

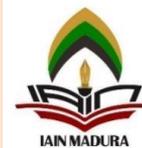


GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.21718



Merajut Kearifan Lokal dan Global dalam Bahan Ajar Digital Multimodal Cerita Pendek untuk Kelas XI

Fatihatur Rachmah* & Dyah Werdiningsih*

* Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang

Alamat surel: fatihaturrachmah@gmail.com; dyah.werdiningsih@unisma.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Audiovisual;
Flipbook;
Gamifikasi;
Piramida
Cerpen;
Teks
bergambar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital multimodal dalam pembelajaran cerpen yang memuat nuansa kearifan lokal dan global. Keragaman budaya yang ada penting dikenalkan kepada generasi penerus bangsa dalam rangka pelestarian budaya dan penanaman pendidikan karakter. Bahan ajar yang dikembangkan berupa materi pembelajaran cerpen kelas XI MA sesuai capaian pembelajaran pada fase F yakni memahami isi, unsur pembangun, dan gaya bahasa cerpen serta menulis cerpen. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Design and Development Research* (DDR) dengan beberapa tahapan yaitu tahap pendahuluan (eksplorasi), desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di MA Al-Huda Sumber Nangka. Data yang digunakan adalah hasil wawancara kepada guru Bahasa Indonesia, hasil kuesioner siswa, hasil uji validasi ahli materi, bahasa, dan media, validasi uji kepraktisan guru, dan hasil uji validasi kepraktisan siswa. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi sebesar 86,7%, ahli bahasa sebesar 95,6% dan ahli media sebesar 95%. Uji kepraktisan oleh guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81,3% dan uji kepraktisan siswa mendapatkan nilai rata-rata 95%. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar yang dibuat memiliki kualitas yang baik dari berbagai aspek, layak digunakan dalam pembelajaran dan praktis digunakan siswa dalam pembelajaran cerpen.

Abstract

Keywords:

Audiovisual;
Flipbook;
Gamification;
Short story pyramid;
Illustration teks.

This research aims to develop multimodal digital teaching materials for short story learning that incorporate elements of local and global wisdom. The cultural diversity that exists is important to introduce to the younger generation in order to preserve culture and instill character education. The teaching material developed consists of short story learning materials for grade XI students of Islamic Senior High School (MA), in accordance with the learning objectives of phase F, namely understanding the content, elements of structure, and language style of short stories, as well as writing short stories. This study is a Research and Development (R&D) project. The development method used is the Design and Development Research (DDR) approach, which includes several stages: preliminary (exploration), design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at MA Al-Huda Sumber Nangka. The data were collected through interviews with Indonesian language teachers, student questionnaires, expert validation tests (content, language, and media experts), teacher practicality validation, and student practicality validation. Based on the validation results, the

content expert gave a score of 86.7%, the language expert 95.6%, and the media expert 95%. The practicality test by teachers obtained an average score of 81.3%, while the practicality test by students obtained an average score of 95%. These results indicate that the developed teaching material product has good quality in various aspects, is feasible for use in learning, and is practical for students to use in short story learning.

Terkirim: 21 Agustus 2025; Revisi: 3 September 2025; Diterima: 8 September 2025

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét VI

Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Materi pelajaran Bahasa Indonesia tidak terbatas pada struktur kebahasaan saja. Lebih dari itu terdapat unsur seni dalam Bahasa Indonesia yakni sastra Indonesia. Hal ini dikarenakan pelajaran Bahasa Indonesia merupakan satu-satunya materi pelajaran yang memfasilitasi perolehan pengetahuan dan interaksi pendidikan, sambil mempromosikan fungsi kognitif, instrumental, integratif, dan budaya yang penting bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa di Indonesia (Nababan, 1991). Pelajaran sastra dalam Bahasa Indonesia meliputi puisi, hikayat, pantun, cerita rakyat, cerita pendek, dan sebagainya. Materi cerita pendek merupakan salah satu materi yang banyak dibahas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia baik tingkat SMP maupun SMA. Cerita pendek (cerpen) adalah cerita rekaan yang singkat, berfokus pada satu masalah utama dan tidak lebih dari 10.000 kata. Materi dalam cerpen meliputi unsur pembangun cerpen yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik, kaidah kebahasaan, hingga menulis cerpen. Karya cerpen walaupun merupakan cerita fiksi namun mengandung banyak pelajaran baik secara struktural hingga nilai moral yang terkandung di dalamnya. Cerpen termasuk pembelajaran yang dapat membantu peningkatan keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Manirakiza, dkk., 2024).

Cerpen merupakan sesuatu yang menarik utamanya bagi para sastrawan prosa yang bahkan menjadikan menulis termasuk menulis cerpen sebagai bagian hobi yang dilakukan secara terus-menerus hingga menghasilkan banyak karya. Akan tetapi dalam dunia pendidikan pembelajaran cerpen tidak jarang ditemukan adanya persoalan yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Tidak sedikit siswa yang mengaku mengalami kesulitan tertentu dalam mempelajari cerpen (Ansoriyah, dkk., 2022), padahal cerpen merupakan karya sastra untuk membantu mengembangkan keterampilan menulis siswa (Mohammed, 2022). Persoalan ini tentu memerlukan perhatian dari para pegiat pendidikan termasuk guru yang memiliki peran untuk membentuk cara berpikir siswa agar lebih reflektif dan kritis (Rusdiyana, Widyartono, & Taufiqurrahman, 2025). sehingga

kesulitan siswa dapat teratasi serta pembelajaran cerpen dapat terlaksana dengan interaktif dan menyenangkan.

Seiring perkembangan teknologi media pembelajaran juga perlu dilakukan pengembangan termasuk dalam pembelajaran cerpen. Inovasi ini dibutuhkan untuk menghindari rasa jenuh siswa jika belajar terbatas menggunakan teks saja. Bahan ajar sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya kesesuaian dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa sehingga media yang digunakan dapat mendukung semua gaya belajar siswa. Salah satu yang bisa diterapkan adalah desain multimodal yang memuat berbagai media seperti teks, audio, visual, dan audiovisual. Sebagaimana yang dicanangkan oleh pemerintah dengan pembelajaran berdiferensiasi dan deep learning untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berkesan bagi siswa sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Penggunaan bahan ajar yang sesuai kebutuhan dan karakteristik belajar siswa dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam belajar serta mendorong proses belajar yang lebih kompleks (Furkan & Yanti, 2023; Hosseinzadeh, dkk., 2024). Selain itu juga untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran termasuk dalam pembelajaran cerpen. Integrasi berbagai teknologi dalam pendidikan juga untuk meningkatkan literasi siswa dalam memahami, menggunakan, dan berinteraksi secara kritis dengan teknologi (Kurniawati, Sodik, & Indarti, 2025).

Setiap siswa memiliki latar belakang dan gaya belajar yang berbeda. Kondisi ini menuntut kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar sesuai kebutuhan dan gaya belajar siswa. Memahami gaya belajar siswa akan mempermudah guru memilih media ajar dan menciptakan lingkungan belajar yang ideal. Pembelajaran cerpen sebelumnya memang hanya berfokus pada teks. Akan tetapi dengan bantuan teknologi terlebih munculnya *artificial intelligence* (AI) semakin mendukung penciptaan pengembangan bahan ajar yang inovatif. Guru dapat mengkolaborasikan media pembelajaran dalam desain bahan ajar multimodal. Penerapan media multimodal ini dari hasil beberapa penelitian terbukti efektif sebagai alat pedagogis dalam pembelajaran cerpen (Diaz, 2024; García-Cañarte & Ocaña, 2024). Pemilihan media ini tentu melalui serangkaian uji coba terkait kebutuhan belajar, karakteristik siswa, hingga uji kelayakan dari bahan ajar yang dipilih. Selain media konten yang dimuat dalam bahan ajar cerpen juga harus variatif. Hal ini bertujuan selain untuk memahami materi cerpen secara mendalam juga untuk mengintegrasikan berbagai pengetahuan lain seperti sosial, sains, hingga arifan lokal.

Konten kearifan lokal merupakan salah satu tema penting untuk dimuat dalam bahan ajar cerpen. Kearifan lokal adalah pengetahuan yang dimiliki oleh sekelompok orang yang tergabung dalam satu entitas dan bersumber dari pengalaman dalam kelompok masyarakat tersebut serta tidak dimiliki orang etnis yang lain. Mengingat perkembangan zaman modern nilai-nilai luhur dari kearifan lokal penting untuk dipertahankan. Melalui integrasi kearifan lokal dalam cerpen dapat menjadi media edukasi untuk mengenalkan kearifan lokal kepada anak-anak. Dalam konteks sastra mengangkat tema kearifan lokal merupakan langkah penting dalam rangka pelestarian budaya (Saputri, dkk., 2024). Cara ini dapat memberikan gambaran mengenai cara pandang, pola pikir, serta cara hidup masyarakat suatu daerah dengan secara mendalam dan penuh makna.

Kearifan lokal yang dimuat dalam pembelajaran cerpen tidak terbatas pada kekayaan budaya dan tradisi dalam negeri. Lebih luas lagi kearifan lokal global juga dapat diintegrasikan dalam pembelajaran cerpen. Sebagaimana diketahui arus globalisasi menyebabkan mudahnya menyebar berbagai informasi termasuk munculnya berbagai tren baru. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran cerita pendek dapat membantu agar budaya tidak pudar akibat arus globalisasi (Yaqin, Gloriani, & Maschita, 2024). Integrasi kearifan lokal dalam cerpen dapat membantu mengenalkan beragam kebudayaan daerah dalam negeri agar tetap hidup di tengah-tengah masyarakat utamanya generasi muda. Integrasi kearifan lokal global dapat membantu memperluas wawasan siswa mengenai beragam kebudayaan yang ada di dunia dan menumbuhkan jiwa apresiasi (Osborn, 1998). Siswa dapat memahami bagaimana perbedaan kultur yang ada di dalam negeri dan luar negeri. Penekanan nilai kearifan lokal dan global ini perlu untuk dipahami secara mendalam oleh siswa sehingga tidak terjadi krisis identitas dan degradasi budaya serta siswa lebih siap dalam menghadapi dinamika global. Penanaman nilai ini salah satunya dapat diterapkan melalui pembelajaran cerpen.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai pengembangan bahan ajar dalam materi Bahasa Indonesia sudah pernah dibahas oleh beberapa peneliti. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Imrotin, Famsah, & Wahyuni (2022) berjudul *Perencanaan Bahan Ajar Teks Anekdota dengan Pendekatan Keterampilan Abad 21 pada Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. Sesuai judul penelitian ini mengembangkan bahan ajar untuk teks anekdot menggunakan pendekatan keterampilan abad 21. Penelitian kedua dilakukan oleh Ubaidillah, Werdiningsih, & Busri (2023) berjudul *Implementasi E-Modul Berbasis Exe Learning pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VII MTs Sunan Kalijaga*. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan modul digital menggunakan media Exe Learning dalam pembelajaran puisi serta untuk

mendeskripsikan kekurangan dan kelebihanannya. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hidayat, Andriyana, & Kautsar (2024) berjudul *Development of teaching materials for writing short stories based on multi-modal through the Glide Apps platform*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas bahan ajar menulis cerpen berbasis multimodal melalui platform Glide App.

Pengembangan bahan ajar pada penelitian sebelumnya belum berfokus pada integrasi kearifan lokal dan global sebagai konten dalam pengembangan bahan ajar. Selain itu fokus yang digunakan belum menyangkut keseluruhan capaian pembelajaran (CP) dalam satu kelas selama satu semester. Oleh karena itu penelitian yang akan dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar cerpen berupa bahan ajar digital multimodal bermuatan kearifan lokal dan global. Bahan ajar ini memuat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu pengembangan bahan ajar ini juga memuat beberapa capaian pembelajaran untuk kelas XI MA fase F. Capaian pembelajaran yang dimuat yaitu memahami isi cerpen, memahami unsur pembangun cerpen, memahami kebahasaan dalam cerpen, serta menulis cerpen bermuatan kearifan lokal dan global.

Urgensi dari penelitian ini terdiri dari beberapa bagian penting. Pertama integrasi kearifan lokal dapat membantu mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai yang ada dalam kearifan lokal tersebut kepada generasi muda. Kedua literasi multikultural dari integrasi kearifan lokal internasional dapat membantu murid memahami persamaan dan perbedaan kebudayaan yang ada di Indonesia dan global sehingga dapat menanamkan jiwa empati, toleransi dan keterbukaan budaya. Ketiga integrasi perkembangan teknologi seperti pembelajaran visual, audiovisual, dan gamifikasi berpotensi penciptaan suasana belajar yang sesuai dengan minat belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih responsif. Hal ini juga sesuai dengan karakter kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penanaman karakter, serta integrasi kebudayaan. Penerapan bahan ajar digital multimodal dalam bahan ajar memungkinkan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Komponen dalam pengembangan bahan ajar ini merupakan komponen kunci pada abad 21 sehingga bahan ajar ini dirasa penting dan menarik untuk dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengkaji studi eksplorasi tentang kebutuhan bahan ajar dan karakteristik belajar siswa kelas XI MA; (2) untuk mengkaji perancangan bahan ajar digital multimodal bermuatan kearifan lokal dan global yang meliputi desain cover, desain isi materi, desain media pembelajaran, desain permainan, desain integrasi kearifan lokal dan global, serta desain *flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi

heyzine. Pengembangan bahan ajar ini berusaha menjawab beberapa tantangan yang ditemukan dalam pembelajaran cerpen.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian jenis pengembangan atau biasa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Artinya dalam penelitian ini bukan sebatas mengkaji fenomena dalam proses belajar mengajar namun juga menghasilkan produk baru sebagai bahan ajar. Peneliti melakukan pengembangan sehingga menghasilkan produk baru yang dalam hal ini adalah bahan ajar digital untuk pembelajaran cerpen bermuatan kearifan lokal dan global. Materi pelajaran yang dikembangkan adalah untuk kelas XI MA fase F sesuai ketentuan kurikulum merdeka. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berbentuk kuesioner untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik belajar siswa.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Design and Development Research* (DDR) yaitu studi sistematis dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional (Richey & Klein, 2014). Metode DDR terdiri dari beberapa tahapan yakni pendahuluan (*Preliminary research/exploration*), tahap perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara kepada guru dan penyebaran kuesioner kepada siswa untuk mengetahui bagaimana kebutuhan dan karakteristik belajar siswa. Tahap selanjutnya adalah desain yakni peneliti menyusun kerangka pengembangan bahan ajar sesuai dengan jawaban hasil kuesioner dari siswa. Proses penyusunan bahan ajar dilakukan dengan bantuan beberapa teknologi termasuk AI diantaranya yaitu *canva AI* untuk membuat visualisasi bahan ajar menjadi lebih menarik (Anantrasirichai & Bull, 2022), *wardwall* untuk membuat permainan, dan *heyzine* untuk membuat flipbook. Tahap ketika tahap pengembangan yakni realisasi pengembangan bahan ajar dengan melibatkan validasi dari dosen ahli. Tahap terakhir adalah implementasi dan evaluasi dengan melakukan uji coba produk bahan ajar oleh guru di ruang kelas dan oleh siswa secara mandiri sehingga diketahui sejauh mana produk pengembangan bahan ajar dapat membantu dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Huda Sumber Nangka pada bulan Juli 2025 untuk mengetahui analisis kebutuhan pembelajaran cerpen yang diintegrasikan dengan

kearifan lokal dan global. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru pelajaran Bahasa Indonesia dan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas XI. Hasil dari studi analisis kebutuhan ini digunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk merancang pengembangan bahan ajar cerpen dengan bantuan beberapa teknologi AI yaitu canva AI, wardwall, dan heyzine. Temuan dalam penelitian ini dijelaskan dalam dua sub-bagian pembahasan yaitu (1) Pendahuluan (*exploration*); dan (2) Perancangan (*desain*).

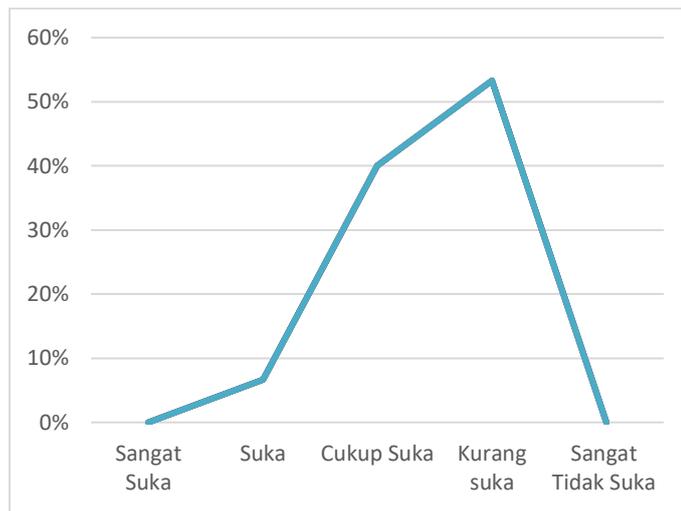
Pendahuluan (*Exploration*)

Tahap Pendahuluan atau *exploration* merupakan tahap awal dalam proses pengembangan bahan ajar. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis situasi belajar sebelumnya sehingga dapat ditetapkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Analisis yang dilakukan meliputi efektivitas media dan metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya serta karakter belajar siswa. Tahapan ini juga merinci hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar. Perincian tersebut dapat diperoleh dengan evaluasi materi sebelumnya, adaptasi hingga desain (Carabantes & Paran, 2022). Perincian tersebut meliputi materi, konten, media, dan pendekatan pembelajaran. Perincian ini dibutuhkan sebagai pedoman lengkap untuk proses mendesain (Bopardikar, dkk., 2021). Selain itu tahap ini juga penentuan bahan ajar yang akan dikembangkan sebagai solusi dari masalah yang dihadapi.

“Metode ya saya biasanya menggunakan diskusi kemudian ada ceramahnya, karena kan bahasa Indonesia berkaitan dengan teks jadi kadang diskusi, kemudian menggunakan teks, penugasan begitu.”

“Saya biasanya untuk contoh cerpen mengambil di buku cetak kemudian diberikan kepada siswa.”

Berdasarkan keterangan guru dari kutipan wawancara di atas pembelajaran cerpen di MA Al-Huda Sumber Nangka menggunakan bahan ajar berupa buku cetak. Beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu ceramah, diskusi, dan penugasan. Contoh cerpen yang digunakan guru juga berfokus pada contoh-contoh cerpen yang disediakan dalam buku cetak. Berdasarkan keterangan tersebut diketahui bahwa bahan ajar di MA Al-Huda Sumber Nangka belum menggunakan bahan ajar digital multimodal yang interaktif. Konten kearifan lokal dan global juga belum diterapkan hanya sebagian kecil nilai terkait kearifan lokal dan belum mencakup nilai-nilai yang dibahas dalam dunia global. Berdasarkan keterangan wawancara pengembangan bahan ajar digital berbasis multimodal dengan konten kearifan lokal dan global merupakan pengembangan yang dapat dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar baru bagi siswa.



Grafik 1. Persentase minat siswa terhadap pembelajaran cerpen

Berdasarkan jawaban kuesioner di atas diketahui bahwa minat siswa terhadap pembelajaran cerpen masih belum adanya antusiasme yang tinggi. Sebanyak 53,3% mengatakan kurang suka terhadap pembelajaran cerpen, 40% yang cukup menyukai pembelajaran cerpen, dan 6,7% yang suka terhadap pembelajaran cerpen. Berdasarkan grafik belum ada siswa yang mengatakan sangat suka terhadap pembelajaran cerpen. Jawaban kuesioner yang berupa uraian siswa mengatakan membutuhkan bahan ajar yang variatif untuk mengatasi rasa jenuh mereka dalam belajar. Kondisi ini tentu membutuhkan inovasi dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang lebih variatif dan interaktif dibutuhkan untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran cerita pendek mengingat cerpen merupakan bagian materi pelajar dengan beberapa CP yang ada dalam pelajaran bahasa Indonesia. Bagi siswa yang sudah memiliki minat cukup tinggi terhadap pembelajaran cerpen juga dibutuhkan pengembangan bahan ajar agar siswa semakin giat dalam belajar dan meningkatkan kreativitas serta hasil belajar mereka.

No	Deskripsi	Jumlah
1	Gaya belajar apa yang sesuai dengan anda?	
	a. Visual (belajar lewat gambar, diagram, video)	60%
	b. Auditori (belajar lewat mendengarkan penjelasan)	20%
	c. Kinestetik (belajar lewat praktik langsung/aktivitas)	13,3%
	d. Kinestetik (belajar lewat praktik langsung/aktivitas)	6,7%
2	Apa yang harus ditambahkan dalam media pembelajaran agar lebih menarik?	
	a. Animasi/grafik visual	20%
	b. Penjelasan singkat tapi jelas	33,3%
	c. Latihan soal interaktif	6,7%
	d. Video penjelasan guru	6,7%
	e. Game interaktif	33,3%

Tabel 1. Persentase karakteristik belajar dan harapan penambahan media menurut siswa

Analisis karakteristik belajar siswa berdasarkan data di atas terlihat bahwa siswa memiliki karakteristik belajar yang beragam. Sejumlah 60% siswa memiliki karakteristik belajar visual, 20% memiliki karakteristik belajar auditori, 13,3% memiliki karakteristik belajar membaca dan menulis, dan 6,7% siswa memiliki karakteristik belajar kinestetik. Pertanyaan ketiga yang berisi pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang perlu ditambahkan juga mencakup beberapa media. Sebanyak 20% siswa mengatakan penambahan media animasi/grafik visual, 33,3% siswa mengatakan penambahan adanya media penjelasan yang mudah dipahami, 6,7% siswa mengatakan penambahan media latihan soal, 6,7% lain mengatakan penambahan media video penjelasan, dan 33,3% siswa mengatakan penambahan media berupa permainan atau game interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan jawaban kuesioner siswa menunjukkan dibutuhkannya bahan ajar berbasis multimodal dengan konten cerpen yang lebih dalam memuat nilai-nilai dalam kehidupan. Sesuai kebutuhan tersebut pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan berupa bahan ajar digital berbasis multimodal yaitu dalam bentuk teks, visual, dan audiovisual. Konten cerpen yang dipilih adalah cerpen bermuatan kearifan lokal dan global yang kaya dengan nilai-nilai kehidupan. Selain itu bahan ajar juga dilengkapi dengan gamifikasi sehingga siswa dapat melakukan pelatihan secara mandiri. Bahan ajar ini juga dapat diakses menggunakan gawai sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja baik oleh guru maupun siswa. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang ada dan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

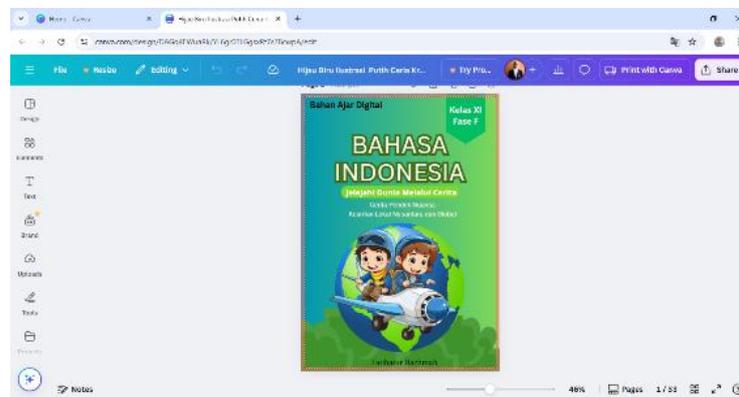
Perancangan (Desain)

Tahapan perancangan atau desain merupakan tahap penyusunan bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahap desain adalah tahap menciptakan sumber daya pendidikan berupa bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan (Carabantes & Paran, 2022). Penyusunan desain harus dilakukan sesuai dengan analisis permasalahan yang dilakukan pada tahap identifikasi. Tahapan ini peneliti mulai menyusun format bahan ajar yang meliputi struktur isi, format penyajian, strategi pembelajaran, dan media yang akan digunakan. Tahap desain memiliki peran penting untuk merealisasikan pengembangan bahan ajar sehingga bahan ajar yang dikembangkan dapat dipergunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Desain Cover

Pembuatan desain cover peneliti menggunakan teknologi canva IA. Teknologi ini termasuk aplikasi desain yang mudah diakses secara gratis. Pengguna tidak perlu

menginstal aplikasi karena canva AI tersedia dalam bentuk web. Perkembangan AI yang pesat merespon peminat yang meningkat pula termasuk dalam bidang desain namun terkendala keterbatasan alat (Fatimah, dkk., 2022). Salah satu yang dapat digunakan sebagai solusi media desain adalah canva AI. Sebagaimana era saat ini canva telah banyak digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahkan oleh para dosen di tingkat perguruan tinggi (Olatunde & Hamma, 2023).



Gambar 1. Desain cover

Cover merupakan jendela buku yang merespon isi dan subjek buku dan memberikan kesan pertama pada pembaca (Rolo, 2021). Berkaitan dengan hal tersebut penelitian memilih desain cover untuk menggambarkan isi buku. Desain cover menggunakan latar gradasi hijau untuk sedikit menyerupai warna awan. Langit dan awan menggambarkan dunia yang luas dan kaya dengan keberagaman budaya. Peneliti juga menambahkan aksesoris bola dunia dan dua anak yang sedang mengendarai pesawat. Dua aksesoris tersebut ditunjukkan sebagai bentuk penyesuaian dengan tema yakni *Jelajahi Dunia Melalui Cerita* sesuai tema besar konten dalam pengembangan bahan ajar ini adalah pembelajaran cerpen bernuansa kearifan lokal nusantara dan global. Cover belakang buku peneliti dilengkapi dengan spoiler sederhana sebagai gambaran mengenai komponen isi buku menggunakan gaya bahasa santai. Pemilihan gaya bahasa ini disesuaikan dengan bahasa cerpen yang menggunakan bahasa sehari-hari tidak terikat dengan gaya bahasa ilmiah. Gaya bahasa ini selain menyesuaikan dengan gaya bahasa pada cerpen juga sebagai daya tarik bagi pengguna sehingga mempelajari buku juga dengan serius tapi santai sehingga tidak ada unsur ketegangan.

Desain Isi Materi



Gambar 2. Transisi setiap CP

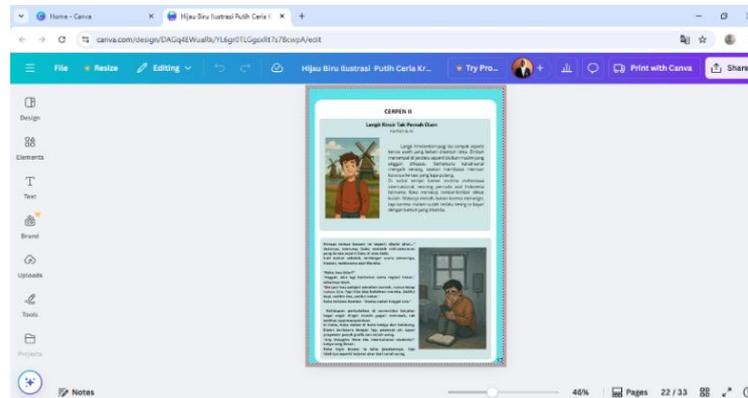
Isi materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran cerpen kelas XI MA fase F. Setiap CP dilengkapi dengan keterampilan berbahasa. Gambar di atas merupakan desain bagian isi sebagai transisi dari setiap CP. Gambar anak-anak dengan buku sebagai simbol isi bahan ajar mengenai cerpen sebagai wadah siswa untuk mempelajari berbagai kearifan lokal yang ada di dunia. Desain transisi tersebut dilengkapi dengan tema dan tujuan setiap CP. Hal tersebut ditujukan agar pengguna baik guru maupun siswa mengetahui hal apa saja yang akan dipelajari dalam CP tersebut. Setiap CP selalu diberikan soal latihan untuk mengukur pemahaman siswa dan lembar assessment sebagai pedoman penilaian bagi guru.

Capaian pembelajaran pertama adalah menyimak cerpen berkonten kearifan lokal nusantara. Capaian pembelajaran kedua adalah memahami unsur pembangun cerpen baik unsur intrinsik maupun ekstrinsik. Capaian pembelajaran ketiga adalah memahami gaya bahasa dalam cerpen. Capaian pembelajaran keempat yaitu menulis cerita pendek berkonten kearifan lokal nasional atau internasional. Pada setiap CP dilengkapi dengan media multimodal baik teks, teks, bergambar, hingga media audiovisual. Pemilihan media ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa.

Desain Media Pembelajaran

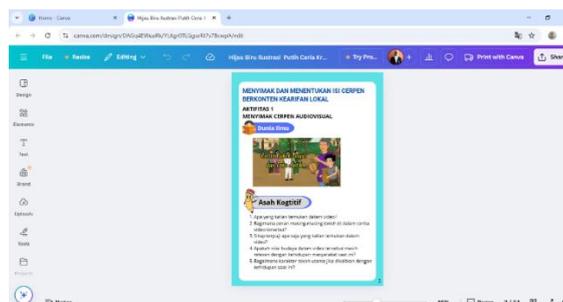
Media yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini terdiri dari media teks, media visual, media audiovisual, dan gamifikasi. Variasi media ini bertujuan untuk menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. Sebagaimana diketahui pada kuesioner sebelumnya siswa memiliki karakteristik belajar yang beragam, maka integrasi media berbasis multimodal ini sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Integrasi multimodal dalam bahan ajar menawarkan adanya manfaat yang lebih besar dengan pengalaman belajar yang lebih kaya. Beberapa manfaat dalam penggunaan multimodal ini

diantaranya dapat mendorong siswa untuk belajar refleksi diri, belajar memecahkan masalah, mengasah kecakapan analisis kritis, serta melatih kepekaan terhadap budaya (Kennerly, 2001). Multimodal yang digunakan juga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman, serta hasil belajar siswa.



Gambar 3. Media teks bergambar

Gambar di atas merupakan media yang digunakan berupa media visual. Teks cerpen di atas dilengkapi dengan gambar ilustrasi. Kolaborasi teks dan gambar ini dapat membantu memusatkan perhatian siswa serta melatih siswa untuk memiliki mental yang koheren (Vogt, dkk., 2021). Penggunaan teks bergambar dalam pembelajaran cerpen bertujuan untuk meningkatkan daya tarik bagi siswa dalam mengkaji bacaan pada teks cerpen. Selain memahami bacaan siswa juga mendapatkan gambaran bagaimana situasi dan kondisi yang terjadi sesuai isi cerita dalam cerpen. Selain itu penggunaan gambar ilustrasi juga bertujuan agar siswa mendapat gambaran mengenai kearifan lokal yang diangkat dalam cerpen. Mengingat gaya belajar siswa yang berbeda serta CP dalam pembelajaran cerpen yang berbeda pula maka penggunaan teks yang dikolaborasikan dengan media lain seperti gambar dan video dapat membuat media ajar lebih variatif sehingga siswa tidak merasa jenuh saat belajar.

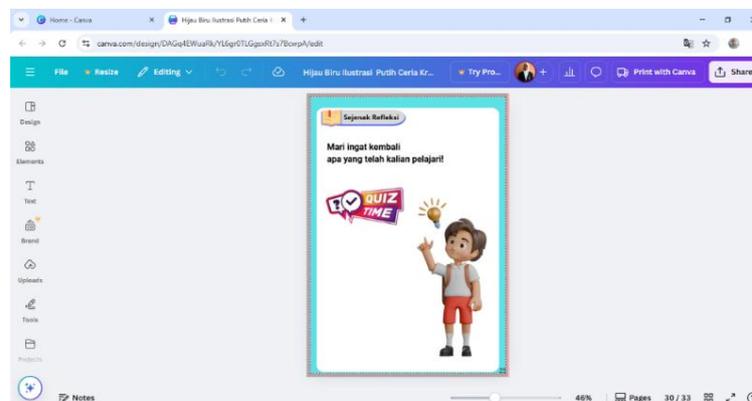


Gambar 4. Media audiovisual

Media selanjutnya adalah media audiovisual sebagaimana yang tertera pada gambar. Media tersebut berisi cerpen audiovisual yang menggunakan animasi 3D. Media

ini selain sebagai pengembangan dalam bahan ajar juga bertujuan untuk melatih keterampilan menyimak siswa. Integrasi media audiovisual bertujuan untuk melayani gaya belajar siswa yang beragam sehingga fasilitas terpenuhi (Aguaded & Ortiz-Sobrin, 2021; Aretio, 2022). Media ini juga mudah diakses sehingga memungkinkan penyebaran informasi dan mengubah proses pendidikan tradisional menjadi pendidikan tinggi (Rajas, Alves, & Muñiz, 2022). Siswa cukup menekan pada gambar dan gambar tersebut secara otomatis akan menyambungkan dengan tautan video dan dilakukan pemutaran secara otomatis. Video yang dimuat yakni video materi pembelajaran cerpen dan beberapa video yang berisi cerpen audiovisual. Cerpen audiovisual ini akan membantu siswa mempelajari isi cerpen yang bukan sebatas teks atau suara namun juga mengetahui langsung situasi dan kondisi pada setiap alur yang ada dalam cerpen. Variasi berbagai media ini dibutuhkan sehingga cara belajar siswa tidak hanya terfokus pada teks tetapi menggunakan media yang berbeda pada setiap capaian pembelajaran. Hal ini juga bertujuan untuk mengantisipasi rasa bosan siswa dalam belajar.

Desain Permainan (Game)



Gambar 5. Permainan (game)

Permainan atau *game* bukan sebatas hiburan saja. Permainan dapat diintegrasikan menjadi media pembelajaran. Integrasi permainan ini memiliki beberapa manfaat seperti untuk mengasah kognitif dan pengetahuan sosial siswa serta untuk memperluas pengetahuan siswa dalam berbagai bidang studi baik itu matematika, seni, hingga bahasa termasuk untuk pembelajaran cerpen. Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan sehingga memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa yang memberikan dampak positif (Handican, dkk., 2023; Mikrouli, Tzafilkou, & Protogeros, 2024). Gambar di atas merupakan implementasi integrasi permainan dalam pengembangan bahan ajar cerpen yang dilakukan peneliti. Permainan ini berbentuk kuis interaktif yang dibuat menggunakan bantuan wordwall. Aplikasi

wordwall merupakan aplikasi untuk membuat berbagai desain permainan edukatif. Permainan dari wordwall memfasilitasi umpan balik sehingga siswa dapat menerima wawasan diagnostik yang dapat membantu mengurangi rasa jenuh dengan belajar melalui permainan (Zhu, 2020). Sama seperti sisipan video, penggunaan permainan dalam bahan ajar ini siswa cukup menekan pada gambar dan secara otomatis sistem akan menyambungkan pada platform kuis.

Desain Integrasi Kearifan Lokal dan Global

Pengembangan bahan ajar yang dipilih peneliti selain menggunakan multimedia juga menekankan muatan kearifan lokal nusantara dan global dalam pembelajaran cerpen. Kearifan lokal adalah nilai, norma, cara hidup, praktik dan pengetahuan masyarakat setempat yang dipertahankan secara turun temurun (Marini & Suharto, 2022). Beberapa manfaat integrasi kearifan lokal nusantara dalam pembelajaran yaitu untuk mengenalkan kearifan lokal yang dimiliki Indonesia kepada siswa serta sebagai upaya pelestarian budaya. Kearifan lokal juga dapat membantu memperkuat pendidikan karakter untuk siswa. Menggunakan tema kearifan lokal juga dapat mempermudah siswa dalam menulis cerpen. Kemudahan tersebut diperoleh karena kearifan lokal yang sudah mereka kenal dapat menjadi sumber inspirasi yang relevan dengan pengalaman mereka sehingga mempermudah mengembangkan ide tulisan mereka (Hastuti, dkk., 2023; Jalambo, Al-Masri, & Alareer, 2023). Cerpen terpilih yang diintegrasikan dalam bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu cerpen karya Seno Gumira Ajidarma berjudul *Sepotong Senja untuk Pacarku*. Kearifan lokal yang dimuat yaitu penggambaran alam Indonesia serta gaya bahasa yang menggambarkan cara bertutur tradisional seperti syair yang sering digunakan sebagai ungkapan perasaan oleh masyarakat lokal. Cerpen selanjutnya adalah karya Raditya Dika berjudul *persimpangan*. Cerpen yang ditulis dengan gaya humor ini mengandung beberapa nilai kearifan lokal yaitu cerminan budaya anak muda daerah perkotaan dan terdapat nilai budaya tradisional seperti makanan tradisional Sunda yaitu batagor.

Kearifan lokal global merupakan nilai-nilai budaya yang dikenal luas berkembang di berbagai belahan dunia. Integrasi kearifan lokal global juga dibutuhkan untuk memperkaya wawasan siswa mengenai kekayaan budaya yang tersebar di dunia. Konten ini juga dapat membantu siswa dalam mengasah kecakapan emosional dan budaya sehingga memberikan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna (Al-Ajmi, 2022). Secara emosional siswa akan terlatih sehingga dapat meningkatkan empati. Secara bahasa siswa dapat belajar lebih banyak pengetahuan bahasa dengan mimikri (peniruan)

baik gaya bahasa, cara bertutur, hingga cara berpikir dari tokoh dalam cerita (Kokkola & Rydström, 2022). Siswa juga dapat belajar mengenai persamaan dan perbedaan antara kearifan lokal di Indonesia dan di luar negeri sehingga dapat meningkatkan jiwa apresiasi dan toleransi. Kearifan lokal global yang dipilih yaitu cerita mengenai museum Louvre yang berada di Prancis berjudul *Bayangan di Louvre* dan negara Belanda yang dikenal dengan negara kincir angin dengan judul cerpen *Langit Kincir Tak Pernah Diam*. Dua tema cerpen tersebut dapat membuka cakrawala siswa terhadap keberagaman yang ada di dunia. Selain itu cerpen sebelumnya karya Seno Gumira Ajidarma yang juga kaya dengan nilai universal mengenai rasa cinta dan keinginan membahagiakan orang lain, kebebasan berekspresi, serta kritik sosial terhadap sikap materialistis. Cerpen Raditya Dika memuat nilai global berupa kebebasan menentukan pilihan, pentingnya kesadaran diri (*self awareness*), dan kesetaraan gender.

Desain Flipbook

Aplikasi AI berupa heyzine juga diterapkan dalam pengembangan bahan ajar ini. Heyzine digunakan untuk mengubah PDF menjadi buku digital interaktif berupa flipbook. Format flipbook merupakan buku digital yang dapat dibuka tutup sebagaimana buku cetak. Belajar menggunakan flipbook dapat memberikan pengalaman baru dengan berbagai fitur media yang dapat diintegrasikan di dalamnya. Bahan ajar flipbook menawarkan manfaat yang signifikan dalam visualisasi termasuk dalam Pendidikan (Liu & Zhang, 2022). Format buku digital ini dipilih untuk memudahkan akses bagi pengguna bahan ajar yang akan dikembangkan. Flipbook memungkinkan pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam maupun diluar kelas. Flipbook dapat diakses baik menggunakan laptop/PC maupun gawai. Hal ini menambah kemudahan bagi siswa yang tidak memiliki laptop/PC untuk belajar bahan ajar digital menggunakan gawai.

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap memproduksi bahan ajar sesuai dengan konsep desain yang telah dibuat sebelumnya (Arini, Aryadi, & Usmaedi, 2022). Pada tahapan ini peneliti juga melibatkan dosen ahli yakni ahli materi, bahasa, dan media. Pendapat dosen ahli bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil penilaian validator sebagai berikut

No	Validasi Ahli	Skor
1	Ahli Materi	86,7%
2	Ahli Bahasa	95,6%

Tabel 2. Persentase validasi uji ahli

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar sesuai hasil persentase penilaian dosen ahli berada pada rentang 81% sampai 100%. Artinya bahan ajar termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Uji ahli ini dibutuhkan untuk memastikan keandalan dan efektivitas bahan ajar (Yovita, dkk., 2023) sehingga dapat diteruskan untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun bahan ajar mandiri. Sebagaimana tujuan dari pengembangan bahan ajar adalah untuk mengupayakan solusi kebaruan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif maka produk bahan ajar yang dibuat juga harus sesuai dengan standar keilmuan yang dibuktikan dengan penilaian para ahli.

**Gambar 5. Sebelum revisi****Gambar 5. Sesudah revisi**

Dosen ahli juga memberikan beberapa saran sebagai evaluasi. Saran pertama yaitu mengenai visualisasi tata letak Saran Kedua mengenai tata bahasa agar disesuaikan dengan kaidah tata bahasa Indonesia. Selain itu isi materi pada penugasan analisis cerpen tidak hanya mengkaji unsur intrinsik namun juga diintegrasikan pertanyaan kritis seperti menilai, memprediksi dan menafsirkan makna cerpen. Hal ini disesuaikan dengan tujuan bahan ajar berkonten kearifan lokal dan global sehingga pemahaman siswa lebih mendalam dan memahami bagaimana nilai kearifan lokal dan yang berlangsung di tengah-tengah masyarakat serta siswa lebih kritis dan responsif terhadap berbagai kejadian dalam dunia nyata. Berbagai saran yang diberikan bertujuan untuk perbaikan produk bahan ajar.

Implementasi dan Evaluasi

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk pengembangan bahan ajar. Tahap uji coba dilakukan oleh guru dan siswa. Guru melakukan uji coba pengembangan bahan ajar di ruang kelas dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap siswa. Tahap ini dilakukan untuk melihat sejauh mana bahan ajar tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran. Tahap uji coba oleh guru dilakukan dua kali dalam pembelajaran di kelas. Setelah dilakukan uji coba guru memberikan penilaian uji kepraktisan oleh guru sebagaimana pada tabel berikut.

No	Aspek Validasi	Nilai					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Instruksi penggunaan bahan ajar jelas dan mudah diikuti				√		
2	Waktu persiapan pembelajaran dengan bahan ajar ini efisien				√		
3	Bahan ajar mudah diintegrasikan ke Modul Ajar yang ada				√		
4	Navigasi dan struktur konten memudahkan saya mengelola kelas				√		
5	Aktivitas dan evaluasi siap pakai (tidak perlu banyak modifikasi)				√		
6	Konten dapat ditayangkan lancar dengan sarana sekolah yang tersedia			√			Semakin efektif dengan menggunakan proyektor
7	Bahan ajar mendukung diferensiasi (kelompok cepat, sedang, perlu dukungan)				√		
8	Fitur gamifikasi meningkatkan partisipasi siswa				√		
9	Integrasi kearifan lokal dan global memperkaya diskusi kelas					√	
10	Umpan balik otomatis/kuis membantu pemantauan kemajuan siswa				√		
11	Materi mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (analisis, evaluasi, kreasi)					√	
12	Panduan penilaian/rubrik memudahkan saya memberi nilai				√		
13	Beban teknis (instalasi, login, akses) rendah				√		
14	Materi dapat digunakan untuk pembelajaran campuran (tatap muka dan daring)				√		

15	Secara keseluruhan, bahan ajar ini praktis untuk digunakan di kelas saya	√		
JUMLAH SKOR		3	48	10
PERSENTASE		81,3%		

Tabel 3. Validasi uji kepraktisan guru

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai 81.3% dengan kategori sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa produk pengembangan bahan ajar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan desain konten yang dapat membangun semangat diskusi serta kemudahan dalam pengaplikasian bahan ajar. Sebagaimana penelitian terdahulu yang telah membuktikan bahwa integrasi konten secara spesifik dalam pembelajaran dapat memperkaya diskusi (Lim & Park, 2023). Saat diskusi siswa lebih berani menyampaikan analisis mereka mengenai makan cerpen sesuai dengan nilai kearifan lokal dan global. Guru juga memberikan catatan bahwa produk bahan ajar semakin efektif Ketika diterapkan menggunakan proyektor.

Uji coba kedua dilakukan siswa secara mandiri. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan bahan ajar yang dibuat saat digunakan oleh siswa secara mandiri. Sebagaimana tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya pengembangan bahan ajar yang dibuat tidak hanya diperuntukkan untuk pembelajaran dalam kelas. Akan tetapi agar dapat digunakan siswa kapanpun dan dimanapun mereka ingin belajar sehingga dibuat desain menggunakan flipbook untuk memudahkan akses. Setelah melakukan uji coba siswa memberikan penilaian berupa uji kepraktisan sebagaimana dalam tabel berikut.

No	Aspek Validasi	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya mudah memahami cara menggunakan bahan ajar ini	0	0	0	6	9
2	Tombol/menu mudah ditemukan dan digunakan	0	0	0	2	13
3	Teks mudah dibaca (ukuran huruf, jarak, dan warna)	0	0	0	2	13
4	Video dan audio berjalan lancar di perangkat saya	0	0	0	4	11
5	Saya dapat belajar tanpa banyak bantuan orang lain	0	0	1	5	9
6	Tampilan (warna dan gambar)	0	0	0	2	13
JUMLAH SKOR				3	84	340
PERSENTASE					95%	

Tabel 4. Uji kepraktisan siswa

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil uji kepraktisan oleh siswa mencapai 97% dengan kategori sangat praktis. Saat pembelajaran mandiri siswa membuktikan

bahwa produk pengembangan bahan ajar yang dibuat sangat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri. Desain yang dibuat memudahkan siswa dalam memahami cara penggunaan bahan ajar bahkan mereka dapat belajar secara mandiri tanpa banyak memerlukan bantuan orang lain. Dalam diskusi siswa juga mengatakan menyukai produk pengembangan bahan ajar multimodal sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan bahan ajar multimodal terbukti mendorong pembelajaran yang interaktif dan menumbuhkan otonomi belajar (Al-Jarf, 2024). Hasil penilaian siswa ini juga menunjukkan bahwa desain flipbook memberikan kemudahan akses sehingga bahan ajar dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

SIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar digital berbasis multimodal dalam pembelajaran cerpen bermuatan kearifan lokal dan global. Pengembangan ini dilatarbelakangi dari hasil wawancara kepada guru kuesioner yang disebar kepada siswa MA Al-Huda Sumber Nangka berisi beberapa pertanyaan mengenai pembelajaran cerpen yang mereka rasakan selama ini. Berdasarkan hasil wawancara pembelajaran cerpen masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa mengatakan suka terhadap pelajaran cerpen, sebagian lagi cukup suka, bahkan sebagian juga mengaku kurang suka. Karakteristik belajar siswa juga beragam dengan minat yang berbeda terhadap media pembelajaran. Keadaan ini tentu membutuhkan inovasi pembelajaran baru dalam pengadaan bahan ajar yang lebih variatif sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Pemilihan media digital sebagai bagian dalam pengembangan bahan ajar bertujuan agar bahan ajar tersebut dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun oleh siswa. Materi yang dimuat di dalamnya disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam materi cerpen kelas XI MA fase F. Capaian pembelajaran yang dimuat yaitu memahami isi cerpen, memahami unsur pembangun cerpen, memahami gaya bahasa cerpen, serta menulis cerpen. Bahan ajar multimodal yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks untuk penjelasan materi secara singkat, teks bergambar untuk penjelasan materi dan contoh cerpen, audiovisual untuk materi dan contoh cerpen, dan gamifikasi sebagai media refleksi. Variasi berbagai media ini sebagai solusi untuk mengatasi rasa jenuh siswa yang sebelumnya hanya belajar menggunakan buku teks sehingga lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang beragam.

Integrasi kearifan lokal dan global sebagai konten yang dipilih dalam pengembangan bahan ajar juga menunjukkan hasil meningkatkan suasana diskusi dalam pembelajaran di kelas. Siswa dapat memahami makna cerpen lebih mendalam sesuai konteks kearifan lokal dan global. Cerpen terpilih yang diintegrasikan dalam pengembangan bahan ajar ini yaitu cerpen karya Seno Gumira Ajidarma dan Raditya Dika yang kaya akan nilai lokal dan global. Selain itu juga terdapat cerpen yang berjudul *Bayangan di Louvre* yakni cerpen berlatar museum Louvre yang ada di Prancis dan *Langit Kincir Tak Pernah Diam* berupa cerpen berlatar negara Belanda yang dikenal dengan negara kincir angin. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi sebesar 86,7%, ahli bahasa sebesar 95,6% dan ahli media sebesar 95%. Uji kepraktisan oleh guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95% dan uji kepraktisan siswa mendapatkan nilai rata-rata 81,3%. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar yang dibuat memiliki kualitas yang baik dari berbagai aspek, layak digunakan dalam pembelajaran dan praktis digunakan siswa dalam pembelajaran cerpen.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Alhamdulillah rabbil'alamun ungkapan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat nikmat sehat dan nikmat sempat serta limpahan ilmu penulis dapat menyelesaikan artikel penelitian berupa pengembangan bahan ini. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini. Terkhusus kepada dosen dan seluruh civitas akademika universitas Islam Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Aguaded, I., & Ortiz-Sobrino, M.-A. (2021). La Educación en Clave Audiovisual y Multipantalla. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 31–39.
- Al-Ajmi, H. (2022). the Use of the Short Story Entrance in Learning the English Language. *Journal of English Language and Literature*, 09(01), 23–39.
- Al-Jarf, R. (2024). Multimodal Teaching and Learning in the EFL College Classroom. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 6(4), 68–75.
- Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2022). Artificial intelligence in the creative industries: a review. *Artificial Intelligence Review*, 55(1).
- Ansoriyah, S., Oktaviani, R., Arifah, Z. N., & Kania, F. (2022). Developing of Learning Strategy PQ4R in Short Story Writing Learning. *AL-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6621–6630.
- Aretio, L. G. (2022). Radio, Television, Audio and Video in Education. Functions and Possibilities, Enhanced by Covid-19. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 25(1), 9–28.
- Arini, I., Aryadi, D., & Usmaedi. (2022). Development of Hypertext-Based Teaching Materials in Curriculum and Learning Courses during the Covid-19 Pandemic. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 295–306.

- Bopardikar, A., Bernstein, D., Drayton, B., & McKenney, S. (2021). Designing educative curriculum materials in interdisciplinary teams: designer processes and contributions. *Instructional Science*, 49(2).
- Carabantes, L., & Paran, A. (2022a). "I Preferred to Take Another Activity From the Textbook": An Activity–Theoretical Study of Learning to Design Language Teaching Materials. *Modern Language Journal*, 106(4).
- Carabantes, L., & Paran, A. (2022b). 'It May Also be Our Own Fault to Think So, to Limit Them Before Even Trying': Assuming Learner Limitations during Materials Design in English Language Teacher Education. *TESOL Quarterly*, 56(4).
- Diaz, U. E. A. (2024). Fostering Critical Literacy in Secondary Education Through Short Stories in English. *Espergesia*, 11(1), e110101.
- Fatimah, S., Desouza, K. C., Buck, C., & Fielt, E. (2022). Public AI Canvas for AI-enabled Public Value: A Design Science Approach. *Government Information Quarterly*, 39(4).
- Furkan, I. M., & Yanti, F. (2023). Implementation of 21st Century Learning Through the Development of ICT-Assisted Learning Media in Elementary School. *Universe*, 4(1).
- García-Cañarte, A., & Ocaña, M. (2024). The Use of Short Stories to Improve Vocabulary: Understanding the Perceptions of EFL Students. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 1030–1044.
- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). Pemanfaatan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–92.
- Hastuti, S., Slamet, Sumarwati, & Rakhmawati, A. (2023). Short Story Writing Learning Based on Local Wisdom with Digital Book Media for University Students. *International Journal of Instruction*, 16(1), 821–832.
- Hidayat, A., Andriyana, A., & Kautsar, T. (2024). Development of Teaching Materials for Writing Short Stories Based on Multi-Modal Through the Glide Apps Platform. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 20(2), 178–191.
- Hosseinzadeh, A., Karami, M., Rezvanian, M. S., Saeidi Rezvani, M., Noghani Dokht Bahmani, M., & Van Merriënboer, J. (2024). Developing Media Literacy as Complex Learning in Secondary Schools: The Effect of 4C/ID Learning Environments. *Interactive Learning Environments*, 32(10).
- Imrotin, I., Famsah, S., & Wahyuni, S. (2022). Perencanaan Bahan Ajar Teks Anekdote dengan Pendekatan Keterampilan Abad 21 pada Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(4), 821–834.
- Jalambo, M. O., Al-Masri, N. A., & Alareer, R. R. (2023). Capacity-building Training to Develop Short Story Writing Skills, Social Values, and Gender Fairness at the IUG, Palestine: A Case Study. *Language and Intercultural Communication*, 23(6).
- Kennerly, S. (2001). Fostering Interaction Through Multimedia. *Nurse Educator*, 26(2).
- Kokkola, L., & Rydström, U. (2022). Creativity and Cognition in Fiction by Teenage Learners of English. *Language and Literature*, 31(1).
- Kurniawati, E., Sodiq, S., & Indarti, T. (2025). Integrating Mobile Learning and BOM ATOM Model in Teaching Observational Report Texts at Vocational High Schools. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 63–84.
- Lim, J., & Park, J. (2023). Self-study Enhances the Learning Effect of Discussions. *Journal of the Learning Sciences*, 32(3).
- Liu, H., & Zhang, H. (2022). A Flip-book of Knot Diagrams for Visualizing Surfaces in 4-Space. *Computer Graphics Forum*, 41(3).
- Manirakiza, E., Ndimurugero, S. N., Mugirase, G., & Hakizimana, I. (2024). Students' Perceptions of their Improvement in English Language Skills through Short Stories: A Case of the College of Business and Economics, University of Rwanda. *African Journal of Empirical Research*, 5(3), 336–347.

- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*.
- Mohammed, E. M. G. (2022). Impact of Teaching Short Stories on Sudanese EFL Learners' Vocabulary learning. *Journal of English Studies in Arabia Felix*, 1(1), 52–60.
- Nababan, P. W. J. (1991). Language in education: The Case of Indonesia. *International Review of Education*, 37(1).
- Olatunde, A., & Hama, H. (2023). Impact of Artificial Intelligence (Ai) on Lecturers' Proficiency Levels in Ms Powerpoint, Canva and Gamma in Nigeria. *Horizon: Journal of Humanity and Artificial Intelligence*, 2, 1–16.
- Osborn, T. A. (1998). Providing access: Foreign Language Learners and Genre Theory. *Foreign Language Annals*, 31(1).
- Rajas, M., Alves, P., & Muñiz, C. (2022). Creation and Dissemination of Audiovisual and Multimedia Content: Educational and Scientific Transformation in Progress. *Index Comunicacion*, 12(2), 13–27.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge.
- Rolo, E. (2021). Book Covers as Gateways to Literature. In *Lecture Notes in Networks and Systems* (Vol. 261).
- Rusdiyana, A. F., Widyartono, D., & Taufiqurrahman, F. (2025). Kesulitan Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA melalui Penulisan Karya Ilmiah. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 159–173.
- Saputri, R., Mulyati, Y., Sumiyadi, & Damaianti, V. S. (2024). Developing A Prototype of Module Instruction of Writing Short-Stories Integrated with Samawa Local Wisdom. *Journal of Language and Literature Studies*, 4(1), 18–34.
- Ubaidillah, A. S., Werdiningsih, D., & Busri, H. (2023). Implementasi E-Modul Berbasis Exe Learning pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VII MTs Sunan Kalijaga. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–14.
- Vogt, A., Babel, F., Hock, P., Baumann, M., & Seufert, T. (2021). Immersive virtual reality or auditory text first? Effects of adequate sequencing and prompting on learning outcome. *British Journal of Educational Technology*, 52(5).
- Yaqin, A. A., Gloriani, Y., & Maschita, D. E. (2024). Development of Digital Teaching Materials for Short Story Texts Based on Local Wisdom in Middle Schools (Phase D). *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 3(2), 787–792.
- Yovita, Berlian, M., Sahputri, D. N., Vebrianto, R., Hardila, D., & Thahir, M. (2023). Scracth E-Modul: Inspecting Expert Validation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 4355–4371.
- Zhu, A. (2020). Application of AI Identification Technology in Foreign Language Education. In *Proceedings - 2020 International Conference on Artificial Intelligence and Education, ICAIE 2020*.