

**PENGEMBANGAN MODUL MENULIS CERPEN
BERBASIS PENDEKATAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
UNTUK SISWA KELAS XI SMA/MA**

(Tesis)

Oleh:
MEGA NOVIANA



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

**PENGEMBANGAN MODUL MENULIS CERPEN
BERBASIS PENDEKATAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
UNTUK SISWA KELAS XI SMA/MA**

**Oleh
Mega Noviana**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk berupa modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA dan (2) menguji dan mendeskripsikan kelayakan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* yang dikembangkan berdasarkan ahli materi, ahli media, teman sejawat, dan siswa SMA/MA.

Metode penelitian mengacu pada metode penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* yang meliputi 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk akhir. Penelitian ini dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket pada tiga sekolah di Kabupaten Pringsewu yang meliputi SMA Negeri 1 Gadingrejo, MA Negeri 1 Pringsewu, dan SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu pada tahun pelajaran 2017/2018. Validasi rancangan produk dilakukan oleh ahli/pakar yang relevan yaitu ahli materi, ahli media, penilaian teman sejawat, kemudian diujicobakan kepada siswa SMA/MA tersebut.

Modul pada penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di SMA/MA. Hal ini terlihat dari hasil uji ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 90,67% dan ahli media memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat layak. Uji kelayakan bahan ajar oleh guru Bahasa Indonesia pada kelas XI di SMA Negeri 1 Gadingrejo, MA Negeri 1 Pringsewu, dan SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu didapat nilai rata-rata 92,93% dengan kategori sangat layak. Uji coba produk pada kelas kecil dilakukan sebagai bentuk evaluasi awal sebelum diujicobakan di kelas besar dengan perolehan nilai sebesar 85,29% dengan kategori sangat layak. Uji kelas besar dilakukan sebagai bentuk evaluasi rancangan produk modul dengan nilai sebesar 88,07% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan angket uji coba kelayakan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* layak digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas XI SMA/MA.

Kata kunci: Menulis Cerpen, Modul, dan Pendekatan *Experiential Learning*.

**MODULE DEVELOPMENT OF WRITING SHORT STORY BASED ON
EXPERIENTIAL LEARNING APPROACH FOR THE ELEVENTH GRADE
STUDENT IN SENIOR HIGH SCHOOL**

By

Mega Noviana

ABSTRACT

The purposes of this research are (1) to produce the product of module writing short story based on experiential learning for grade XI senior high school, and (2) to test and to describe the module feasibility of writing short story based on experiential learning that are developed based on material experts, media experts, peer assessment, and senior high school student.

The method of this research is in accordance to the research and development Borg and Gall such as 1) potency and problem, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design improvement, 6) product trial, 7) product final revision. This research was conducted through observation, interview, and questionnaire dissemination of three school in Pringsewu District including SMA Negeri 1 Gadingrejo, MA Negeri 1 Pringsewu, and SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu in the academic year 2017/2018. Validation of product design is carried out by relevant experts in material and media, peer assessment, then tested to the senior high school students.

Module use in this study fit in learning to write short story at senior high school. This evident from the test result obtained by the value of learning materials expert 90,67% and expert instructional media obtained 85%. with very eligible category. Feasibility material test done by practitioners teachers Bahasa Indonesia in class XI at SMA Negeri 1 Gadingrejo, MA Negeri 1 Pringsewu, and SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu obtained an average value 92,93% with very eligible category. The test product on small classes performed as the initial evaluation form before tested in a large classroom with the acquisition value of 85,29 % with very eligible category. Big class test conducted as a from evaluation of teaching material design with the acquisition value of 88,07% with very eligible category. Based on the questionnaires that has been done, it can be concluded that module of writing short story based on *experiential learning* deserves to be used as teaching material for class XI in senior high school.

Keyword: Experiential Learning Approach, Module, and Writing Short Story.

**PENGEMBANGAN MODUL MENULIS CERPEN
BERBASIS PENDEKATAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
UNTUK SISWA KELAS XI SMA/MA**

Oleh

MEGA NOVIANA

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Tesis : **Pengembangan Modul Menulis Cerpen Berbasis Pendekatan *Experiential Learning* untuk Siswa Kelas XI SMA/MA**

Nama Mahasiswa : **Mega Noviana**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1623041016

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

Pembimbing I



Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP 196307131993111001

Pembimbing II



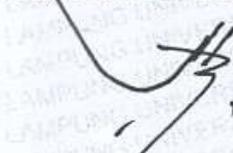
Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 196401061988031001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP 196307131993111001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Edi Suyanto, M.Pd.**

Sekretaris : **Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**

Penguji Anggota : **I. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**

II. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP 195907221986031003

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Drs. Mustofa, M.A., Ph.D.

NIP 195701011984031020

4. Tanggal Lulus Ujian : **8 Juni 2018**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis berjudul, “Pengembangan Modul Menulis Cerpen Berbasis Pendekatan *Experiential Learning* untuk Siswa Kelas XI SMA/MA” adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran saya bersedia bertanggung jawab dan menanggung sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dan sanggup menanggung hukum yang berlaku.

Bandarlampung, Juni 2018
Pembuat Pernyataan,



Mega Noviana
NPM 1623041016

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Gedongtataan pada tanggal 15 Juli 1995 sebagai anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan bapak Hartono dan ibu Evi. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) diselesaikan di TK Pertiwi Gedongtataan pada tahun 2001.

Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Negeri 2 Gedongtataan pada tahun 2007. Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Negeri 1 Pesawaran pada tahun 2010. Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Negeri 1 Gadingrejo pada program akselerasi/CI-BI (Cerdas Istimewa-Bakat Istimewa) pada tahun 2012. Tahun 2012 penulis menempuh pendidikan Strata-1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah di Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2016. Setelah menamatkan S-1, tahun 2016 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Tahun 2017 penulis menjadi Duta Bahasa Provinsi Lampung.

MOTO

Kebahagiaan hanya dimiliki oleh orang yang mau bersabar dan bersyukur.

(Imam Al-Ghazali)

Bukanlah kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutan yang membuat kita sulit. Jangan pernah mencoba untuk menyerah dan jangan pernah menyerah untuk mencoba. Maka jangan katakan kepada Allah “Aku punya masalah”. Katakan pada masalah “Aku punya Allah yang Maha Segalanya”.

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kerendahan hati, tesis ini saya persembahkan
untuk mama dan papa tercinta.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul "Pengembangan Modul Menulis Cerpen Berbasis Pendekatan *Experiential Learning* untuk Siswa Kelas XI SMA/MA". Shalawat teriring salam semoga tetap tercurah kepada kekasih sejati yaitu Nabi Muhammad Saw. semoga keluarga, sahabat, dan para pengikutnya mendapatkan syafaat kelak di hari pembalasan.

Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tesis ini tidak lepas dari bantuan, arahan, bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Drs. Mustofa, MA., Ph.D. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Pembimbing Akademik (PA), dan validator untuk bahan ajar dari unsur materi pembelajaran yang selalu

memberikan nasihat, bimbingan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Lampung;

4. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dan dosen pembahas I yang telah memberikan kritik, saran, dan motivasi kepada penulis;
5. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dosen pembimbing I yang telah memotivasi, membimbing, mengarahkan, membantu, dan memberikan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis;
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan nasihat, arahan, saran, motivasi dan semangat kepada penulis;
7. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku dosen pembahas II yang telah memberikan kritik, saran, dan motivasi kepada penulis;
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat;
9. Herbanu Maharindro, S.Ds., selaku validator media;
10. Yuningsih, M.Pd., selaku Guru Bahasa Indonesia di MAN 1 Pringsewu, Endang Sumarsih, M.Pd., selaku Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Gadingrejo, Ali Rahman, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu yang telah membantu penulis selama proses penelitian;
11. Keluarga besar MPBSI 2016 yang telah memberikan banyak cerita dan pelajaran berharga. Kakak dan adik tingkat MPBSI terima kasih atas

bantuan, masukan, dukungan, persahabatan serta kebersamaan yang telah kalian berikan;

12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah Swt. selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan semua. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang bisa penulis berikan. Kritik dan saran selalu terbuka untuk menjadi kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, Juni 2018
Penulis,

Mega Noviana
NPM 1623041016

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	xi
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Bahan Ajar	10
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	10
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar	11
2.1.3 Karakteristik Bahan Ajar	11
2.1.4 Jenis-Jenis Bahan Ajar	12
2.2 Pengembangan Bahan Ajar.....	12
2.2.1 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar	14
2.2.2 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	16
2.3 Modul	19
2.3.1 Pengertian Modul	19
2.3.2 Karakteristik Modul	20
2.3.3 Fungsi dan Tujuan Penyusunan Modul.....	22

2.3.4 Langkah-Langkah Penyusunan Modul	23
2.4 Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA dalam Kurikulum 2013 Revisi	27
2.4.1 Menulis Kreatif Cerpen.....	28
2.4.2 Pengertian Cerpen	29
2.4.3 Struktur dan Kaidah Cerpen.....	30
2.4.4 Unsur Pembangun Cerpen	33
2.5 Menulis Cerpen Berbasis <i>Experiential Learning</i>	39
2.5.1 Definisi <i>Experiential Learning</i>	41
2.5.2 Teori Belajar yang Mempengaruhi <i>Experiential Learning</i>	43
2.5.3 Dasar Pemikiran Penggunaan <i>Experiential Learning</i>	46
2.5.4 Langkah Menulis Cerpen Berbasis <i>Experiential Learning</i>	46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	51
3.2 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	51
3.3 Sumber Data, Instrumen, Subjek dan Analisis Data	56
3.3.1 Sumber Data.....	57
3.3.2 Instrumen Penelitian.....	57
3.3.3 Subjek Penelitian.....	63
3.3.4 Analisis Data	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	66
4.1. 1 Potensi dan Masalah	66
4.1. 1.1 Kompetensi Siswa Menulis Cerpen	67
4.1.1.2 Penilaian Bahan Ajar Menulis Cerpen dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia.....	70
4.1.1.3 Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia	74
4.1.2 Pengumpulan Data Kebutuhan Modul	76
4.1.3 Desain Produk Awal	78
4.1.4 Validasi Produk oleh Ahli	80
4.1.5 Revisi Racangan Produk Hasil Validasi	82
4.1.6 Uji Coba Produk.....	85
4.1.6.1 Hasil Uji Teman Sejawat/Praktisi	85
4.1.6.2 Revisi Hasil Uji Teman Sejawat/Praktisi	88
4.1.6.3 Uji Coba Produk pada Siswa	90
4.1.6.3.1 Uji Lapangan Terbatas.....	91
4.1.6.3.2 Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas	93
4.1.6.3.3 Uji Lapangan Luas.....	94
4.1.7 Revisi Produk Akhir	100
4.2 Pembahasan	101
4.2. 1 Pengembangan Modul Menulis Cerpen Berbasis <i>Experiential Learning</i>	101
4.3. 2 Evaluasi Penggunaan Modul.....	107

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	112
5.2 Saran	113

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi Bahasa Indonesia SMA	27
Tabel 3.1 Angket Kompetensi Awal Siswa Menulis Cerpen	58
Tabel 3.2 Angket Persepsi Siswa Terhadap Buku Teks	59
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Modul oleh Ahli dan Guru.....	60
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Modul	62
Tabel 3.5 Subjek Penelitian	63
Tabel 3.6 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif	65
Tabel 4.1 Kompetensi Awal Siswa Menulis Cerpen	67
Tabel 4.2 Penilaian Bahan Ajar dalam Buku Pelajaran Oleh Siswa	70
Tabel 4.3 Penilaian Bahan Ajar dalam Buku Pelajaran Oleh Guru	72
Tabel 4.4 Dokumen Isi Keseluruhan Modul	70
Tabel 4.5 Penilaian Kelayakan Isi oleh Ahli Materi	80
Tabel 4.6 Penilaian Kelayakan Bahasa oleh Ahli Materi	81
Tabel 4.7 Penilaian Kelayakan Penyajian oleh Ahli Materi.....	81
Tabel 4.8 Penilaian Kelayakan Kegrafisan oleh Ahli Media	82
Tabel 4.9 Penilaian Teman Sejawat	86
Tabel 4.10 Kisi-Kisi Uji Coba Kelayakan Produk.....	90
Tabel 4.11 Hasil Uji Lapangan Terbatas	92
Tabel 4.12 Hasil Uji Lapangan Luas di MAN 1 Pringsewu	95
Tabel 4.13 Hasil Uji Lapangan Luas di SMA Muh. 1 Pringsewu	97
Tabel 4.14 Hasil Uji Lapangan Luas di SMAN 1 Gadingrejo	98
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan Luas	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Perbaikan Penggunaan Tata Letak	83
Gambar 4.2 Perbaikan Sumber Foto	83
Gambar 4.3 Perbaikan Ukuran Gambar	84
Gambar 4.4 Perbaikan Konsistensi Warna	84
Gambar 4.5 Penambahan Kata-Kata Mutiara	88
Gambar 4.6 Penambahan Alamat Surat Kabar	89
Gambar 4.7 Penambahan Gambar Penulis Indonesia.....	89
Gambar 4.8 Penambahan Contoh Pengalaman Konkret	93
Gambar 4.9 Penambahan Gambar/Illustrasi	94
Gambar 4.10 Penambahan Gambar Media	101

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Hadir Responden Penelitian Pendahuluan
2. Instrumen Kompetensi Menulis Cerpen Siswa
3. Instrumen Penilaian Materi Menulis Cerpen dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia
4. Instrumen Wawancara Penilaian Bahan Ajar Oleh Siswa
5. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan
6. Surat Keterangan Penelitian Pendahuluan
7. Surat Kesediaan Menjadi Validasi Ahli
8. Validasi Kelayakan Bahan Ajar Oleh Ahli Materi
9. Validasi Kelayakan Bahan Ajar Oleh Ahli Media
10. Validasi Kelayakan Bahan Ajar Oleh Guru Bahasa Indonesia
11. RPP
12. Daftar Hadir Responden Uji Lapangan Terbatas
13. Lembar Kerja Siswa dalam Uji Lapangan Terbatas
14. Angket Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan Terbatas
15. Tabel Perhitungan Kelayakan Uji Lapangan Terbatas
16. Dokumentasi Uji Lapangan Terbatas
17. Surat Keterangan Penelitian Uji Lapangan Terbatas
18. Daftar Hadir Responden Uji Lapangan Luas
19. Lembar Kerja Siswa dalam Uji Lapangan Luas
20. Angket Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan Luas
21. Tabel Perhitungan Uji Lapangan Luas
22. Dokumentasi Uji Lapangan Luas
23. Surat Keterangan Penelitian Uji Lapangan Luas

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh sesuatu. Ketika seseorang ingin memperoleh sesuatu maka diperlukan langkah secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran tidak hanya didukung oleh guru melainkan dengan bahan ajar yang digunakan. Penggunaan bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa dapat meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di tiga sekolah di Kabupaten Pringsewu, bahan ajar yang digunakan oleh guru di tiga sekolah tersebut masih berpusat pada penggunaan buku paket dan buku pegangan guru saja sehingga referensi untuk materi yang akan diajarkan pada siswa masih terbatas. Guru pun belum melakukan pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk siswa secara mandiri. Sebanyak 90% siswa yang menjadi responden dalam analisis kebutuhan membutuhkan sumber belajar lain selain buku teks yang digunakan. Selanjutnya, 100% siswa membutuhkan sumber belajar lain yang dapat digunakan

untuk belajar mandiri. Oleh karena itu, guru dan siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu memaksimalkan kompetensi yang harus dicapai.

Kompetensi menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai secara tuntas. Kenyataannya, dalam pembelajaran menulis siswa masih menemui hambatan. Cahyani (2012: 63) menyatakan dunia kepenulisan merupakan dunia yang rumit dan kompleks. Menulis menuntut kesungguhan, keterampilan, kemampuan, dan keluasan pengetahuan. Kenyataan menunjukkan bahwa lebih mudah menyampaikan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara langsung atau lisan dibandingkan dengan menyampaikannya secara tertulis. Hal ini didukung pula oleh hasil penelitian Donald E Bird (dalam Cahyani, 2012: 63) yang menunjukkan bahwa penyampaian gagasan untuk kegiatan menulis paling kecil jika dibandingkan dengan kegiatan menyimak, berbicara, dan membaca (1) menyimak: 42%, (2) berbicara: 25%, (3) membaca: 15%, dan (4) menulis: 18%. Demikian pula, hasil penelitian Rankin (dalam Cahyani, 2012: 63) terhadap empat keterampilan berbahasa menyimpulkan bahwa (1) menyimak: 45%, (2) berbicara: 30%, (3) membaca: 16%, dan (4) menulis: 9%.

Salah satu kompetensi menulis yang harus dicapai pada siswa kelas XI SMA/MA yang terdapat dalam Permendikbud. Tahun 2016. Nomor 024 adalah menulis cerpen. Kompetensi tersebut terdapat dalam Kurikulum 2013 edisi revisi pada KD 4.9 mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di tiga SMA/MA di Kabupaten Pringsewu menunjukkan sebanyak 41,42% siswa memiliki minat menulis cerpen. Sebanyak 30% siswa merasa senang menulis cerpen. Siswa yang memiliki hobi menulis cerpen hanya sebesar 17%. Sebanyak 83% siswa menulis

cerpen hanya karena tugas dari guru. Sebanyak 33% siswa dapat mengembangkan penokohan dengan baik. Berarti, 67% siswa tidak dapat mengembangkan penokohan dengan baik. Sebanyak 37% siswa dapat menentukan waktu, tempat, dan suasana cerita dengan baik. Sisanya, 73% siswa merasa kesulitan menentukan waktu, tempat, dan suasana cerita dengan baik. Hanya 23% siswa yang dapat mencari ide dalam menulis cerpen. Artinya, sebanyak 77% siswa merasa kesulitan untuk mencari ide dalam menulis cerpen.

Mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai kompetensi menulis cerpen. Salah satunya dengan pengembangan modul menulis cerpen. Modul merupakan bahan ajar yang tersusun secara sistematis sehingga pembacanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang guru. Tujuan pembelajaran menggunakan modul untuk mengurangi keragaman kecepatan siswa melalui kegiatan belajar mandiri. Implikasi utama kegiatan belajar mandiri adalah perlunya mengoptimalkan sumber belajar dengan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada siswa dalam mengendalikan kegiatan belajarnya.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modul lebih banyak melibatkan peran siswa secara individual dibandingkan dengan guru. Guru sebagai fasilitator kegiatan belajar hanya membantu siswa memahami tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi pelajaran, melakukan evaluasi, serta menyiapkan dokumen. Penggunaan modul didasarkan pada fakta bahwa jika siswa diberikan waktu dan kondisi belajar memadai maka akan menguasai suatu kompetensi secara tuntas.

Modul yang dikembangkan dalam pembelajaran menulis cerpen pada penelitian ini merupakan modul berbasis pengalaman (*experiential learning*). Kesulitan mencari ide yang akan dituangkan menjadi cerpen dapat diatasi dengan menuliskan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Cerpen sebagai sebuah representasi kehidupan dapat dikisahkan melalui pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Siswa pasti pernah mengalami peristiwa menyenangkan, menakutkan, menggelikan, menyedihkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat apabila ditulis menjadi sebuah cerpen. Cerpen tersebut dapat menjadi kisah yang menarik apabila siswa memahami unsur pembangun cerpen dan mampu mengolah kata-kata sehingga pembaca akan terpesona karenanya. Supaya pengalaman tersebut dapat dituangkan menjadi sebuah cerpen maka perlu adanya pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning*.

Pendekatan *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. Fathurrohman, (2015: 242) menyatakan pendekatan *experiential learning* sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman. *Experiential learning* adalah proses belajar, proses perubahan menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik. *Experiential learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu. *Experiential learning* bertitik tumpu pada teori humanisti. Manusia

dalam belajar mempunyai potensi-potensi dasar atau tertentu yang harus dikembangkan dan dibina supaya berkembang ke arah yang baik.

Experiential learning memiliki sejumlah langkah-langkah yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Langkah-langkah yang digunakan pembelajaran menulis cerpen berbasis *experiential learning* yaitu: pengalaman konkret, pengamatan reflektif, konseptualisasi abstrak, dan percobaan aktif.

Tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut. 1) Tahap pengalaman konkret siswa akan belajar mengenai ide (pengalaman) yang akan ditulis menjadi cerpen. 2) Tahap pengamatan reflektif siswa belajar untuk merumuskan ide baru berdasarkan ide-ide yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya. 3) Tahap konseptualisasi abstrak siswa akan belajar membuat judul cerpen, mengembangkan alur, menciptakan tokoh dan penokohan, mengembangkan latar (*setting*), dan membuat kerangka cerpen. 4) Tahap yang terakhir yaitu percobaan aktif, siswa mulai untuk menuliskan cerpen yang akan dibuat dan merevisi.

Pengajaran sastra berbasis pengalaman bertujuan memberikan warna baru agar sastra tetap dihargai oleh siswa. Sastra adalah karya yang memuat aneka pengalaman. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran diharapkan ada kontak atau komunikasi intensif. Komunikasi sastra tersebut terjadi ketika siswa mampu menafsirkan dan menimba pengalaman. Itulah salah satu bentuk pengalaman yang menggoda dalam pembelajaran sastra. Perubahan kultur pembelajaran teoritik ke arah pemberian pengalaman akan dapat menjadi jembatan penyediaan pendidikan karakter lewat cipta sastra (Endaswara, 2013: 109).

Pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* pernah dilakukan oleh Masruroh (2015). Hasil penelitian pada skripsi Masruroh (2015) modul menulis cerpen berbasis pengalaman (*experiential learning*) telah divalidasi dan dinyatakan layak digunakan untuk siswa SMP/MTs. Selanjutnya, pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* juga pernah dilakukan oleh Lumbantobing (2017). Hasil penelitian pada tesis Lumbantobing (2017) modul menulis cerpen berbasis pengalaman yang dikembangkan memenuhi syarat dan layak digunakan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kolang. Penggunaan modul lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan modul lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang hanya menggunakan buku teks.

Mengingat hasil penelitian pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* ini masih memungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum mampu terkendali, maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih banyak dan luas. Oleh karena itu, fokus penelitian ini mengembangkan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA. Tujuan utama penggunaan pendekatan *experiential learning* pada modul menulis cerpen yang dikembangkan pada penelitian ini untuk memudahkan siswa menuliskan pengalamannya dengan praktis dan sistematis hingga menjadi sebuah cerpen.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada subjek penelitian dan jumlah sampel penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Masruroh (2015) dan Lumbantobing (2017) untuk siswa SMP/Mts, sedangkan pada

penelitian ini untuk siswa SMA/MA. Perbedaan selanjutnya, jumlah sampel penelitian yang dilakukan oleh Masrurroh (2015) dilakukan kepada 15 siswa. Uji coba yang dilakukan oleh Lumbantobing (2017) fokus pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kolang yang terdiri dari 3 siswa pada uji perorangan, 9 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 35 siswa pada uji coba kelompok lapangan terbatas. Sampel pada penelitian ini lebih banyak dan luas. Penelitian ini difokuskan pada tiga SMA/MA di Kabupaten Pringsewu yang terdiri dari 12 siswa uji lapangan terbatas dan 90 siswa uji lapangan luas (masing-masing sekolah 30 siswa). Adapun penelitian sebelumnya dipandang perlu untuk dijadikan acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengkaji lebih lanjut pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA. Penulis berkeyakinan bahwa modul yang dikembangkan bersumber pada Kurikulum 2013 edisi revisi yang diberlakukan di awal tahun pelajaran 2016/2017. Dengan demikian, pengembangan modul berupa modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA yang penulis lakukan benar-benar diperlukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA?

2. Bagaimanakah kelayakan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA.
2. Menguji dan mendeskripsikan kelayakan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA yang dikembangkan berdasarkan ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoretis maupun secara praktis.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini sebagai wujud penerapan teori *Research and Development* khususnya dalam pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* sebagai suplemen atau bahan ajar selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk Siswa

1. Siswa memperoleh pengalaman belajar mandiri sesuai dengan karakteristik modul yang berbasis *experiential learning*.

2. Tersedianya modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA sehingga siswa dapat belajar secara kreatif dan mandiri.
- b. Manfaat untuk Guru
1. Tersedianya modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
 2. Dapat dijadikan rujukan untuk guru dalam menggunakan bahan ajar pada materi menulis cerpen.
- c. Manfaat untuk Peneliti Lain

Bagi pembaca yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan acuan bagi peneliti lain tentang modul berbasis *experiential learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup sebagai berikut.

Bahan ajar menulis cerpen yang dikembangkan pada penelitian ini berbasis *experiential learning* sehingga langkah-langkah pembelajaran akan menyesuaikan dengan teori *Experiential Learning* David Kolbs. Kompetensi Dasar (KD) pada penelitian ini merujuk pada Kurikulum 2013 edisi revisi yang terdapat pada kelas XI SMA/MA yakni pada KD 3.9 menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD 4.9 mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bahan Ajar

Pemahaman terhadap hakikat bahan ajar penting diperlukan sebelum melakukan kegiatan pengembangan. Berikut akan diuraikan penerapan bahan ajar dari dinas pendidikan dan beberapa pakar lainnya.

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Daryanto dan Dwicahyo, 2014: 171). Bahan ajar dapat pula diartikan sebagai seperangkat fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan atau generalisasi yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengajaran. Secara lebih sempit bahan ajar juga biasanya disebut sebagai materi pembelajaran. Materi pembelajaran dengan demikian dapat dikatakan sebagai program yang disusun guru untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran yang diturunkan dari kurikulum yang berlaku (Abidin, 2014: 263).

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa

dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai (Depdiknas, 2006: 3).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahan ajar adalah alat yang berisi materi pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi penting bagi pembelajaran. Beberapa fungsi bahan ajar tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran (Depdiknas, 2008a:7).

2.1.3 Karakteristik Bahan Ajar

Sebuah bahan ajar yang baik juga memiliki beberapa karakteristik khusus. Jika karakteristik ini diikuti, apa yang diajarkan akan menjadi masukan yang bermakna. Beberapa karakteristik tersebut dikemukakan Tarigan (dalam Abidin, 2014: 267) sebagai berikut.

1. Mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajiannya.
2. Menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap.
3. Menyajikan pokok masalah yang kaya dan serasi.
4. Menyediakan aneka model, metode, dan sarana pengajaran.
5. Menyajikan fiksasi awal bagi tugas dan latihan.
6. Menyajikan sumber bahan evaluasi dan remedial.

2.1.4 Jenis Bahan Ajar

Daryanto dan Dwicahyo (2014: 173) mengemukakan bahan ajar terdiri atas beberapa jenis diantaranya sebagai berikut.

1. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, *wallchart*, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*), seperti pendekatan/maket.
2. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, *film*.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assiste Instruction*) compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

2.2 Pengembangan Bahan Ajar

Dalam praktik pengembangannya, untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, pengembangkan ajar yang dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa

langkah teknis pengembangan bahan ajar yakni (1) analisis terhadap KI-KD, (2) analisis sumber belajar, dan (3) penentuan jenis bahan ajar. Analisis KI-KD dilakukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini akan dapat diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yang dipilih. Sumber belajar yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan bahan ajar perlu dilakukan analisis. Analisis dilakukan terhadap ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya. Caranya adalah menginventarisasi ketersediaan sumber belajar yang dikaitkan dengan kebutuhan. Pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik, dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Sehingga bahan ajar dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan KD yang akan diraih oleh peserta didik. Jenis dan bentuk bahan ajar ditetapkan atas dasar analisis kurikulum dan analisis sumber bahan sebelumnya (Depdiknas 2008a: 17-18).

Bertemali dengan langkah pengembangan dan konsep dasar pengembangan bahan ajar di atas, bahan ajar haruslah dikembangkan dengan berbasis pada strategi pembelajaran yang dipilih. Hal ini berarti bahan ajar harus dikembangkan dengan berbasis pendekatan pembelajaran. Dalam upaya mengembangkan bahan ajar berbasis pendekatan pembelajaran, Abidin dkk. mengemukakan langkah-langkah teknis pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam kurikulum.

2. Menentukan indikator ketercapaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
3. Menentukan tujuan pembelajaran.
4. Menentukan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tujuan.
5. Menentukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih.
6. Menentukan bahan ajar/materi pembelajaran.
7. Mengembangkan peta bahan ajar yang dibutuhkan.
8. Menentukan struktur bahan ajar.
9. Mengembangkan bahan ajar.
10. Mencetak draft bahan ajar.
11. Uji coba bahan ajar.
12. Revisi bahan ajar.
13. Menetapkan pendekatan bahan ajar teruji.

Seluruh langkah pengembangan bahan ajar tersebut harus dilakukan secara hierarkis. Dalam praktiknya, langkah-langkah tersebut harus senantiasa dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar yang ada. Pola pengemasan bahan ajar juga dilakukan sesuai dengan karakteristik bahan ajar yang baik, baik dari sisi isi materi, penyajian, maupun bahasa. Terpenting, seluruh pengembangan bahan ajar selalu didasarkan kepada pendekatan pembelajaran yang relevan.

2.2.1 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Penyusunan bahan ajar memiliki tujuan dan manfaat baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Daryanto dan Dwicahyo (2014: 172) memaparkan tujuan dan manfaat penyusunan bahan ajar sebagai berikut.

Tujuan Bahan Ajar

1. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.
2. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Manfaat Bagi Guru

1. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
2. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
3. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
4. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
5. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
6. Menambah angka kredit DUPAK (Daftar Usulan Pengusulan Angka Kredit) jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Manfaat Bagi Peserta Didik

1. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.

3. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

2.2.2 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Depdiknas (2008a: 10-11) menyarankan bahwa pengembangan bahan ajar hendaklah memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak.
2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman.
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa.
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
5. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
6. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus menerus mencapai tujuan.

Abidin (2014: 267) menyatakan dalam rangka mengembangkan bahan ajar yang harmonis, bermutu, dan bermartabat ada beberapa aspek utama bahan ajar yang harus diperhatikan guru. Beberapa aspek utama tersebut adalah aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan. Ketiga aspek ini diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan aspek materi, bahan ajar dikembangkan guru hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagaimana tercermin pada pedoman penilaian bahan ajar yang dikembangkan Pusurbuk sebagai berikut.

1. Kesuaian Kurikulum;
 - a. Bahan pelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator kurikulum.
 - b. Materi disajikan secara terpadu dengan konteks pendidikan dan konteks kemasyarakatan.
 - c. Kesesuaian pengayaan materi dengan kurikulum.
2. Kesesuaian materi dengan tujuan pendidikan;
 - a. Kesesuaian muatan materi dengan tujuan pendidikan.
 - b. Kesesuaian penggunaan materi dengan tujuan pendidikan.
3. Kebenaran materi menuntut ilmu yang diartikan;
 - a. Kebenaran menerapkan prinsip kemampuan berdasarkan teori keilmuan yang diajarkan.
 - b. Kebenaran menerapkan prinsip-prinsip keilmuan tertentu.
 - c. Ketepatan penggunaan bahan bacaan dengan prinsip keilmuan tertentu.
 - d. Ketepatan materi berdasarkan perkembangan terbaru dari keilmuan tertentu.
4. Kesesuaian materi dengan perkembangan kognisi siswa;
 - a. Struktur bahan ajar sesuai perkembangan kognitif anak.
 - b. Materi mengandung unsur edukatif.
 - c. Materi mengandung unsur karakter.

Berdasarkan aspek penyajian, bahan ajar yang dikembangkan guru hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran harus dinyatakan secara eksplisit.
2. Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan kerumitan materi.
3. Penahapan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan tahapan pendekatan tertentu yang dipilih dan digunakan guru dalam pembelajaran.
4. Penyajian materi harus membangkitkan minat dan perhatian siswa.
5. Penyajian materi harus mudah dipahami siswa.
6. Penyajian materi harus mendorong keaktifan siswa untuk berpikir dan belajar.
7. Bahan kajian yang berkaitan harus dihubungkan dengan materi yang disusun.
8. Penyajian materi harus mendorong kreativitas dan keaktifan siswa untuk berpikir dan bernalar.
9. Materi hendaknya disajikan berbasis penilaian formatif otentik.
10. Soal disusun setiap akhir pelajaran.

Berdasarkan aspek kebahasaan, bahan ajar yang dikembangkan guru hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penyajian menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta anak melalui penggunaan bahasa laras keilmuan.
3. Penggunaan bahasa (struktur dan isi) sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa.
4. Paragraf dikembangkan secara efektif dan baku.
5. Kesesuaian ilustrasi visual dengan wacana, materi keilmuan, dan kebenaran faktual.
6. Kejelasan dan kemenarikan grafemik dan ilustrasi visual yang terdapat dalam bahan ajar.

7. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan membaca siswa.

Ketiga aspek utama pengembangan bahan ajar di atas merupakan satu kesatuan yang utuh yang harus diperhatikan guru dalam mengembangkan bahan ajar. Baik aspek materi, penyajian, maupun bahasa memiliki peranan penting dalam mewujudkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan pendidikan yakni menciptakan generasi muda yang madani secara keilmuan dan berbudi pekerti luhur sesuai dengan karakter dan budaya bangsa.

2.3 Modul

Penelitian ini mengembangkan salah satu jenis bahan ajar cetak yang berupa modul. Berikut diuraikan pengertian modul, karakteristik modul, fungsi dan tujuan penyusunan modul, dan langkah-langkah penyusunan modul.

2.3.1 Pengertian Modul

Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga pembacanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang guru atau fasilitator. Dengan demikian maka sebuah modul harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi guru. Kalau guru memiliki fungsi menjelaskan sesuatu maka modul harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya (Kurniasih dan Sani, 2014: 61).

Daryanto dan Dwicahyo (2014: 179) menyatakan modul merupakan bahan belajar terprogram yang disusun sedemikian rupa dan disajikan secara terpadu, sistematis, serta terperinci. Dengan mempelajari materi modul, siswa diarahkan pada

pencarian suatu tujuan melalui langkah-langkah belajar tertentu karena modul merupakan paket program untuk keperluan belajar. Paket program modul terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan belajar, metode belajar, alat dan sumber belajar, dan sistem evaluasi. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan modul merupakan salah satu jenis bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk belajar mandiri dan dapat membantu guru untuk menyajikan pembelajaran lebih terperinci.

2.3.2 Karakteristik Modul

Daryanto dan Dwicahyo (2014: 186) menyatakan untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai berikut.

1) *Self Instruction*

Self instruction merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada pihak lain. Karakteristik *self instruction* dalam modul harus memenuhi hal-hal sebagai berikut.

- a. Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian kompetensi dasar.
- b. Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas.
- c. Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.

- d. Terdapat soal-soal latih, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik.
- e. Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas, atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
- f. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g. Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- h. Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*).
- i. Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
- j. Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung.

2) *Self Contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas dalam satu kesatuan yang utuh.

Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu kompetensi dasar harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.

3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Stand alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta

didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

4) Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan di berbagai perangkat keras (*hardware*).

5) Bersahabat/Akrab (*User Friendly*)

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

2.3.3 Fungsi dan Tujuan Penyusunan Modul

Modul mempunyai banyak arti berkenaan dengan kegiatan belajar mandiri. Orang bisa belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Kegiatan belajar mandiri tidak terbatas pada masalah tempat dan bahkan orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun bisa mengikuti pola belajar seperti itu. Terkait dengan hal tersebut, penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya inderam baik peserta belajar maupun guru/instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar; mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa atau pembelajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- d. Memungkinkan siswa atau pembelajar dapat mengukut atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Dengan memperhatikan tujuan-tujuan di atas, modul sebagai bahan ajar akan sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini tergantung pada proses penulisan modul. Penulis modul yang baik menulis seolah-olah sedang mengajarkan kepada seorang peserta mengenai suatu topik atau tulisan. Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis saat pembelajaran, dikemukakan dalam modul yang ditulisnya. Penggunaan modul dapat dikatakan sebagai kegiatan tutotial secara tertulis (Daryanto dan Dwicahyo, 2014: 190).

2.3.4 Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Kurniasih dan Sani (2014: 62) menjelaskan penulisan modul dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Perumusan KD yang Harus dikuasai

Rumusan Kompetensi Dasar (KD) pada suatu modul merupakan spesifikasi kualitas yang seharusnya telah dimiliki oleh siswa setelah ia berhasil

menyelesaikan modul tersebut. KD yang diambil harus berdasarkan pada kurikulum yang berlaku.

2. Menentukan Alat Penilaian

Evaluasi dapat segera disusub setelah ditentukan KD yang akan dicapai sebelum menyusun materi dan lembar kerja atau tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Hal ini dimaksudkan agar evaluasi yang dikerjakan benar-benar sesuai dengan apa yang dikerjakan oleh siswa.

3. Penyusunan Materi

Materi modul sangat bergantung pada KD yang akan dicapai dan tentu akan lebih baik menggunakan referensi-referensi mutakhir yang memiliki relevansi dari berbagai sumber misalnya buku, internet, majalah, jurnal hasil penelitian dan lain sebagainya.

Materi modul tidak harus ditulis seluruhnya, dapat saja modul itu ditunjukkan referensi yang dapat dirujuk oleh siswa sebagai bahan bacaan. Usahakan ada ilustrasi yang sifatnya mendukung isi materi sangat diperlukan, karena di samping memperjelas penjelasan juga dapat menambah daya tarik bagi siswa untuk mempelajarinya.

4. Urutan Pembelajaran

Urutan pembelajaran dapat diberikan dalam petunjuk menggunakan modul.

Peunjuk siswa diarahkan kepada hal-hal yang harus dikerjakan dan yang tidak boleh dikerjakan oleh siswa, sehingga siswa tidak perlu banyak bertanya, guru juga tidak perlu banyak menjelaskan atau dengan kata lain guru berfungsi sebagai fasilitator.

5. Struktur Modul

Struktur modul dapat bervariasi, bergantung pada karakter materi yang akan disajikan, ketersediaan sumberdaya dan kegiatan belajar yang akan dilakukan.

Secara umum modul harus memuat paling tidak beberapa hal berikut.

- a. Judul.
- b. Petunjuk belajar.
- c. Kompetensi yang akan dicapai.
- d. Informasi pendukung.
- e. Latihan-latihan.
- f. Petunjuk kerja dapat berupa lembar kerja.
- g. Evaluasi dan penilaian.

Suryaman dkk (2006:18) menjelaskan padasarnya modul berisi pendahuluan, isi dan penutup. Berikut ini merupakan struktur modul secara lebih rinci.

1. Pendahuluan

Pendahuluan setidaknya terdiri dari lima hal yaitu tujuan, pengenalan topik yang akan dipelajari, informasi tentang pelajaran, hasil belajar atau indikator pencapaian yang akan diperoleh setelah mempelajari modul, dan orientasi.

2. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar merupakan inti dari modul. Pada kegiatan belajar ini, terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pokok pembelajaran yang berisi penjelasan, contoh, ilustrasi, aktivitas, tugas/latihan, dan rangkuman. Aktivitas dalam modul dapat berupa aktivitas mental/pikiran, aktivitas membaca/menulis,

dan aktivitas melakukan tindakan lain seperti aktivitas yang bersifat motivasi untuk melakukan kegiatan, praktik berbahasa, dan praktik bersastra.

3. Penutup

Dalam bagian penutup modul berisi salam, rangkuman, aplikasi, tindak lanjut, kaitan dengan modul berikutnya. Selain itu, terdapat pula daftar kata penting, daftar pustaka, dan kunci tes mandiri.

Penggunaan bahasa dalam modul juga penting untuk diperhatikan. Modul digunakan siswa untuk belajar mandiri. Oleh sebab itu, penggunaan bahasa juga harus disesuaikan dengan perkembangan anak. Menurut Suryaman, dkk. (2006: 22) bahasa dalam modul sebagai berikut.

- a. Gunakan bahasa percakapan, bersahabat, dan komunikatif.
- b. Buat bahasa lisan dalam bentuk tulisan.
- c. Gunaan sapaan akrab yang menyentuh secara pribadi.
- d. Pilih kalimat sederhana, pendek, dan tidak beranak cucu.
- e. Hindari istilah yang sangat asing dan terlalu teknis.
- f. Hindari kalimat positif dan negatif ganda.
- g. Gunakan pertanyaan retorik.
- h. Sese kali bisa digunakan kalimat santai, humor, dan *ngetrend*.
- i. Gunakan bantuan ilustrasi unyuk informasi yang abstrak.
- j. Berikan ungkapan pujian, memotivasi.
- k. Ciptakan kesan modul sebagai bahan belajar yang hidup.

2.4 Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA dalam Kurikulum 2013 Revisi 2016

Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan teks sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks (Priyatni, 2013: 67). Teks sastra yang diajarkan pada tingkat SMA berupa meteri puisi, cerpen, novel, dan drama Keterampilan menulis cerpen terdapat di kelas XI dalam Kurikulum 2013 Revisi 2016. Pada tingkat SMA, siswa dituntun untuk menganalisis, mengkonstruksi, menulis, bercerita, menilai, dan membandingkan⁶. Karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA disebutkan dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 024 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA/SMA/MAK menyatakan bahwa pada pendidikan tingkat SMA mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata wajib. Berikut ini akan diuraikan ruang lingkup materi Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMA/MAK

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMA/MAK

Kelas X	Kelas XI	Kelas XII
Laporan Hasil Observasi Teks Eksposisi Anekdote Hikayat Ikhtisar Buku Teks Negosiasi Debat Cerita Ulang (Biografi) Puisi Resensi Buku	Teks Prosedur Jenis Kalimat Teks Eksplanasi Struktur Teks Ceramah Pengayaan Non Fiksi Cerpen Proposal Karya Ilmiah Resensi Drama Novel	Surat Lamaran Novel Sejarah Teks Editorial Novel Unsur Kebahasaan Artikel Fakta dan Opini Kritik Drama

Pasangan KD pengetahuan dan KD keterampilan menulis cerpen kelas XI SMA dalam Kurikulum 2013 Revisi 2016 sebagai berikut.

3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.

4.9 Mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

2.4.1 Menulis Kreatif Cerpen

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan lambang grafik itu (Lado dalam Tarigan, 2013: 22).

Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman (Tarigan, 2013: 22).

Har (2011:111) menyatakan bahwa menulis cerpen adalah kegiatan menceritakan suatu pengalaman sedangkan apa yang diceritakan merupakan sebuah ide. Senada dengan Har, Sumardjo (2007:81) menyatakan menulis cerpen pada dasarnya menyampaikan sebuah pengalaman kepada pembaca.

Menulis cerpen memerlukan proses kreatif. Proses itu merupakan rangkaian kegiatan yaitu menciptakan suatu karya berupa cerita pendek yang semula tidak ada menjadi ada. Keberadaannya begitu jelas, nyata, dapat dibaca, dan

meninggalkan kesan (Pranoto, 2015: 14). Sumardjo (2007:5) menyatakan bahwa menulis cerpen juga memiliki syarat-syarat sebagai berikut.

- a. Karya harus merupakan bentuk seni yang utuh, karena maksud yang terkandung harus hadir melalui semua unsurnya.
- b. Keutuhannya merupakan harmoni antar bagian. Keseimbangan komposisi sangat diperlukan agar semua memiliki takaran yang pas.
- c. Memakai bahasa narasi yang standar. Boleh saja menggunakan bahasa daerah, asalkan mendukung suasana cerita.
- d. Tidak ada unsur pornografi apalagi menyinggung suatu golongan.
- e. Pertimbangan lain yang menunjang lahirnya sebuah cerpen yang utuh

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis cerpen merupakan mengungkapkan ide, pikiran, dan pengalaman dalam bentuk tulisan yang berkesan. Supaya tulisan tersebut dapat memberikan kesan bagi pembacanya, maka menulis cerpen membutuhkan proses kreatif. Proses kreatif tersebut merupakan rangkaian kegiatan untuk menciptakan karya sastra berupa cerpen.

2.4.2 Pengertian Cerpen

Banyak defisini cerita pendek yang dikemukakan para ahli dan pemerhati sastra. Salah satu definisi klasik tentang cerita pendek yang terkenal hingga saat ini bersumber dari esai Edgar Allan Poe cerpenis pada zaman Renaissance di Amerika, dalam (AZ Arman, 2010: 13) mendefinisikan cerpen sebagai bacaan sekali duduk. Artinya, untuk membaca sebuah cerpen, dari awal sampai akhir, tidak membutuhkan waktu lama seperti membaca sebuah novel Adapun Jakob

Sumardjo dan Saini K.M (dalam Suyanto, 2012: 46) menilai ukuran pendek ini lebih didasarkan pada keterbatasan pengembangan unsur-unsurnya. Cerpen harus memiliki efek tunggal dan tidak kompleks.

Cerita pendek (cerpen) merupakan cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500 -- 5000 kata. Cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca sekali duduk. Oleh karena itu, cerita pendek umumnya bertema sederhana. Jumlah tokohnya terbatas. Jalan ceritanya sederhana dan latarnya meliputi ruang lingkup yang terbatas (Kosasih, 2012: 34).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah suatu karya sastra yang berbentuk pendek. Ukuran pendek diibaratkan ceritanya selesai sekali dibaca. Cerpen sebagai wujud dari karya sastra mengisahkan representasi kehidupan manusia yang apabila dibaca maka akan menimbulkan kesan tersendiri bagi pembacanya.

2.4.3 Struktur dan Kaidah Cerpen

Suherli (2017: 175) menyatakan struktur cerpen merupakan rangkaian cerita yang membentuk cerpen itu sendiri. Dengan demikian, struktur cerpen tidak lain berupa unsur yang berupa alur, yakni berupa jalinan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun secara kronologis. Secara umum jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut.

1. Pengenalan situasi cerita (*exposition, orientation*)

Bagian ini pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan dan hubungan antartokoh.

2. Pengungkapan peristiwa (*complication*)

Bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

3. Menuju pada adanya konflik (*rising action*)

Bagian ini terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

4. Puncak konflik (*turning point*)

Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Bagian ini merupakan bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Bagian ini pula ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia kemudian berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

5. Penyelesaian (*ending* atau *coda*)

Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang sikap ataupun nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula, cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imaji pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

Suherli (2017: 176) menyatakan cerpen tergolong ke dalam jenis teks fiksi naratif. Dengan demikian terdapat pihak yang berperan sebagai tukang cerita (pengarang). Terdapat beberapa kemungkinan posisi pengarang di dalam menyampaikan ceritanya yakni sebagai berikut.

1. Berperan langsung sebagai orang pertama, sebagai tokoh yang terlibat dalam cerita yang bersangkutan. Dalam hal ini pengarang menggunakan kata orang pertama dalam menyampaikan ceritanya, misalnya *aku, saya, kami*.
2. Berperan sebagai orang ketiga, berperan sebagai pengamat. Ia tidak terlibat di dalam cerita. Pengarang menggunakan kata *dia* untuk tokoh-tokohnya.

Cerpen juga memiliki ciri-ciri kebahasaan seperti berikut.

1. Banyak menggunakan kalimat bermakna lampau, yang ditandai oleh fungsi-fungsi keterangan yang bermakna kelampauan, seperti *ketika itu, beberapa tahun yang lalu, telah terjadi*.
2. Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologis). Contoh: *sejak saat itu, setelah itu, mula-mula, kemudian*.
3. Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti *menyuruh, memberikan, menawari, melompat, menghindar*.
4. Banyak menggunakan kata kerja yang menunjukkan kalimat tak langsung sebagai cara menceritakan tuturan seorang tokoh oleh pengarang. Contoh: *mengatakan bahwa, menceritakan tentang, mengungkapkan, menanyakan, menyatakan, menuturkan*.
5. Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh. Contoh: *merasakan, menginginkan, mengharapkan, mendambakan, mengalami*.
6. Menggunakan banyak dialog. Hal ini ditunjukkan oleh tanda petik ganda (“...”) dan kata kerja yang menunjukkan tuturan langsung.
Contoh:
 - a. Alam berkata, “Jangan diam saja, segera temui orang itu!”

- b. “Di mana keberadaan temanmu sekarang?” tanya Ani pada temannya.
- c. “Tidak. Sekali saya bilang, tidak!” teriak Lani.

7. Menggunakan kata-kata sifat (*descriptive language*) untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana.

Contoh:

Segala sesuatu tampak berada dalam kendali sekarang. Bahkan, kamarnya sekarang sangat rapi dan bersih. Segalanya tampak tepat berada di tempatnya sekarang, teratur, rapi, dan tertata dengan baik. Ia adalah juru masak terbaik yang pernah dilihatnya, ahli dalam membuat ragam makanan Timur dan Barat ‘yang sangat sedap’. Ayahnya telah menjadi pecandu beratnya.

2.4.4 Unsur Pembangun Cerpen

Cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur yang saling terpadu. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tokoh dan Penokohan

Keberadaan tokoh atau pelaku dalam suatu cerita sangat vital karena ini merupakan sentral dari karya dan disebut *the story maker* (si pembuat cerita).

Tanpa adanya tokoh, cerita tidak ada apa-apanya (Pranoto, 2015: 48). Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita (Kosasih, 2012: 36). Di dalam mengkaji unsur-unsur ini ada beberapa istilah yang mesti dipahami, yakni istilah tokoh, watak/karakter, dan penokohan. Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh tidak selalu berwujud manusia, tapi tergantung pada siapa atau apa yang diceritakannya itu dalam cerita.

Watak/karakter adalah sifat dan sikap para tokoh tersebut. Adapun penokohan

atau perwatakan adalah cara pegarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam suatu cerita (Suyanto, 2012: 47).

Ada beberapa metode/teknik/cara yang digunakan pengarang dalam menampilkan watak tokoh-tokoh cerita di dalam suatu cerita. Dalam tulisan Minderop (dalam Suyanto, 2012: 46) dikemukakan metode-metode karakterisasi tokoh, yaitu dengan cara.

- 1) Metode *telling*, yaitu suatu pemaparan watak tokoh dengan mengandalkan eksposisi dan komentar langsung dari pengarang. Melalui metode ini keikutsertaan atau turut campurnya pengarang dalam menyajikan perwatakan tokoh sangat terasa, sehingga para pembaca memahami dan menghayati perwatakan tokoh melalui penuturan langsung oleh pengarang.
- 2) Metode *showing*, yakni penggambaran karakterisasi tokoh dengan cara tidak langsung (tanpa ada komentar atau penuturan langsung oleh pengarang), tapi dengan cara disajikan antara lain melalui dialog dan tingkah tokoh.

Pembedaan Tokoh

Suyanto (2012: 49) menyatakan tokoh dapat dibedakan sebagai berikut.

a) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Dilihat dari segi tingkat pentingnya (peran) tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan atas tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali-kali (beberapa kali) dalam cerita dalam porsi penceritaan yang relatif pendek.

b) Tokoh Prontagonis dan Antagonis

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan ke dalam tokoh prontagonis dan antagonis. Tokoh prontagonis adalah tokoh yang mendapat empati pembaca. sementara tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik.

c) Tokoh Statis dan Tokoh Dinamis

Dari kriteria berkembang/tidaknya perwatakan, tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh statis dan tokoh dinamis. Tokoh statis adalah tokoh yang memiliki sifat dan watak yang tetap, tak berkembang sejak awal hingga akhir cerita, adapun tokoh dinamis adalah tokoh yang mengalami perkembangan watak sejalan dengan plot yang diceritakan.

2. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin sedemikian rupa sehingga menggerakkan jalan cerita, dari awal, tengah, hingga mencapai klimaks dan akhir (Aksan, 2015: 34). Alur (plot) merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat (Kosasih, 2012: 34). Secara umum, alur terbagi ke dalam beberapa bagian sebagai berikut.

1) Pengenalan situasi cerita (*exposition*)

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.

2) Pengungkapan peristiwa (*complication*)

Dalam bagian ini, disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

3) Menuju pada adanya konflik (*rising action*)

Terjadinya peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

4) Puncak konflik (*turning point*)

Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

5) Penyelesaian (*ending*)

Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imajinasi pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung tanpa ada penyelesaian.

Meskipun demikian, kelima unsur alur itu tidak selamanya hadir dalam sebuah cerpen. Mengingat rentang dan jumlah peristiwa di dalamnya yang terbatas, biasanya unsur-unsur yang hadir itu hanya 2-4 saja, misalnya unsur pengungkapan peristiwa (2), menuju konflik (3), dan puncak konflik (4) (Kosasih, 2012: 36).

3. Latar

Latar atau *setting* merupakan tempat dan waktu berlangsungnya kejadian dalam cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya cerita ataupun pada karakter tokoh. Dengan demikian apabila

pembaca sudah menerima latar itu sebagai sesuatu yang benar adanya, maka cenderung dia pun akan lebih siap menerima karakter tokoh ataupun kejadian-kejadian yang berada dalam cerita itu (Kosasih, 2012: 38).

Latar dalam cerita dapat diklasifikasikan menjadi: 1) latar tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan, gedung, rumah, dan lain-lain; 2) latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan, penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dan lain-lain; dan 3) latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai/norma, dan sejenisnya yang ada di tempat peristiwa cerita (Suyanto, 2012: 51).

4. Penceritaan

Penceritaan atau sering disebut juga sudut pandang (*point of view*), yakni dilihat dari sudut mana pengarang (narator) bercerita, terbagi menjadi 2, yaitu pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti aku. Pencerita ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyebut nama (Suyanto, 2012: 53).

5. Tema

Tema adalah gagasan utama atau pikiran pokok (Tarigan, 2013: 167). Kosasih, (2012: 40) menjelaskan tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya. Tema jarang dituliskan secara tersurat oleh pengarangnya. Untuk dapat menyingkap tema suatu cerpen, seorang pembaca harus terlebih dahulu

mengenali unsur-unsur instrinsik yang dipakai oleh pengarang untuk mengembangkan cerita fiksinya. Beberapa unsur instrinsik yang dipergunakan pengarang untuk menyalurkan tema ceritanya, yaitu alur, penokohan, dan bahasa pengarang

a. Melalui alur cerita

Alur cerita kerap kali dipakai oleh pengarang untuk membimbing pembaca mengenali tema dalam cerita yang ditulisnya. Jika Anda mendaftar peristiwa yang ada dalam cerita yang kita baca, Anda akan menemukan peristiwa-peristiwa yang diurutkan atas dasar sebab akibat, yaitu peristiwa A mengakibatkan peristiwa B, peristiwa B merupakan akibat dari peristiwa A. Rangkaian peristiwa dalam suatu cerita yang berhubungan atas dasar sebab dan akibat itu disebut alur.

b. Melalui tokoh cerita

Selain alur, penokohan juga biasa dipakai oleh pengarang untuk menyalurkan tema. Penokohan meliputi peran dan sifat-sifat tokoh yang diciptakan oleh pengarang. Tokoh cerita dengan bermacam-macam sifat dan wataknya sengaja diciptakan oleh pengarang untuk dimuat tema. Tokoh jahat (antagonis) biasanya dipertentangkan dengan tokoh baik (protagonist). Jika pengarang hendak menunjukkan kepada pembaca bahwa kebaikan tidak selamanya benar, pengarang dapat saja mengalahkan pemain dengan watak baik. Akan tetapi jika pengarang bertujuan menyatakan bahwa kejahatan pasti punah, pengarang tentu akan memenangkan tokoh protagonis.

c. Melalui perkataan yang dipergunakan pengarang

Perkataan dapat dipakai untuk menemukan tema. Melalui kalimat-kalimat, dialog yang diucapkan oleh tokoh-tokoh cerita, dan juga komentar pengarang terhadap peristiwa-peristiwa, pengarang dapat menyampaikan pernyataan-pernyataan yang dapat kita jadikan rumusan tema.

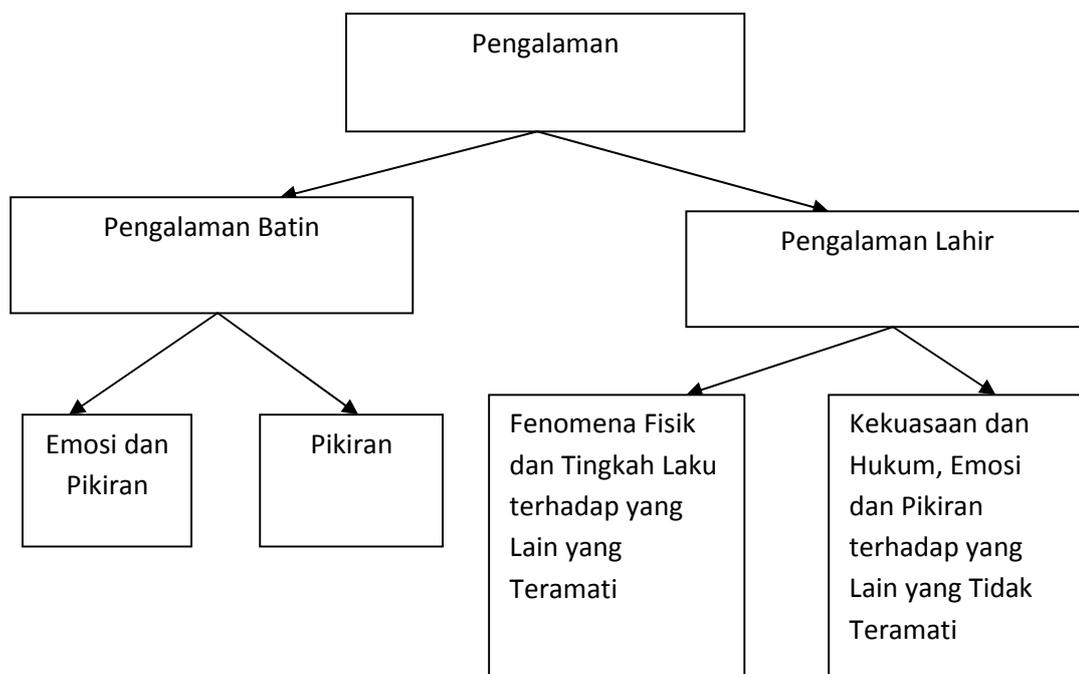
6. Amanat

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu. Amanat tersirat di balik kata-kata yang disusun, dan juga berada di balik tema yang diungkapkan. Amanat selalu berhubungan dengan tema cerita itu. Misalnya, tema suatu cerita tentang hidup bertetangga, maka cerita amanatnya tidak akan jauh dari tema itu: pentingnya menghargai tetangga, pentingnya menyantuni tetangga yang miskin, dan sebagainya (Kosasih, 2012: 41).

2.5 Menulis Cerpen Berbasis *Experiential Learning*

Semi (1988: 61) menyatakan berbagai jenis pengalaman dapat kita jumpai dalam berbagai jenis fiksi karena ia dilahirkan atas hasil pengalaman itu pula, baik berupa pengalaman batin maupun pengalaman lahir. Unsur pengalaman terdiri atas empat jenis. Dua diantaranya merupakan bagian dari pengalaman batin, dan dua yang lainnya adalah pengalaman lahir, yakni menyangkut hubungan seseorang dengan orang lain dan lingkungan secara keseluruhan. Pengalaman batin terdiri atas pikiran dan perasaan. Pikiran merupakan sesuatu yang lebih

terkendali, lebih tenang sedangkan perasaan lebih bergejolak, lebih sukar dikontrol, lebih agresif dibandingkan dengan pikiran. Pengalaman yang bersifat lahiriah dapat pula dibagi atas dua bagian, yakni (1) fenomena fisik atau fakta-fakta yang berhubungan dengan apa yang dilihat, didengar, dan diraba oleh seseorang; dan (2) tingkah laku yang tidak teramati dari fenomena ini yang banyak memberi pengaruh terhadapnya, yakni kekuasaan dan hukum yang melingkupinya, antara lain berupa pengetahuan, ekonomi politik, moral, dan agama. Keempat elemen itu dirangkumkan seperti yang terdapat dalam diagram berikut.



Pengalaman dalam Karya Fiksi (Semi, 1988: 61)

Kosasih (2016: 128) menyatakan setiap orang memiliki pengalaman. Pengalaman-pengalaman itu ada yang menyenangkan, menyedihkan, menggelikan, menakutkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya. Akan sangat bermanfaat

apabila pengalaman-pengalaman itu ditulis. Pengalaman-pengalaman itu akan menjadi penting untuk orang lain untuk dijadikan bahan pelajaran.

Pengalaman tidak harus berupa peristiwa dahsyat, pertemuan dengan orang terkenal, ataupun sejenisnya pun bisa dijadikan cerpen. Peristiwa-peristiwa biasa-biasa pun seperti ketinggalan dompet, menemukan anak kucing di tengah jalan, ketiban buah mangga ketika sedang jajan, akan menjadi sebuah cerita menarik dan mengesankan. Syaratnya penulis cerpen harus pandai dalam mengolah kata-katanya sehingga pembaca menjadi penasaran dan terpesona karenanya.

Pemahaman terhadap hakikat pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) penting diperlukan sebelum melakukan kegiatan pengembangan.

Berikut akan diuraikan definisi *experiential learning*, teori belajar yang memengaruhi *experiential learning*, dan langkah-langkah menulis cerpen berbasis *experiential learning*.

2.5.1 Definisi *Experiential Learning*

Pembelajaran dengan pendekatan *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. *Experiential learning* sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman. Gagasan tersebut akhirnya berdampak sangat luas pada perancangan dan pengembangan pendekatan pembelajaran seumur hidup. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman mendefinisikan belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang terlibat aktif dalam proses

belajar maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut pebelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata (Fathurrohman, 2015: 242).

Mughal & Zafar (2011: 28) dalam penelitiannya menyatakan sebagai berikut. *On the other hand, experiential learning refers to “making meaning from direct experience”. Experiential learning plays a supporting role in experiential education which facilitates the process of knowledge creation, sense-making and knowledge transfer in teaching, training and development.* Artinya, Di sisi lain, *experiential learning* mengacu untuk, "membuat makna dari pengalaman langsung". Pembelajaran pengalaman memainkan peran pendukung dalam pendidikan pengalaman yang memfasilitasi proses penciptaan pengetahuan, pembuatan rasa dan transfer pengetahuan dalam pengajaran, pelatihan dan pengembangan.

Sato & de Haan (2016: 12) pada penelitiannya menyatakan sebagai berikut. *The project's experiential learning pendekatan can make teaching and learning games more effective and enjoyable.* Atas dasar penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran pengalaman dapat membuat permainan belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan.

Cahyani (2012: 164) menyatakan *experiential learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran ini akan bermakna ketika siswa

berperan serta dalam melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka memandang kritis kegiatan tersebut. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan/tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran

2.5.2 Teori Belajar yang Memengaruhi *Experiential Learning*

Belajar adalah proses usaha memperoleh kepandaian dan ilmu atau tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Cahyani (2012: 161) mengemukakan teori belajar yang mempengaruhi *experiential learning* sebagai berikut.

1. Teori Gestalt

Belajar menurut Gestalt adalah kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengorganisir objek yang diamati menjadi suatu bentuk atau struktur yang bermakna atau mudah dipahami. Pembelajaran menurut teori Gestalt adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga lebih mudah mengorganisirnya menjadi suatu gestalt. Prinsip belajar menurut gestalt salah satunya adalah belajar adalah organisasi pengalaman. Pengalaman adalah suatu interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Misalnya, anak terkena api, kejadian ini menjadi pengalaman bagi anak. Belajar itu baru timbul bila seseorang menemui suatu atau soal baru. Dalam menghadapi itu ia akan menggunakan segala pengalaman yang telah dimiliki.

2. Teori Piaget

Piaget mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran sebagai berikut.

a. Belajar aktif

Proses pembelajaran adalah bersifat aktif, karena terbentuk dari dalam subjek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri, misalnya anak melakukan percobaan, mengajukan pertanyaan, dan menjawab sendiri, serta membandingkan penemuan yang dilakukan oleh temannya.

b. Belajar lewat sosial

Menurut Piaget tanpa interaksi perkembangan kognitif anak akan tetap bersifat egosentris. Sebaliknya, lewat interaksi sosial, perkembangan kognitif anak akan mengarah kepada banyak pandangan, yang artinya khasanah kognitif anak akan diperkaya dengan macam-macam sudut pandang dan alternatif tindakan.

c. Belajar lewat pengalaman

Perkembangan kognitif anak akan lebih berarti apabila didasarkan kepada pengalaman nyata daripada hanya sekadar mendengarkan ceramah atau penggunaan bahasa verbal. Bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif anak tetapi penggunaan bahasa tanpa pengalaman sendiri saat pembelajaran menyebabkan perkembangan kognitif anak akan mengarah kepada verbalisme, sehingga dengan memberikan pengalaman-pengalaman nyata pada saat pembelajaran diharapkan akan menunjang perkembangan kognitif anak yang lebih bermakna.

3. John Dewey

Pendidikan merupakan pertumbuhan dari dalam, melalui, dan demi pengalaman. Dalam hal ini pendidikan perlu memiliki konsep yang jelas melalui perencanaan materi, metode, pembentukan disiplin, sarana, sumber belajar, dan penataan organisasi sekolah secara progresif. Pengalaman harus berkesinambungan, kontinuitas yang bersandar pada kebiasaan. Ciri dasar kebiasaan adalah bahwa setiap pengalaman yang dilakukan dan berlangsung mengubah orang yang melakukan dan menjalaninya secara berkualitas.

Konsepsi kebiasaan ini mencakup pembentukan sikap, emosional, maupun intelektual yang mencakup sensitivitas untuk merespon kondisi di sekeliling. Dengan demikian kontinuitas pengalaman berarti bahwa setiap pengalaman mengambil sesuatu dari pengalaman yang telah berlangsung dengan cara tertentu, dan memodifikasi kualitas pengalaman yang akan datang.

Prinsip pengalaman memiliki interaksi dan kontrol sosial. Kontrol sosial muncul didorong oleh keseluruhan situasi di mana ia terlibat, berperan, dan berinteraksi. Pembelajaran dijadikan komunitas yang disatukan dengan partisipasi dalam kegiatan bersama. Sumber utama kontrol sosial terletak dalam kegiatan yang dilakukan sebagai sebuah penjelajahan sosial ketika semua individu berkesempatan untuk berkontribusi dan karenanya semua memiliki tanggung jawab. Dalam hal ini pendidik bertanggung jawab untuk memiliki pengetahuan tentang individu dan materi pelajaran sehingga mampu menyeleksi berbagai aktivitas yang menyerupai sebuah organisasi sosial, organisasi yang di dalamnya semua individu bisa berkontribusi dan kendali utamanya terletak pada aktivitas yang melibatkan semua orang.

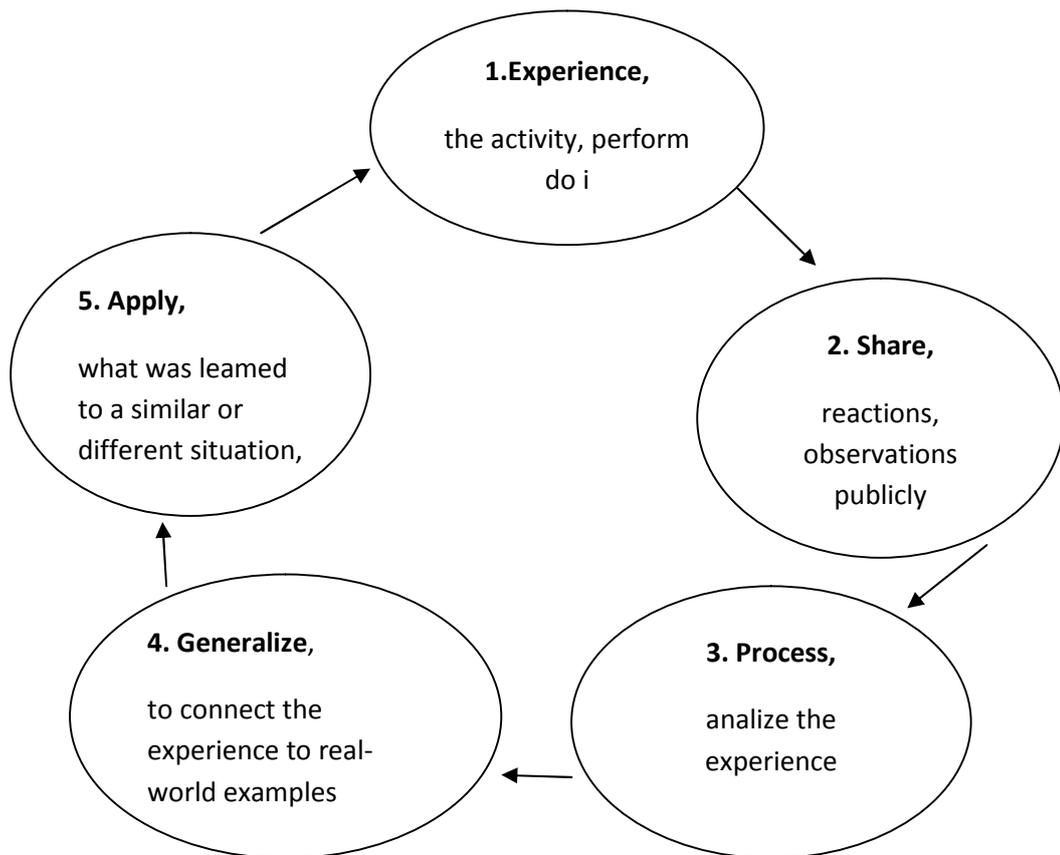
2.5.3 Dasar Pemikiran Penggunaan *Experiential Learning*

Cahyani (2012: 165) mengemukakan *Experiential learning* didasarkan pada beberapa pendapat sebagai berikut.

1. Pembelajar dalam belajar akan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar.
2. Adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai.
3. Ide-ide dan prinsip-prinsip yang dialami dan ditemukan pembelajar lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar.
4. Komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri.
5. Belajar pada hakikatnya melalui suatu proses.

2.5.4 Langkah-Langkah Menulis Cerpen Berbasis *Experiential Learning*

David Kolbs dalam Fathurrohman (2015: 250) mengemukakan pendekatan pembelajaran yang dinamakan “*experiential learning*”. Pendekatan pembelajaran tersebut dapat digambarkan dalam siklus sebagai berikut.

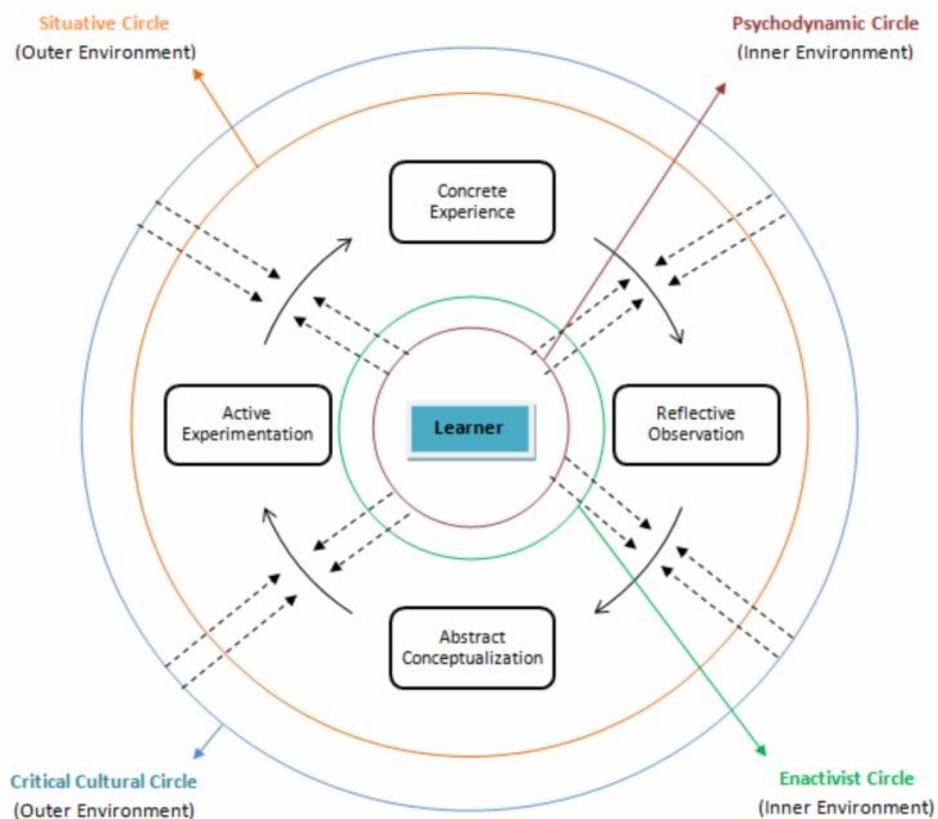


Siklus *Experiential Learning* David Kolbs

Mengacu pada gambar di atas, pada dasarnya pembelajaran *eksperiential* ini sederhana dimulai dengan melakukan (*do*), merefleksikan (*reflect*), kemudian terapkan (*apply*). Jika dielaborasi lagi maka akan terdiri dari lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (*experience*), bagi (*share*) “dirasa-rasa” atau analisis pengalaman tersebut (*process*), ambil hikmah atau simpulkan (*generalize*), dan terapkan (*apply*). Begitu seterusnya ke fase pertama, alami. Siklus ini sebenarnya *never ending*. Dalam hal ini *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. *Experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja tetapi memberikan pengalaman kepada siswa, pengalaman tersebut

merupakan suatu kenyataan hidup yang dapat menjadi renungan, bahan perbandingan, dan pengetahuan bagi orang lain apabila pengalaman itu dituliskan (Cahyani, 2012: 174).

Masing-masing tujuan dari rangkaian-rangkaian tersebut kemudian muncullah langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) pengalaman konkrit (*concrete experience*), 2) pengamatan reflektif (*reflective observation*), 3) konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*) dan 4) percobaan aktif (*active experimentation*).



(Mughal & Zafar 2011: 34)

Siklus empat langkah dalam Experiential Learning David Kolb

1) Pengalaman Konkret (*Concrete Experience*)

Pembelajaran diawali dengan memberikan pengalaman konkret. Siswa belajar mengenai sumber ide yang akan akan ditulis menjadi cerpen. Satu hal yang tidak bisa diabaikan dalam proses penulisan cerpen adalah menggali sumber-sumber ide. Ide merupakan bahan mentah cerpen. Tanpa barang mentah, tentu tak akan pernah ada barang jadi. Tanpa adanya ide tentu tak pernah ada cerita. Ketika kita menulis, kita membutuhkan ide yang akan kita uraikan sehingga menjadi sebuah tulisan. Ide dapat kita peroleh dari pengalaman konkret yang ada pada diri kita. Pengalaman yang nyata atau pengalaman yang benar-benar ada dapat membantu kita untuk menumbuhkan ide pada cerpen yang akan ditulis. Pengalaman konkret dapat diperoleh dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, pengalaman orang lain yang kita ketahui, mimpi, membaca, dan petualangan.

2) Pengamatan Reflektif (*Reflective Observation*)

Tahap pengamatan reflektif merupakan tahap yang akan menuntun siswa untuk mengamati pengalaman-pengalaman yang telah ditulis pada tahap pengalaman konkret. Pemilihan ide pada pengalamanm itu bertujuan supaya mendapatkan pengalaman yang terbaik yang akan dituliskan menjadi cerpen. Dari topik yang sederhana, pasti ada sesuatu yang dapat dituliskan. Bumbui kisah tersebut dengan pengalaman pribadi yang tentunya tidak akan sama dengan pengalaman yang dimiliki orang lain.

3) Konseptualisasi Abstrak (*Abstract Conceptualization*)

Tahap konseptualisasi abstrak, siswa belajar membuat judul cerpen, mengembangkan alur, menciptakan tokoh, mengembangkan latar (*setting*), dan membuat kerangka cerpen.

4) Percobaan Aktif (*Active Experimentation*)

Tahap yang terakhir percobaan aktif, siswa mulai untuk menuliskan cerpen yang akan dibuat, mengedit tulisan, dan memublikasikan cerpen.

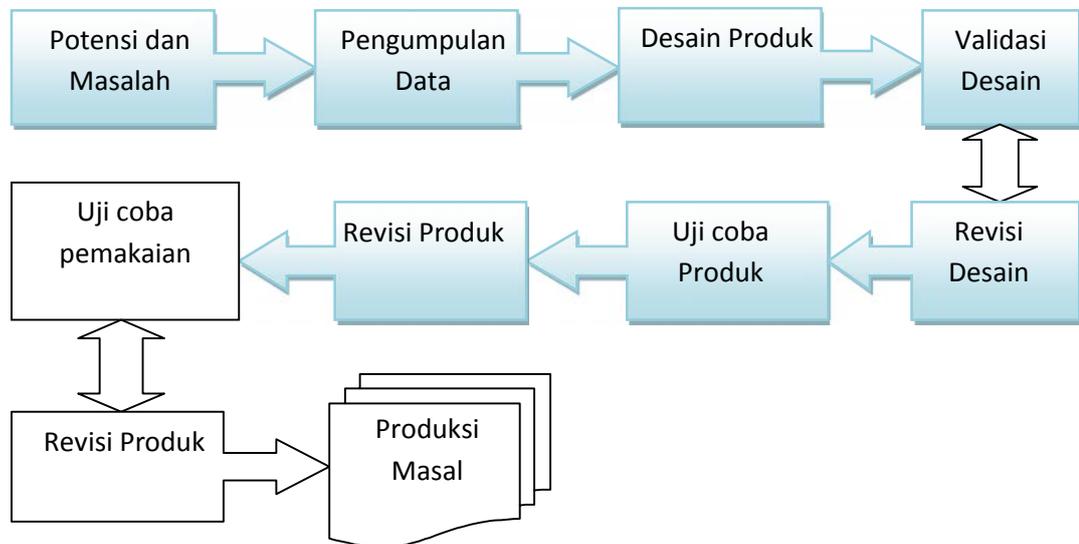
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian dengan judul “*Pengembangan Modul Menulis Cerpen Berbasis Pendekatan Experiential Learning untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*” ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Sugiyono (2016: 297) menyatakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dapat digolongkan dalam jenis penelitian pengembangan karena prinsip pengembangan adalah menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.. Penelitian pengembangan bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk untuk kepentingan pendidikan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA .

3.2 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

Sugiyono (2016: 298) memaparkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan sebagai berikut.

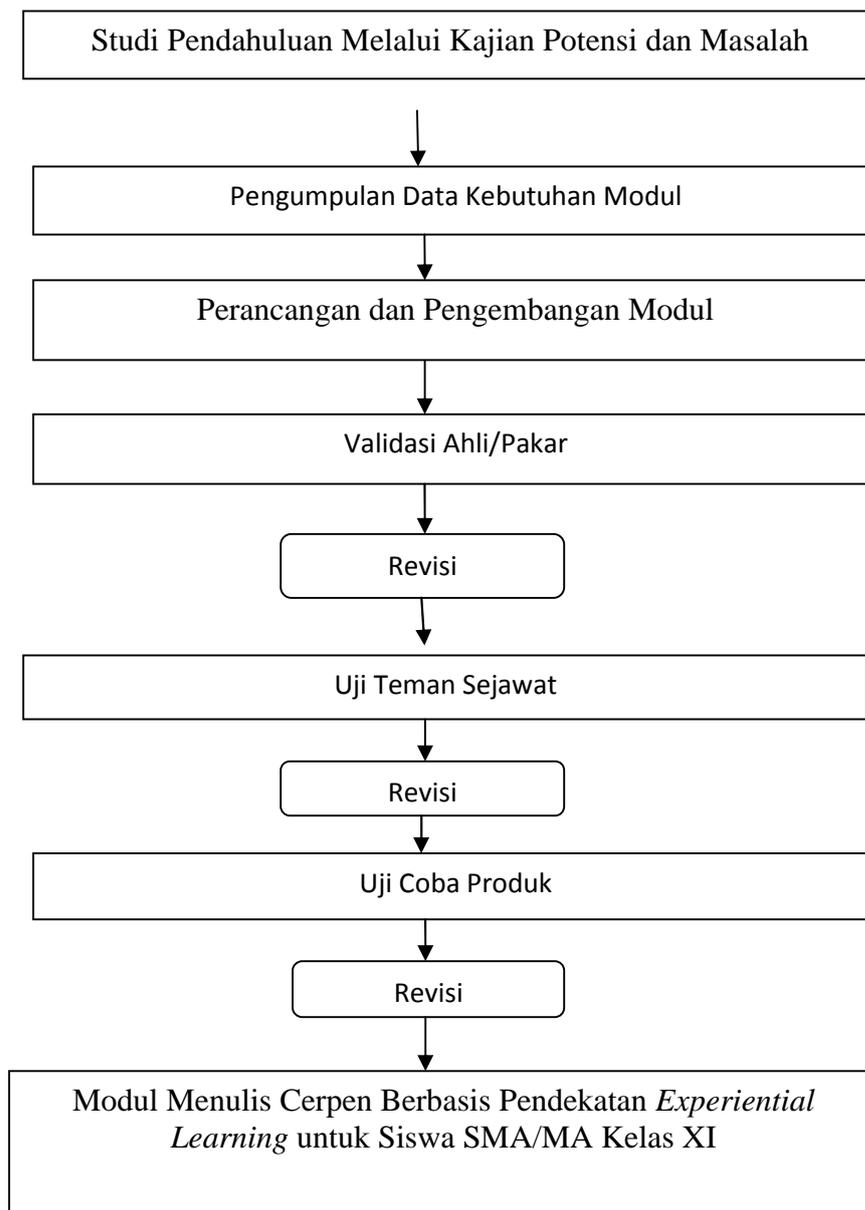


Tahapan Penelitian *Research and Development* Borg and Gall

Peneliti mengadaptasi tahapan dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2016: 298) yang dilaksanakan dalam tujuh tahap hingga dihasilkan modul yang layak untuk uji lapangan. Tahapan-tahapan hasil adaptasi Borg and Gall diadaptasi sebagai berikut.

1. potensi dan masalah;
2. pengumpulan data kebutuhan bahan ajar;
3. pengembangan bahan ajar melalui perancangan (desain) produk dan mengembangkan bentuk produk awal;
4. evaluasi produk melalui validasi oleh ahli/pakar yang relevan;
5. revisi rancangan produk hasil validasi;
6. uji coba produk pada teman sejawat, uji coba lapangan terbatas dan revisi produk hasil uji coba, dilanjutkan dengan uji coba lapangan luas dengan kelas sesungguhnya (30 siswa);
7. melakukan revisi hasil uji coba luas sehingga didapatkan produk akhir.

Tahap diseminasi (penyebarluasan) tidak dilakukan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan pembiayaan penerbitan produk dan implementasi produk di lapangan dalam skala luas. Langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



1. Studi Pendahuluan Melalui Kajian Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan bahan ajar dimulai dengan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang ada dalam

pembelajaran menulis cerpen dan pengumpulan data yang digunakan untuk mengembangkan modul menulis cerpen untuk siswa SMA Kelas XI. Analisis potensi dan masalah pembelajaran diamati untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kondisi lapangan. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk.

Fokus yang penting dalam studi pendahuluan ini adalah didapatkannya deskripsi kebutuhan tentang modul menulis cerpen. Dasar deskripsi kebutuhan ini adalah angket dan hasil wawancara kebutuhan tentang perlunya modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning*. Angket kompetensi awal menulis cerpen dan penggunaan bahan ajar ditujukan kepada siswa. Wawancara ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia di SMA. Hasil angket dan wawancara tersebut dianalisis untuk mendapatkan deskripsi yang tepat tentang kondisi pembelajaran, bahan ajar, dan penggunaan pendekatan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Pengumpulan Data Kebutuhan Modul

Pengumpulan data kebutuhan modul dilakukan dengan melalui analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan mengkaji beberapa sumber yang dijadikan sebagai referensi.

3. Desain Produk Awal

Perancangan modul dimulai dengan menentukan peta kebutuhan modul disusun berdasarkan analisis kebutuhan materi yang harus disiapkan dalam modul.

Langkah berikutnya adalah pembuatan produk awal dalam bentuk modul. Modul

dirancang berdasarkan analisis kompetensi dan materi yang relevan dari berbagai referensi.

4. Validasi Produk oleh Ahli/Pakar.

Pelaksanaan uji ahli/pakar dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari ahli/pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan. Dalam konteks ini uji ahli/pakar dilakukan kepada ahli materi/isi pembelajaran dan ahli teknologi pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap produk yang dihasilkan berupa validasi para ahli sebelum digunakan pada tahap implementasi.

5. Revisi Rancangan Produk Hasil Validasi

Hasil uji ahli/pakar berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Pengujian dilakukan dengan teknik diskusi, dan angket penilaian produk. Hasil validasi produk oleh ahli/pakar dimanfaatkan untuk merevisi desain produk hingga diperoleh desain produk yang layak untuk digunakan.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan cara uji teman sejawat dan uji pada siswa. Uji teman sejawat atau praktisi pembelajaran dilakukan untuk memperoleh masukan dari guru-guru Bahasa Indonesia di SMA. Pengujian ini bertujuan untuk menjangkau respon guru terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian meliputi bahasa, kesesuaian isi, kemenarikan penyajian dan kegrafikan diukur menggunakan angket yang diisi oleh guru. Hasil observasi selanjutnya dianalisis secara deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif.

Uji lapangan terbatas atau uji dalam kelompok kecil (12 siswa) dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan penggunaan modul melalui angket uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan modul.

Uji lapangan luas atau uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas pembelajaran (1 kelas = 30 siswa). Hasil pengujian diperoleh penilaian produk operasional berupa modul yang siap digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Langkah-langkah uji coba dilakukan dengan cara berikut ini.

- a. Menyiapkan perangkat untuk uji coba (kriteria modul yang layak dan angket kelayakan).
- b. Menentukan responden uji coba pada tiap-tiap kelompok belajar kelas XI di SMA yang telah ditentukan.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengimplementasikan modul dalam pembelajaran.
- d. Menginformasikan kepada responden tentang tujuan uji coba dan kegiatan yang harus dilakukan oleh responden.
- e. Melakukan uji coba sebagaimana kegiatan pembelajaran materi menulis cerpen menggunakan modul yang dihasilkan sebagai bahan ajarnya.
- f. Mengumpulkan data hasil uji coba lembar angket uji kelayakan.
- g. Mengolah data dan menyimpulkan hasilnya.

3.3 Sumber Data, Instrumen, Subjek, dan Analisis Data

Data penelitian ini dipilah menjadi dua, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data deskriptif. Data deskriptif berupa

komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian yang diberikan oleh praktisi dan ahli atau pakar terhadap produk. Data kuantitatif merupakan hasil penilaian kelayakan modul yang diberikan oleh praktisi dan ahli atau pakar terhadap produk.

3.3.1 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah ahli, praktisi, siswa,. Data dari ahli dan praktisi berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap modul menulis cerpen.. Data dari siswa berupa angket penilaian kelayakan bahan ajar menulis cerpen.

3.3.2 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen berupa observasi, wawancara, dan angket.

Teknik observasi lapangan dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru dalam menerapkan pendekatan (metode atau teknik) dalam pembelajaran, bahan ajar, media, evaluasi, dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Wawancara dimanfaatkan untuk mendapatkan tanggapan secara lisan dari guru dan siswa. Angket dimanfaatkan untuk penilaian produk pengembangan modul menulis cerpen oleh ahli, siswa, dan guru.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bentuk centang () pada kolom yang tersedia. Berikut ini bentuk kuesioner yang digunakan untuk ahli materi, ahli media, teman sejawat/praktisi, dan siswa.

Tabel 3.1 Angket Kompetensi Awal Siswa Menulis Cerpen

No.	Deskripsi	Ya	Tidak
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran menulis teks cerpen		
2.	Saya mengikuti pembelajaran menulis teks cerpen karena ingin dapat menulis teks cerpen dengan baik.		
3.	Saya mengikuti pembelajaran menulis teks cerpen agar mendapat nilai yang baik.		
4.	Saya mengikuti pembelajaran menulis teks cerpen karena keharusan mengikuti semua pembelajaran di kelas.		
5.	Saya terbiasa membaca teks cerpen walaupun tidak ditugaskan guru.		
6.	Saya membaca teks cerpen karena hobi.		
7.	Saya membaca teks cerpen karena dapat mengambil hikmah dari cerita yang saya baca.		
8.	Saya membaca teks cerpen hanya karena tugas dari guru.		
9.	Saya telah membaca 1-10 judul cerpen.		
10.	Saya telah membaca 11-20 judul cerpen.		
11.	Saya telah membaca lebih dari 20 judul cerpen.		
12.	Saya senang menulis teks cerpen.		
13.	Saya menulis teks cerpen karena hobi.		
14.	Saya menulis teks cerpen karena dapat mengekspresikan isi hati saya sebagai reaksi terhadap permasalahan di sekitar saya.		
15.	Saya menulis teks cerpen hanya karena tugas dari guru.		
16.	Saya telah menulis 1-10 judul cerpen.		
17.	Saya telah menulis 11-20 judul cerpen.		
18.	Saya telah menulis lebih dari 20 judul cerpen.		
19.	Saya dapat menentukan menentukan tema/ide cerita dengan mudah.		
20.	Saya dapat menentukan judul cerpen yang menarik.		
21.	Saya dapat menulis pembuka cerpen dengan baik.		
22.	Saya dapat merangkai konflik, klimaks, dan penyelesaian dengan baik.		
23.	Saya dapat menulis bagian penutup cerpen dengan menarik.		

24.	Saya dapat menentukan waktu, tempat, dan suasana cerita dengan baik.		
25.	Saya dapat mengembangkan latar cerita dengan baik.		
26.	Saya dapat menentukan nama-nama tokoh cerita dengan baik.		
27.	Nama-nama tokoh cerita adalah fiktif, saya ciptakan sesuai dengan karakter tokoh.		
28.	Saya dapat mengembangkan penokohan dengan baik.		
29.	Saya dapat mengembangkan bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi dengan baik.		
30.	Saya dapat menggunakan beragam jenis kata (benda, sifat, keterangan, sambung) dengan baik.		
31.	Saya dapat menggunakan kalimat langsung dan tak langsung dengan baik.		
32.	Saya dapat menulis dengan ejaan yang benar.		
33.	Saya pernah mempublikasikan cerpen ciptaan saya di mading kelas/sekolah.		
34.	Saya pernah mempublikasikan cerpen ciptaan saya di koran/majalah.		
35.	Saya pernah mempublikasikan cerpen ciptaan saya di website/ media sosial (facebook, instagram, dll).		

Siswa memilih pilihan “Ya” atau “Tidak” dengan memberikan tanda centang () sesuai dengan kompetensi menulis cerpen yang dimilikinya.

Tabel 3.2 Angket Persepsi Siswa terhadap Materi Cerpen pada Buku Teks

Pelajaran Bahasa Indonesia

No.	Deskripsi	Ya	Tidak
1.	Buku teks pelajaran Bahasa Indonesia yang saya gunakan menjadi sumber utama dalam belajar menulis cerpen.		
2.	Materi yang disajikan dalam buku teks sangat membantu mempercepat pemahaman saya tentang cerpen.		
3.	Materi yang disajikan dalam buku teks menambah kreativitas saya dalam menulis teks cerpen.		
4.	Materi yang disajikan dalam buku teks memotivasi saya untuk dapat menuliskan cerpen berdasarkan pengalaman pribadi.		
5.	Materi yang disajikan dalam buku teks mendorong saya untuk menulis cerpen berdasarkan keadaan lingkungan sekitar.		
6.	Materi yang disajikan dalam buku teks mendorong saya untuk menulis cerpen berdasarkan pengalaman pribadi orang lain yang saya ketahui.		
7.	Materi yang disajikan dalam buku teks disertai ilustrasi,		

	grafis, gambar, dan foto yang menarik dan mendukung terhadap penguasaan kompetensi menulis cerpen.		
8.	Setelah belajar materi tentang cerpen, saya tertarik untuk menulis cerpen.		
9.	Saya membutuhkan bahan ajar lain untuk menambah pemahaman saya tentang cerpen.		
10.	Saya membutuhkan sumber belajar lain yang dapat saya gunakan untuk belajar mandiri.		

Siswa memilih pilihan “Ya” atau “Tidak” dengan memberikan tanda centang () sesuai dengan persepsi terhadap bahan ajar yang digunakan dan dibutuhkan.

Tabel 3.3. Instrumen Penilaian Modul oleh Ahli dan Guru

No.	Komponen	Skala Penilaian					Alasan Penilaian
		1	2	3	4	5	
A.	Kelayakan Isi						
1.	Kesesuaian bahan ajar (BA) dengan KI dan KD						
2.	Kesuaian pendekatan/ model bahan ajar (BA) dengan kebutuhan siswa						
3.	Kesuaian bahan ajar (BA) dengan kebutuhan pembelajaran						
4.	Kebenaran substansi materi						
5.	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan						
6.	Kesuaian dengan nilai-nilai, moralitas, sosial						
B.	Kelayakan Kebahasaan	1	2	3	4	5	
7.	Keterbacaan tulisan						
8.	Kejelasan kegiatan pembelajaran						

9.	Kesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia						
10.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda						
C.	Kelayakan Sajian	1	2	3	4	5	
11.	Keruntutan materi dan konsep						
12.	Keruntutan tingkat kesulitan materi						
13.	Pemberian motivasi						
14.	Interaktivitas (stimulus dan respon) bahan ajar dengan kegiatan siswa						
15.	Kelengkapan penyajian materi						
D.	Kelayakan Kegrifisan	1	2	3	4	5	
16.	Ketepatan penggunaan font (jenis dan ukuran)						
17.	Ketepatan lay out dan tata letak						
18.	Kejelasan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto						
19.	Kemenarikan desain tampilan sampul bahan ajar						
Jumlah Skor							
Skor Maksimal		95					

(Sumber: adaptasi Depdiknas, 2008: 29)

Keterangan Skor Penilaian:

5: Sangat sesuai

4: Sesuai

3: Cukup sesuai

2: Kurang sesuai

1: Sangat kurang sesuai

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Modul

no.	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Kelayakan Isi	1	2	3	4	5
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas					
2.	Materi disajikan dengan jelas dan lengkap					
3.	Materi yang disajikan dapat saya pahami dengan mudah					
4.	Materi yang disajikan mendorong kreatifitas saya.					
5.	Materi yang disajikan dapat memberi manfaat untuk menambah pengetahuan saya dalam menulis cerpen.					
6.	Materi yang disajikan dapat memudahkan saya menulis cerpen berdasarkan pengalaman.					
B.	Kelayakan Kebahasaan	1	2	3	4	5
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif					
8.	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan mudah					
9.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda					
C.	Kelayakan Penyajian	1	2	3	4	5
10.	Terdapat langkah-langkah yang harus digunakan oleh siswa					
11.	Contoh dan ilustrasi sesuai dan mempermudah pehaman saya dalam menulis cerpen.					
12.	Saya paham terhadap setiap penugasan yang diberikan.					
13.	Materi yang disajikan lengkap.					
D.	Kelayakan Kegrafikan	1	2	3	4	5
14.	Desain sampul yang digunakan menarik					
15.	Ilustrasi, grafis, gambar, dan foto menarik					

16.	Desain bagian isi modul bagus					
17.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					

Keterangan Skor Penilaian:

5: Sangat sesuai

4: Sesuai

3: Cukup sesuai

2: Kurang sesuai

1: Sangat kurang sesuai

3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dikelompokkan dalam penelitian pendahuluan, penilaian produk, dan uji coba produk. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Subjek Penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Subjek Penelitian
1.	Penelitian Pendahuluan	<p>3 Orang Guru Bahasa Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yuningsih, M.Pd. (MA Negeri 1 Pringsewu) 2. Marikun, M.Pd. (SMA Negeri 1 Gadingrejo) 3. Ali Rahman, M.Pd. (SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu) <p>30 Siswa SMA/MA dengan rincian sebagai berikut.</p> <p>10 Siswa MA Negeri 1 Pringsewu 10 Siswa SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu 10 Siswa SMA Negeri 1 Gadingrejo</p>
2.	Penilaian Produk	<p>Pakar Materi Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.</p> <p>Pakar Desain Herbanu Maharindro, S.Ds.</p>

		Praktisi 1. Yuningsih, M.Pd. (MA Negeri 1 Pringsewu) 2. Endang Sumarsih, M.Pd. (SMA Negeri 1 Gadingrejo) 3. Ali Rahman, M.Pd. (SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu)
3.	Uji Coba Produk	Uji Lapangan Terbatas 12 Siswa SMA Negeri 1 Gadingrejo Uji Lapangan Luas 90 Siswa SMA/MA dengan rincian sebagai berikut. 30 Siswa MA Negeri 1 Pringsewu 30 Siswa SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu 30 Siswa SMA Negeri 1 Gadingrejo

3.3.4 Analisis Data

Kegiatan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berdasarkan hasil analisis data ahli/pakar, dan analisis data saat uji coba produk. Aturan . Aturan peberian skor di bahwa ini sesuai menurut Sugiyono (2016:135).

1. Lembar Angket Siswa

Langkah analisis data pada lembar angket siswa dengan mengubah skor dari pernyataan “Ya” dan “Tidak dengan kriteria sebagai berikut.

Ya	1
Tidak	0

2. Wawancara Guru Bahasa Indonesia

Data yang diperoleh dalam wawancara ditulis kemudian dirangkum hal-hal penting.

3. Validasi Kelayakan Pakar/Ahli, Praktisi, dan Sisiwa.

Kegiatan analisis data dari hasil angket dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala *likert* berdasarkan tiap-tiap aspek. Aspek tersebut yaitu: (1) kelayakan isi, (2) kelayakan bahasa, (3) kelayakan penyajian, dan (4) kelayakan kegrafikan. Angket responden terhadap produk memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan yaitu 5 = sangat sesuai, 4 =sesuai, 3 = cukup sesuai, 2 = kurang sesuai, dan 1 = sangat kurang sesuai Hasil rata-rata penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Skor dari penghitungan tersebut akan menunjukkan tingkat kelayakan modul berdasarkan penilaian pakar/ahli, praktisi, dan siswa. Hasil persentase skor tersebut kemudian diubah ke dalam data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor menurut Riduwan & Sunarto (2009: 23) dalam tabel 3.6.

Tabel 3.6 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No.	Persentase	Data Kualitatif
1.	0% -- 20%	Sangat Kurang Layak
2.	21% --40%	Kurang Layak
3.	41% -- 60%	Cukup Layak
4.	61% -- 80%	Layak
5.	81% --100%	Sangat Layak

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* diawali dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dari pengembangan produk yang diinginkan. Setelah melalui tujuh tahap pengembangan, peneliti menghasilkan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA. Penggunaan pendekatan *experiential learning* pada modul yang dikembangkan pada penelitian ini dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran hingga akhirnya siswa mampu menulis cerpen berdasarkan pengalaman yang dimilikinya.
2. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi/guru Bahasa Indonesia, uji coba produk lapangan terbatas, dan uji coba produk luas dilakukan sebagai bentuk evaluasi rancangan produk modul. Penilaian dari ahli materi pembelajaran diperoleh skor rata-rata 90,67%. Penilaian dari ahli media diperoleh skor rata-rata dengan persentase 85%. Penilaian dari praktisi/guru Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Gadingrejo, MA Negeri 1 Pringsewu, dan SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu diperoleh skor rata-rata sebesar 92,93%. Penilaian 12 siswa SMA Negeri 1 Gadingrejo saat

uji lapangan terbatas diperoleh skor dengan rata-rata 85,29%. Hasil penilaian dari 90 siswa SMA/MA Kelas XI saat uji lapangan luas diperoleh skor rata-rata sebesar 88,07% . Dengan demikian, modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas XI SMA/MA.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Modul yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki kelayakan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga guru dapat mengembangkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan modul untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen.
2. Modul yang dihasilkan dapat digunakan oleh siswa kelas XI SMA/MA sebagai sarana untuk membantu atau memudahkan siswa dalam memahami materi menulis cerpen sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penelitian ini dapat ditindaklanjuti oleh peneliti lainnya, misalnya dalam pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Aksan, Hermawan. 2015. *Proses Kreatif Menulis Cerpen*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- AZ, Arman. 2010. *Panduan Menulis Cerpen*. Lampung: Dewan Kesenian Lampung.
- Cahyani, Isah. 2012. *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Pendekatan Experiental Learning*. Bandung: Program Studi Pendidikan Dasar SPS UPI.
- Daryanto dan Dwicahyo, Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Depdiknas. 2008a. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Pengajaran Sastra Berbasis Experience Learning*. Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya .Vol. 1, No. 1.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Har, Aveus. 2011. *Yuk Menulis!*. Yogyakarta: G-Media
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. 2016. *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.

- Lumbantobing, Kesya Nirma. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kolang*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Mughal, Farooq & Zafar, Aneesa. 2011. *Experiential Learning from a Constructivist Perspective: Reconceptualizing the Kolbian Cycle*. International Journal of Learning & Development. Vol. 1, No. 2.
- Masruroh, Ana. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) untuk Siswa SMP/MTS*. 2015. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.
- Pranoto, Naning. 2015. *Seni Menulis Cerita Pendek*. Jakarta: Opuss Agrapana Mandiri.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara .
- Riduwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sato, Aiko & de Haan, Jonathan. 2016. *Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games*. International Journal of Instruction. Vol.9, No.1.
- Semi, Atar M. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia: Buku Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumardjo, Jacob. 2007. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryaman, Maman, dkk. 2006. *Pedoman Penulisan Buku Pelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto, Edi. 2012. *Perilaku Tokoh dalam Cerpen Indonesia*. Lampung: Universitas Lampung.
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.