian lanjutan pula.

Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan rekomendasi dan validasi dari subjek uji coba. Sejalan dengan rekomendasi melalui angket yang diperoleh dari siswa kelas VII MTsN 12 Banyuwangi, optimalisasi yang perlu dilakukan sehubungan dengan pengembangan bahan ajar ini diperlukan pada beberapa aspek. Pertama, Kedua, siswa juga merekomendasikan substansi yang lebih praktis sehingga mereka dapat berinteraksi dengan kearifan-

kearifan lokal yang secara lebih maksimal. Tidak hanya itu, optimalisasi pengembangan bahan ajar ini juga mendapat rekomendasi dari guru bahasa Indonesia MTsN 12 Banyuwangi agar tidak hanya dibuat versi elektroniknya saja, tetapi juga versi cetak. Hal ini dilatarbelakangi keadaan beberapa siswa yang masih belum memiliki akses gawai yang memadai. Di sisi lain, revisi juga perlu dilakukan untuk mengoptimalkan kearifan lokal setempat yang digunakan agar lebih substansial.

Bahan ajar yang bermuatan literasi sains terintegrasi kearifan lokal setempat ini mendukung untuk meraih target pembelajaran teks cerita fantasi yang lebih kontekstual di sekolah tersebut. Kearifan lokal yang tercermin melalui tokoh-tokoh cerita fantasi yang ada dalam bahan ajar dapat menjadi media untuk mengenalkan siswa terhadap asal usul beberapa tempat di wilayah Kecamatan Wongsorejo ini. Pembelajaran yang didesain sedemikian rupa dapat mendukung proses pendidikan yang mampu mewariskan nilai-nilai budaya dan tradisi yang ada (Sari et al., 2022). Akhirnya, pelestarian dan penguatan identitas lokal dalam menghadapi tantangan global yang semakin di luar kendali dapat dioptimalkan. Identitas lokal mampu mendorong siswa agar memiliki jati diri yang kuat sehingga tidak mudah dikendalikan oleh perubahan zaman yang dapat menjauhkannya dari nilai dan norma baik yang berlaku. Tidak hanya itu, dalam konteks literasi, siswa diperkenalkan dengan konsep-konsep sains sederhana sebagai langkah awal untuk menciptakan pengetahuan sains yang baik. Melalui penggunaan istilah-istilah sains yang diintegrasikan dalam teks-teks cerita fiktis dalam bahan ajar, siswa dapat memiliki rasa ingin tahu mengenai pengertian dari istilah-istilah tersebut.

Bahan ajar ini juga sangat adaptif dengan teknologi sehingga juga mendukung percepatan pengenalan dan peningkatan kemahiran pemanfaatan teknologi bagi siswa. Khusus pada bagian proyek akhir yang dikemas dengan memanfaatkan media Instagram, siswa juga dapat dilatih untuk mulai menggunakan sosial media untuk tujuan-tujuan yang lebih bermanfaat, tidak hanya untuk kepentingan hiburan saja.

## CONCLUSIONS

Bahan ajar berupa buku elektronik berbasis literasi sains dan terintegrasi dengan kearifan lokal ini dapat menjadi salah satu alternatif cara untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas bahan ajar teks cerita fantasi. Muatan literasi sains dan kearifan lokal dalam bahan ajar ini menjadi inovasi baru dalam meningkatkan literasi siswa sekaligus mewariskan kearifan lokal yang ada. Tidak hanya sebagai inovasi belaka, secara praktis bahan ajar ini juga menjawab kebutuhan bahan ajar yang relevan dengan tuntutan zaman. Simpulan tersebut sejalan dengan hasil uji kelayakan melalui angket yang disebarkan kepada guru dan siswa yang menunjukkan hasil layak, dengan skor rata-rata adalah 75.53% dan 77.9%. Walau demikian, terdapat beberapa bagian yang perlu ditingkatkan dan memerlukan tindak lanjut guna menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar yang dikembangkan berbasis literasi sains pada akhirnya memunculkan kebutuhan belajar yang perlu dirancang menggunakan pendekatan saintifik. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa bahan ajar ini memiliki kriteria baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII. Sebagai bahan ajar yang memberikan fasilitas preferensi belajar auditori, visual, maupun kinestetik, bahan ajar ini dapat menyajikan proses belajar yang adil bagi siswa di kelas dengan karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan uraian di atas pula, terdapat rekomendasi bagi para peneliti selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan bahan ajar ini sampai dengan uji efektivitas. Selain itu, direkomendasikan pula untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi sains dan terintegrasi kearifan lokal wilayah lain pada teks-teks yang berbeda.

## REFERENCES

- Abel, B. A., & Sya, M. F. (2024). Cerita Fantasi Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 943–950. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7890>
- Andajani, K. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Mata Kuliah Inti Seminar Pendidikan Profesi Guru*, 2(1).
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>
- Antika, R. R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk" hal. *BioKultur*, III(1), 251.
- Cairney, T. (2011). The power of story: How literature can teach, enrich and transform. *International Journal of the Book*, 8(2), 37–47. <https://doi.org/10.18848/1447-9516/cgp/v08i02/36867>
- Damayanti, E. (2023). *Toponimi Wilayah di Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi*. Universitas Jember.
- Damayanti, E., & Muti'ah, A. (2021). Instrumen Penilaian Kreatif Pembelajaran Membaca Puisi Di Sma Berbasis

Media Sosial Tiktok. *Seminar Nasional Babasa, Sastra, dan Pembelajarannya* #7.

- Daulay, G. H. A., & Harahap, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fantasi Berbantuan Wondershare Filmora Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Kota Binjai. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Babasa dan Ilmu Sosial*, 2(5).
- Fatimah, K., Damayanti, R., Wahyuni, S., Werdiningsih, D., & Imrotin, I. (2024). Development of GOFIN (Google form interactive)-based on the short story worksheet with differentiated learning approach. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 198–218. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32277>
- Fauzan. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. GP Press.
- Hanafi. (2022). The Concept of Research in Education. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Helenia, I., Zubaidah, & Bistari. (2015). Pengaruh Pemberian Bentuk Umpan Balik (Feedback) Terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(12), 1–8.
- Holbrook, J., & Rannikmae, M. (2020). The Meaning of Scientific Management. *International Journal of Environmental & Science Education*, 4(3), 17–21. <https://doi.org/10.4324/9781003056584-3>
- Indra, D., & Werdiningsih, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Bermuatan Ekologi untuk Mendukung Pencapaian Profil Pelajar Pancasila Jenjang SMK. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Babasa dan Sastra Indonesia, Spesial Ed*, 314–334. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17247>
- Indriani, M. S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Penggunaan Video Anak “Malin Kundang.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 3(2), 91. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v3i2.21273>
- Irlando, A., Wanda, R., Muhamad, A. E., & Prita, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1).
- Johan, J. R., Iriani, T., Maulana, A., & Negeri, U. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Juniardi, W. (2023). *Pabami Indikator Soal dari Pengertian, Fungsi hingga Contoh Penerapannya*. quipper. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/indikator-soal/>
- Kantun, S., & Budiawati, Y. S. R. (2015). Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang Digunakan Oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 129–146.
- Kasse, F., & Atmojo, I. R. W. (2022). Analisis Kecakapan Abad 21 Melalui Literasi Sains Pada Siswa Sekolah Dasar. *Education and Development*, 10(1), 124–128. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3322/2168>
- Kemdikbud. (2023). *Panduan Praktis Untuk Pengembangan Komunitas Belajar Bagi Pendidik*.
- Khairunnisa, F., Prabumulih-Palembang, J., & Selatan, S. (2020). Problematika Pembelajaran Menulis Teks Narasi Di Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Babasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 145–151. <http://conference.unsri.ac.id/index.php/sembadra/article/view/1600>
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast- O-Matic. *Jurnal Silwangi*, 3(1), 214–219.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pad era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>
- Ningsih, N. M. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 berbasis Teks yang Berorientasi pada Pendekatan Saintifik. *Edukasi Lingua Sastra*, 15(2), 31–42. <https://doi.org/10.47637/elsa.v15i2.65>
- Nopritanti, T., Ariesta, R., & Utomo, P. (2018). Pelaksanaan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeru 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(3), 341–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6790>
- Norton, D. E., & Norton, S. E. (2011). *Through the Eyes of a Child: An Introduction to Children's Literature*. Pearson. [https://books.google.co.id/books/about/Through\\_the\\_Eyes\\_of\\_a\\_Child.html?id=qrNtQgAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Through_the_Eyes_of_a_Child.html?id=qrNtQgAACAAJ&redir_esc=y)
- Nugroho, D. A. (2020). IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK SEBAGAI UPAYA PENGUATAN IDENTITAS BANGSA DALAM KONSTELASI MASYARAKAT GLOBAL (Studi Penerapan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal). *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(3).

- Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 87–93. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/1830/1644>
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Ogunkola, B. J. (2013). Scientific Literacy: Conceptual Overview, Importance and Strategies for Improvement. *Journal of Education and Societal Research*, 3(1), 265–274. <https://doi.org/10.5901/jesr.2013.v3n1p265>
- Oktifa, N. (2022). Cara Bijak Memanfaatkan Sosmed untuk Pembelajaran Siswa Sosial media seperti Instagram, Youtube, TikTok, FB dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan. *akupintar.id*. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/memanfaatkan-sosmed-untuk-pembelajaran-siswa>
- Parinduri, S. H. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN )*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- Pertiwi, U. D., Atanti, R. D., & Ismawati, R. (2018). Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Smp Abad 21. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(1), 24–29. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i1.173>
- Philominraj, A., Jeyabalan, D., & Vidal-silva, C. (2017). Visual Learning: A Learner Centered Approach to Enhance English Language Teaching. *English Language Teaching*, 10(3), 54–62. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n3p54>
- Rafida, A., Ahmad, A. A., & Muhdy, A. A. (2022). Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.30307>
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>
- Rodríguez Espinosa, J. M. (2005). The importance of Scientific literacy in our Society. *Distant Worlds, "Astrophysics, and how to attract young people into Physics"; Proc. JENAM 2005*, 28–31. [http://www.astro.ulg.ac.be/RPub/Colloques/JENAM/proceedings/education/education\\_espinosa.pdf](http://www.astro.ulg.ac.be/RPub/Colloques/JENAM/proceedings/education/education_espinosa.pdf)
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 2(2), 76–84. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v2i2.1842>
- Sitohang, M. N., Ginting, M. B., & Kilungga, E. (2022). Peningkatan Pemahaman Makna Kompetensi Dasar Matematika Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Literasi Informasi Digital pada Mahasiswa PGSD STKIP Kristen Wamena. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 101–107. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Suprihadi, S., Asrofah, A., & Umayu, N. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Dengan Penerapan Strategi Transformasi Cerita Pengalaman Pribadi Tingkat SMP di Kabupaten Pati ( Development of Short Story Text Teaching Materials with the Implementation of a Transformation Strategy for Persona. *TEKS: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/teks.v7i2.12104>
- Syarifah, M. (2022). *Metode Umpan Balik Tell – Ask – Give*. Wordpress. <https://www.msyarifah.my.id/2022/07/18/metode-umpan-balik-tell-ask-give/>
- Syofyan, R., & Siwi, M. K. (2018). The Impact of Visual, Auditory, and Kinesthetic Learning Styles on Economics Education Teaching. *1st International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2018)*, 57(Piceeba), 642–649. <https://doi.org/10.2991/piceeba-18.2018.17>
- Tati, Y. M., Kasmeri, R., & Yanti, F. (2021). Validitas Bahan Ajar Berbasis Riset Pada Materi Sistem Reproduksi Sma/Ma. *Horizon*, 1(1), 195–203. <https://doi.org/10.22202/horizon.v1i1.4710>
- Tursunmurotovich, S. S. (2020). Importance of Illustrations for Perception of Content of the Book. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(4), 98–101. [www.idpublications.org](http://www.idpublications.org)
- Yudiana, K. (2023). *E-Modul Keterampilan Mengadakan Variasi*. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://cdn.undiksha.ac.id/wp-content/uploads/sites/30/2024/08/14005237/Modul-3-Keterampilan-Mengadakan-Variasi-2.pdf>
- Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 21–28. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>
- Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan*



*Humaniora*, 13(2), 916. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>