

**PENGEMBANGAN LKPD DALAM MEMAHAMI KONFLIK
ANTARTOKOH PADA KUMPULAN CERPEN *SENYUM
KARYAMIN KARYA AHMAD TOHARI* MELALUI
PENDEKATAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
SISWA SMA/MA KELAS XI**

(Tesis)

Oleh
Andi Widiono



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

ABSTRACT

LKPD DEVELOPMENT IN UNDERSTANDING ANTARTOKOH CONFLICT IN SMALL CERPEN COLLECTIONS KARYAMIN WORKS AHMAD TOHARI THROUGH DISCOVERY LEARNING APPROACH FOR SISWA SMA/MA CLASS XI

By

Andi Widiono

This research is aimed to produce LKPD to understand conflict between antartiginists at Ahmad Tohari's Karyamin smile collection through discovery learning approach and to describe its feasibility in learning. The method used in this study is the development according to Borg and Gall, by adapting seven of ten steps tailored to the needs of the study. This research was conducted through observation, interview and questionnaire dissemination at three schools in Pringsewu Regency which included SMA Bina Mulya Gadingrejo, SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu, and MAN 1 Pringsewu in the academic year 2017/2018. This research data uses quantitative data that is converted to qualitative data to get the data description. The result of the research shows that (1) has been successfully developed the teaching materials in the form of "LKPD to understand conflict between antartiginists at Ahmad Tohari's Smile Brothers' Karma smile collection through discovery learning approach for high school students / MA class XI, (2) stated "Very Eligible" by a material expert of 99.2%, a media expert of 87.5%, and a practitioner of 87.5%. Based on trials in schools,

teachers, and students from three schools provide a feasibility assessment to LKPD. The results of the assessment indicate that the LKPD product is feasible to be used for students with suggestions and revisions,

Keywords: LKPD, conflict antartokoh, and learning discovery learning approach

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD DALAM MEMAHAMI KONFLIK ANTARTOKOH PADA KUMPULAN CERPEN *SENYUM KARYAMIN KARYA AHMAD TOHARI MELALUI PENDEKATAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK SISWA SMA/MA KELAS XI*

Oleh

Andi Widiono

Penelitian ini bertujuan menghasilkan LKPD untuk memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* dan mendeskripsikan kelayakannya dalam pembelajaran. Metode yang dijadikan dalam penelitian ini adalah pengembangan menurut Borg *and* Gall, dengan mengadaptasi tujuh dari sepuluh langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket pada tiga sekolah di Kabupaten Pringsewu yang meliputi SMA Bina Mulya Gadingrejo, SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu, dan MAN 1 Pringsewu pada tahun pelajaran 2017/2018. Data penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang dikonversi ke data kualitatif untuk mendapatkan deskripsi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) telah berhasil dikembangkan bahan ajar berupa “LKPD untuk memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* untuk siswa SMA/MA kelas XI, (2) hasil penilaian kelayakan bahan ajar secara keseluruhan dinyatakan “Sangat Layak” oleh ahli

materi sebesar 99,2%, ahli media sebesar 87,5%, dan ahli praktisi sebesar 87,5%. Berdasarkan uji coba di sekolah, guru, dan siswa dari tiga sekolah memberikan penilaian kelayakan kepada LKPD. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk LKPD layak digunakan untuk siswa dengan saran dan revisi,

Kata kunci: LKPD, konflik antartokoh, dan pendekatan pembelajaran *discovery learning*.

**PENGEMBANGAN LKPD DALAM MEMAHAMI KONFLIK
ANTARTOKOH PADA KUMPULAN CERPEN *SENYUM*
KARYAMIN KARYA AHMAD TOHARI MELALUI
PENDEKATAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
SISWA SMA/MA KELAS XI**

Oleh

Andi Widiono

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
2018**

Judul Tesis : **Pengembangan LKPD dalam Memahami Konflik
Antartokoh pada Kumpulan Cerpen *Senyum
Karyamin* Karya Ahmad Tohari Melalui
Pendekatan *Discovery Learning* untuk Siswa
SMA/MA Kelas XI**

Nama Mahasiswa : **Andi Widiono**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1623041010**

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

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP 196307131993111001

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP 196307131993111001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

Sekretaris : **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**

Penguji Anggota : **I. Dr. Munaris, M.Pd.**

II. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

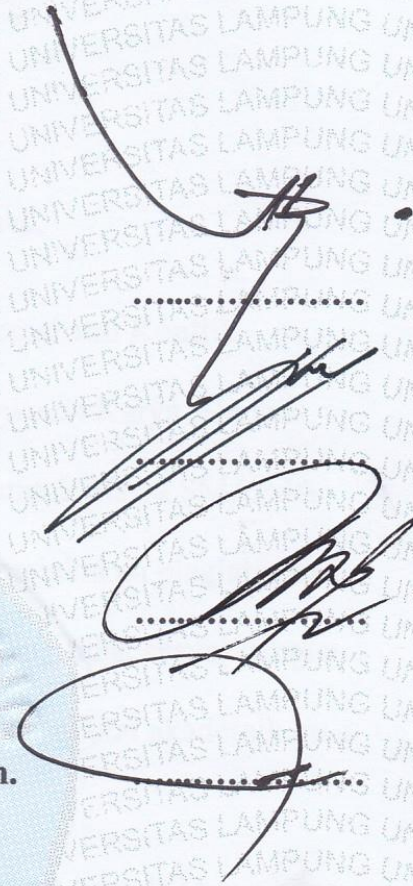
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 195907221986031003

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Drs. Mustofa, MA., Ph.D.
NIP. 195701011984031020

4. Tanggal Lulus Ujian : **09 Juli 2018**



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

1. Tesis berjudul “Pengembangan LKPD dalam Memahami Konflik Antartokoh pada Kumpulan Cerpen *Senyum Karyamin* Karya Ahmad Tohari Melalui Pendekatan *Discovery Learning* untuk Siswa SMA/MA Kelas XI” adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiat atau penjiplakan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dan sanggup dituntut oleh hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Juli 2018
Pembuat pernyataan



Andi Widiono

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Andi Widiono, dilahirkan di Kresnomulyo pada tanggal 30 Januari 1988, sebagai anak ketiga dari lima bersaudara, dari Alimi dan Marsiyah.

Menjalani pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Kresnomulyo lulus pada tahun 2000, Sekolah Menengah Pertama 11 Maret Sumberagung lulus pada tahun 2003, Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ambarawa lulus pada tahun 2006, S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Pringsewu Lampung pada tahun 2011-2015. Pada tahun 2016 tercatat sebagai mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Swt, penulis mempersembahkan karya tulis ini kepada.

1. Orang tuaku tercinta dan terhebat, Alimi dan Marsiyah atas segala doa dan kasih sayang yang selalu menyertaiku.
2. Keluarga dan saudara-saudara terkasih, terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya.
3. Teman-teman yang selalu membantu langkah-langkahku;
4. Alamamater terhormat Universitas Lampung, yang telah mendidikku.

MOTO

Sukses tidak diukur dari posisi yang dicapai seseorang dalam hidup, tapi dari kesulitan-kesulitan yang berhasil diatasi ketika berusaha meraih sukses.

(Booker T Washington)

SANWACANA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan LKPD dalam Memahami Konflik Antartokoh pada Kumpulan Cerpen *Senyum Karyamin* Karya Ahmad Tohari Melalui Pendekatan *Discovery Learning* Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI.

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

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 dan dosen tamu pembahas yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta kritik dalam penyelesaian tesis ini;

4. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pembimbing I yang selalu sabar memotivasi dan membimbing untuk penyelesaian tesis ini;
5. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dan pembimbing II yang selalu sabar memotivasi dan membimbing untuk penyelesaian tesis ini;
6. Dr. Munaris, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta kritik dalam penyelesaian tesis ini;
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku validator untuk bahan ajar dari unsur materi pembelajaran.
8. Sofyan Akbar Budiman, M.Pd. selaku validator untuk bahan ajar dari unsur media pembelajaran.
9. Bapak Ali Rahman, S.Pd. Guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu, Ibu Eka Agus Riyanti, S.Pd. Guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Bina Mulya Gadingrejo, dan Ibu Wahyuni, M.Pd. Guru Bahasa Indonesia kelas XI MAN 1 Pringsewu yang telah membantu penulis selama proses penelitian;
10. Seluruh Dosen di lingkungan Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung yang selalu memberikan arahan dan motivasi.
11. Rekan-rekan angkatan 2016 Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
12. Almamater tercinta yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, demi perbaikan penulisan karya ilmiah pada masa yang akan datang dan akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat. Amin.

Bandarlampung, Juli 2018

Andi Widiono
NPM. 1623041010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
PERSEMBAHAN.....	xi
MOTO	xii
SANWACANA	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitain.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Pengertian Bahan Ajar	11
2.2 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar	12
2.3 Pengembangan Bahan Ajar	13
2.4 Jenis-jenis Bahan Ajar.....	14
2.5 Pengertian LKPD	20
2.5.1 Fungsi LKPD	21
2.5.2 Kriteria Kualitas LKPD.....	22
2.5.3 Sistematika Penulisan LKPD	24
2.5.4 Langkah-langkah Menyusun LKPD	25
2.6 Pembelajaran Cerpen	27
2.6.1 Pengertian Cerpen	29
2.6.2 Ciri-Ciri Cerpen	29
2.6.3 Unsur-Unsur Cerpen	31
2.6.3.1 Unsur Intrinsik.....	31

2.6.3.2 Unsur Ekstrinsik	32
2.6.4 Kajian Cerpen Terhadap Pembelajaran Sastra di SMA/MA.....	34
2.7. Pengertian Konflik	36
2.7.1 Jenis-jensi Konflik	37
2.7.2 Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Konflik	39
2.7.3 Mekanisme Pertahanan Konflik	40
2.7.4 Klasifikasi Emosi	42
2.8 Pengrtian <i>Discovery Learning</i>	45
2.8.1 Tujuan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	45
2.8.2 Karakteristik <i>Discovery Learning</i>	46
2.8.3 Peranan Guru dalam Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	48
2.8.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	49
2.8.5 Langkah-Langkah Metode <i>Discovery Learning</i>	52
BAB III METODE PENELITIAN	64
3.1 Model Pengembangan.....	64
3.2 Tempat Penelitian.....	66
3.3 Spesifik Produk Pengembangan.....	66
3.4 Langkah Penelitian Pengembangan	67
3.4.1 Studi Pendahuluan.....	68
3.4.2 Perancangan dan Pengembangan Produk.....	69
3.4.3 Evaluasi Produk	70
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.6 Instrumen	73
3.7 Analisis Data	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1 Hasil Penelitian	86
4.1.1 Proses Pengembangan LKPD	86
4.1.2 Kelayakan LKPD Konflik Antartokoh Pada Kumpulan Cerpen <i>Senyum Karyamin</i> Karya Ahmad Tohari	89
4.2 Pembahasan.....	92
4.2.1 Proses Pengembangan Produk.....	93
4.2.2 Analisis Kelayakan Produk.....	122
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	133
5.1 Simpulan	133
5.2 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Tahapan-tahapan penelitian menurut Borg dan Gall.....	65
Gambar 2 : Tahapan penelitian hasil adaptasi Borg dan Gall	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Angket Wawancara Guru terhadap Kebutuhan LKPD	73
Tabel 2 : Kisi-kisi Angket Wawancara Guru terhadap Kebutuhan LKPD	75
Tabel 3 : Instrumen Evaluasi Formatif LKPD Cerpen	76
Tabel 4 : Instrumen Penilaian Teman Sejawat/Praktisi untuk Uji Coba LKPD	80
Tabel 5 : Instrumen Uji Coba LKPD kepada Siswa sebagai Pengguna	82
Tabel 6 : Daftar Nama Pakar/Ahli dan Praktisi	88
Tabel 7 : Kriteria Tingkat Kelayakan	89
Tabel 8 : Tingkat Kelayakan oleh Ahli Materi Bahasa dan Sastra Indonesia	90
Tabel 9 : Tingkat Kelayakan oleh Ahli Media Pembelajaran	90
Tabel 10 : Tingkat Kelayakan oleh Guru Bahasa dan Sastra Indonesia	91
Tabel 11 : Tingkat Kelayakan oleh Siswa SMA/MA Kelas XI	92
Tabel 12 : Saran Perbaikan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia	117
Tabel 13 : Saran Perbaikan Siswa SMA/MA	118

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahan ajar merupakan salah satu alat dan teks yang digunakan guru dalam membelajarkan materi dalam pembelajaran. Di dalam bahan ajar terdapat seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar disusun berdasarkan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Selain itu, penyediaan bahan ajar juga disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik. Bentuk bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, salah satunya bahan ajar cetak. Salah satu bentuk bahan cetak adalah lembar kerja peserta didik. Lembar kegiatan siswa adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan yang jelas kompetensi yang akan dicapai (Majid, 2013: 176).

Guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas peserta didik untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Dalam Permendikbud nomor 103 konsep pembelajaran pada kurikulum 2013 yaitu pembelajaran

merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik, sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Pengembangan potensi peserta didik tersebut tidak terlepas dari bahan ajar (LKPD).

Pembelajaran sastra terdiri dari pembelajaran puisi, prosa (novel dan cerpen), dan drama. Salah satu bahan ajar pada pembelajaran sastra yaitu cerpen. Pembelajaran cerpen yang lebih mendalam akan memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sastra bagi siswa. Adanya hal tersebut membuat siswa dapat memiliki wawasan/ pengetahuan tentang isi dari sebuah cerpen. Penggunaan bahan ajar (LKPD) yang tepat dapat menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan kondisi yang tidak membosankan. Selain itu, bahan ajar (LKPD) pembelajaran cerpen tidak hanya menuntun siswa pandai bersastra tetapi juga membuat siswa mampu mengapresiasi cerpen.

Pada silabus kurikulum 2013 revisi kelas XI semester I, terkait pada pembelajaran sastra khususnya cerpen tertera pada silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada Kompetensi Inti 4 (KI 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan dan

Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek. 4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

Salah satu unsur pembangun cerpen yaitu unsur intrinsik (tokoh). Pada tokoh ini yang akan menimbulkan sebuah konflik antartokoh. Di dalam sebuah cerpen, tokoh membawa suasana cerpen menjadi lebih hidup. Tokoh menyajikan fenomena-fenomena sosial yang bisa membuat pembaca seakan-akan ikut mengalami apa yang terjadi di dalam cerpen. Tokoh-tokoh yang disajikan di dalam cerpen tentunya sangat beragam mengikuti alur cerita dan tema cerita yang ingin ditampilkan. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa cerpen banyak menceritakan konflik antartokoh yang satu dengan tokoh yang lainnya. Dengan kata lain, cerpen merupakan salah satu karya sastra yang menerjemahkan perjalanan hidup manusia ketika manusia tersebut berhubungan langsung dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam hidupnya. Hal itu menyebabkan manusia dengan manusia yang lain saling bersinggungan, berselisih paham, dan tidak menutup kemungkinan bertengkar dengan satu sama lain. Tentunya cerpen menjadi sarana yang tepat untuk memuat konflik.

Konflik adalah suatu percekocokan ataupun perselisihan yang dialami tokoh-tokoh yang disajikan pengarang di dalam alur cerita. Konflik-konflik tersebut berfungsi untuk memberikan penjelasan jalan cerita dan amanat yang diinginkan pengarang. Menurut Wellek dan Warren (2014: 262) konflik adalah sesuatu yang yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan adanya

aksi dan aksi balasan. Di dalam sebuah konflik dapat kita jumpai sebuah konflik antartokoh atau konflik sosial.

Memahami konflik antartokoh dalam cerpen, siswa dapat memahami perubahan, kontradiksi, dan penyimpangan-penyimpangan lain yang terjadi dalam masyarakat. Mempelajari berbagai konflik antartokoh, siswa akan mengetahui psikologi tokoh yang ada dalam karya fiksi (cerpen). Dalam memahami sebuah konflik antartokoh, siswa dapat menelusuri tentang perwatakan pelaku yaitu dari karakteristik tokoh, faktor lingkungan tokoh, tingkah laku tokoh, dari cara berbicara tokoh, jalan pikiran tokoh, cara berbicara dengan tokoh lain, dari penilaian tokoh lain, dari reaksi tokoh lain, dan memberikan reaksi pada tokoh lain (Aminuddin, 1987: 80-81).

Salah satu kumpulan cerpen yang memuat cerita sebuah konflik antartokoh, yaitu *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari. Kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* terdiri dari 5 cerpen yang terdapat sebuah konflik antartokoh. Salah satunya judul *Senyum Karyamin*. Isi kumpulan cerpen ini banyak memuat isi sebuah konflik antartokoh. Cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari menggambarkan perilaku manusia, khususnya orang miskin di desa sebagai individu yang sabar, tidak mudah menyerah, dan bertanggung jawab. Kata “senyum” menjadi kata kunci bahwa dalam kondisi apapun hal itulah yang dapat menenteramkan hati Karyamin. “*Senyum Karyamin*” adalah cerpen yang tidak bisa kita pandang sebelah mata begitu saja. Sepintas kita lihat dari judul memang terkesan biasa, tetapi dalam cerpen ini terdapat nilai-nilai dalam diri manusia yang digambarkan dalam sosok tokoh Karyamin dan tokoh-tokoh yang lain. Karyamin pun banyak mengalami konflik dengan istrinya dan teman-

temannya. Konflik pun selalu hadir dalam kehidupannya. Salah satunya konflik yang dihadapinya adalah konflik dengan teman-temannya. Karyamin pun konflik dengan Pak Pamong yang mempermasalahkan sebuah utang piutang.

Cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari ini kelebihanannya, yaitu mengajarkan kesabaran, kegigihan, dan semangat yang sangat tinggi dalam bekerja. Cerpen ini juga mengajarkan nilai sosial yang sangat tinggi yaitu mengajarkan untuk saling tolong menolong. Hal-hal tersebut sangat baik untuk dijadikan sebagai bahan pendidikan karakter pada siswa. Selain itu, cerpen *Senyum Karyamin* juga terdapat kekurangannya, yaitu menampilkan gambaran kehidupan sosial yang bodoh, miskin, serba kekurangan dan menonjolkan tokoh-tokoh dengan berpengetahuan rendah. Kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari bagi siswa sangat bermanfaat, yaitu meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam mengapresiasi karya sastra, khususnya pesan moral dalam pembelajaran cerpen, dan menambah bahan bacaan apresiasi sastra di lingkungan masyarakat pembaca (sekolah) dan pecinta karya sastra, khususnya di SMA/MA.

Tema pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari adalah tokoh yang memiliki semangat perjuangan yang tinggi dan pengorbanan untuk keluarganya. Hal ini diwujudkan dengan kerja keras, tidak mudah putus asa, berkeyakinan kuat, dan tetap memiliki semangat untuk melakukan yang terbaik dan pantang menyerah dalam menjalani pahitnya kehidupan ini. Amanat yang dapat dipetik dari kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari adalah ajakan kepada pembaca agar menjadi pribadi yang sabar, tidak mudah putus asa, dan

pekerja keras. Konflik-konflik yang ditemukan pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari yang dapat dipetik untuk dijadikan pembelajaran yaitu dapat memahami karakter seseorang dilingkungan tempat tinggal kita, memberikan gambaran tentang kepribadian seseorang, dan menambah wawasan atau pengetahuan tentang sebuah konflik antartokoh pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Fuad dan Suyanto (2017: 99) cerpen-cerpen antologi *Senyum Karyamin* itu pada umumnya memperlihatkan ironi yang cukup menggelitik dan dapat dikatakan mempunyai maksud terselubung Ahmad Tohari selaku pengarangnya, dalam arti, pengarang menyadarkan pembaca akan kegetiran hidup manusia. Semua cerpen yang ada di dalam antologi itu menunjukkan potret pergulatan hidup orang-orang tersingkir dari kelayakan kehidupan komunitas masyarakat lantaran ketidakberdayaan mereka dalam berbagai bidang kehidupan. Tokoh-tokoh seperti Karyamin, Minem, Blokeng, Sutabawor, dan Kenthus semuanya memiliki kearifan pikiran, terlalu pasrah dan bersikap fatalistik dan menerima perilaku alam dan komunitas masyarakat yang menghimpitnya. Tokoh-tokoh itu merepresentasikan orang-orang yang memiliki kecenderungan hanya menerima begitu saja segala sesuatu yang terjadi atas dirinya. Mereka itu berpegang pada kepercayaan bahwa semua kesenangan maupun kesengsaraan yang dialami oleh manusia adalah mutlak titah Sang Maha Pencipta yang tidak terelakkan.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat,

minat, dan perkembangan psikologis peserta didik. Pada jenjang SMA/MA peserta dituntut untuk mandiri. Senada dengan hal tersebut, materi pembelajaran cerpen dapat menggunakan pendekatan *discovery learning*. Peserta didik mendapat motivasi mandiri dalam memecahkan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan zaman, tempat dan waktu ia hidup. Keistimewaan pendekatan *discovery learning* adalah peserta didik secara mandiri menemukan konflik antartokoh yang tepat pada sebuah isi cerita cerpen.

Penelitian tentang konflik atau sejenisnya pernah diteliti oleh: 1) Tri Wulandari pada tahun 2012 dari FKIP Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Surakarta dengan judul penelitian “ Penokohan dalam Kumpulan Cerpen *Lukisan Kaligrafi* karya A. Mustofa Bisri (Tinjauan Psikologi Sastra)”. Hasil dari penelitian ini yaitu menampilkan kejiwaan tokoh-tokoh dengan berbagai karakter dan konflik dengan tokoh satu dengan tokoh lainnya. Pada penelitian ini konflik-konflik tokoh dapat dilihat dari kepribadian tokoh-tokohnya 2) Jatmiko, Sumawarti, dan Raheni Suhita pada tahun 2012 dari FKIP Universitas Surakarta dengan judul penelitian “Konflik Batin Tokoh-Tokoh dalam Kumpulan Cerita Madre Karya Dewi Lestari (Pendekatan Psikologi Sastra)”. Hasil dari penelitian ini yaitu konflik sosial yang dialami oleh tokoh utama untuk menyelesaikan konflik yang terjadi pada dirinya. Di samping itu juga dipelajari faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya konflik sosial yang dialami tokoh utama dan bagaimana tokoh utama mengatasinya. Konflik pun selalu

muncul dalam kehidupan kita sehari-hari dalam berkomunikasi dengan orang lain 3) Indriyani pada tahun 2017 dari STKIP Garut dengan judul penelitian “Pembelajaran Apresiasi Cerpen Melalui Pendekatan *Discovery Learning* Berbasis Nilai-nilai Karakter”. Hasil dari penelitian ini yaitu pada pembelajaran apresiasi cerpen dengan pendekatan *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam pembelajaran sastra. Nilai-nilai karakter pun dapat diterapkan dan disampaikan oleh siswa melalui sebuah pemecahan masalah yang terjadi dilingkungannya. Namun penelitian kali ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini dilakukan dengan lebih menekankan pada bahan ajarnya. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran tipe *discovery learning*. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengembangkan LKPD dalam memahami konflik antartokoh dalam kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* untuk siswa SMA/MA kelas XI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA?

2. Bagaimanakah pengembangan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* layak digunakan untuk siswa kelas XI SMA/MA?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan dan menghasilkan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning*.
2. Peserta didik dapat menggunakan LKPD dengan layak dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai data dasar bagi peneliti lainnya yang sejenis untuk memperkaya studi sastra, khususnya mengenai pengembangan lembar kerja peserta didik dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* Karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning*. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Menjadi masukan bagi para guru di SMA/MA sebagai alternatif dalam memilih LKPD.

2. Mengembangkan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* Karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning*.
3. Sebagai tambahan referensi, khususnya untuk penelitian di bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup sebagai berikut.

- 1) Subjek penelitian ini LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning*.
- 2) Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Daryanto dan Dwicahyono, 2014: 171). Guru harus memiliki atau menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan: kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.

Bahan ajar juga merupakan wujud pelayanan satuan pendidikan terhadap peserta didik. Pelayanan individu peserta didik dapat tercipta dengan baik melalui bahan ajar yang memang dikembangkan secara khusus. Peserta didik hanya berhadapan dengan bahan ajar yang terdokumentasi secara apik melalui informasi yang konsisten. Hal ini dapat memberikan kesempatan belajar menurut kecepatan masing-masing peserta didik. Bagi mereka yang mungkin memiliki daya kecepatan belajar, dapat mengoptimalkan kemampuan belajarnya. Adapun peserta didik lain yang memiliki kelambanan belajar dapat mempelajari secara berulang-ulang. Disinilah peranan bahan ajar menjadi lebih fleksibel karena menyediakan kesempatan belajar menurut cara masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik menggunakan taktik belajar yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah yang dihadapi

berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing. Optimalisasi pelayanan belajar terhadap peserta didik dapat terjadi dengan baik melalui bahan ajar. Jadi, pentingnya bahan ajar mencakup tiga elemen penting (1) sebagai representasi sajian guru, dosen, atau instruktur, (2) sebagai sarana pencapaian standar kompetensi, kompetensi dasar, atau tujuan pembelajaran, dan (3) sebagai optimalisasi pelayanan terhadap peserta didik (Yaumi, 2013: 245-246).

2.2 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun dengan tujuan sebagai berikut.

1. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
2. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping makalah-makalah teks yang terkadang sulit diperoleh.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran (Daryanto dan Dwicahyono, 2014: 171-172).

Ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri, yakni sebagai berikut.

1. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, tidak lagi tergantung kepada makalah teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
2. Bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.

3. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
4. Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
5. Menambah angka kredit DUPAK (Daftar Ulasan pengusulan Angka Kredit) jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan (Daryanto dan Dwicahyono, 2014: 172).

Adapun manfaat bagi peserta didik, yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
3. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari sikap kompetensi yang harus dikuasainya (Daryanto dan Dwicahyono, 2014: 172).

2.3 Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar paling tidak mencakup beberapa hal seperti berikut (Majid, 2013: 174).

1. Petunjuk belajar.
2. Kompetensi yang akan dicapai.
3. Informasi pendukung.
4. Latihan-latihan.
5. Petunjuk kerja berupa lembar kerja.
6. Evaluasi.

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam KBM (Daryanto dan Dwicahyono, 2014: 176). Tujuan bahan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menimbulkan minat baca.
2. Ditulis dan dirancang untuk siswa.
3. Menjelaskan tujuan intruksional.
4. Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel.
5. Struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang akan dicapai.
6. Memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih.
7. Mengakomodasi kesulitan siswa.
8. Memberikan rangkuman.
9. Gaya penulisan komunikatif dan semi formal.
10. Kepadatan berdasar kebutuhan siswa.
11. Dikemas untuk proses interuksional.
12. Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa.
13. Menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

2.4 Jenis-jenis Bahan Ajar

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014: 173) bahan ajar memiliki jenis-jenis sebagai berikut.

1. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, leaflet, *wallchart*, foto atau gambar. Non cetak (*non printed*) antara lain model atau maket.

2. Bahan ajar dengar (audio) antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) antara lain *video compact disk*, dan film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) antara lain CAI (*Computer Assisterd Instruction*), *compact disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, sebagai berikut.

1. Bahan cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kegiatan siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model atau 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 dan film*.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) interaktif (Majid: 2013: 174).

Selanjutnya pada penelitian ini hanya akan dibahas tentang bahan ajar cetak (LKPD).

Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Jika bahan ajar cetak tersusun secara baik maka bahan ajar akan mendatangkan beberapa keuntungan, yaitu:

1. bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan bagi seorang guru untuk menunjukkan kepada peserta didik bagian mana yang sedang dipelajari;
2. biaya untuk pengadaannya relatif sedikit;
3. bahan tertulis cepat digunakan dan dapat dipindah-pindah secara mudah; susunannya menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi individu;
4. bahan tertulis relatif ringan dan dapat dibaca di mana saja;
5. bahan ajar yang baik akan dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat, membuat sketsa;
6. bahan tertulis dapat dinikmati sebagai sebuah dokumen yang bernilai besar;
7. pembaca dapat mengatur tempo secara mandiri (Majid: 2013: 175).

Majid (2013: 175) mengemukakan bahwa jenis bahan ajar cetak, antara lain *handout*, buku, lembar kegiatan siswa, poster, brosur, dan leaflet. Berikut penjelasan secara lengkap.

1. Handout

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. Saat ini *handout* dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara *download* dari internet, atau menyadur dari sebuah buku.

2. Buku

Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya isi buku didapat dari berbagai cara misalnya hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi. Buku adalah sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya.

3. Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak berisi tentang komponen dasar bahan ajar, menggambarkan KD yang akan dicapai peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi ilustrasi.

4. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas KD yang akan dicapainya.

Tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Keuntungan adanya lembar kegiatan bagi guru, yakni memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan bagi siswa akan belajar secara mandiri dan belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis. Dalam menyiapkannya guru harus cermat dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, karena sebuah lembar kerja harus memenuhi paling tidak kriteria yang berkaitan dengan tercapai/ tidaknya sebuah KD dikuasai oleh peserta didik.

5. Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi. Dengan demikian, brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari KD yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu KD saja. Ilustrasi dalam sebuah brosur akan menambah menarik minat peserta didik untuk menggunakannya.

6. Leaflet

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. *Leaflet* sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih KD.

7. Wallchart

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus atau proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik. *Wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar. Karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh *wallchart* tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya.

8. Foto atau Gambar

Foto atau gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/ gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD.

Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Foto atau gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus dibantu dengan bahan tertulis. Bahan tertulis dapat berupa petunjuk cara menggunakannya dan atau bahan tes.

2.5 Pengertian LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. LKPD yaitu berupa lembar kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik atau siswa. Menurut Prastowo (2012: 204) LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang harus dilaksanakan oleh peserta didik. Dalam hal ini tugas-tugas tersebut sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

“Worksheet is a kind of printed instructional material that is prepared and frequently used by teachers in order to help students to gain knowledge, skills and values by providing helpful comments about the course objectives and enabling students to engage in active learning and learning-by-doing in and out of the school. (Kaymakci, 2012: 57)”.

Jadi berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa LKPD merupakan sebuah kumpulan lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, tugas-tugas yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, serta langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Tugas-tugas yang diberikan dalam LKPD harus jelas dan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat tercapai dengan baik, sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut Prastowo (2012: 205) dalam menyiapkan LKPD, ada beberapa syarat yang mesti dipenuhi oleh pendidik. Pendidik harus cermat, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk bisa membuat LKPD yang bagus. Sebuah LKPD harus memenuhi kriteria yang berkaitan dengan tercapai atau tidaknya sebuah kompetensi dasar yang harus dikuasai dan dipahami oleh peserta didik.

2.5.1 Fungsi LKPD

Berdasarkan pengertian di atas LKPD memiliki beberapa fungsi. Menurut Prastowo (2012: 205) LKPD memiliki 4 fungsi sebagai berikut.

- 1) Sebagai bahan ajar yang meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
- 2) Sebagai bahan ajar yang mempermudah untuk memahami materi yang diberikan.
- 3) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, serta
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Selain sebagai media pembelajaran LKPD juga mempunyai fungsi lain sebagai berikut.

- 1) Merupakan alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan pembelajaran.
- 2) Dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyampaian topik.
- 3) Dapat untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai oleh peserta didik.
- 4) Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas.

- 5) Membantu peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
- 6) Dapat membantu meningkatkan minat peserta didik jika LKPD disusun secara rapi, sistematis mudah dipahami oleh peserta didik sehingga menarik perhatian peserta didik.
- 7) Dapat menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu.
- 8) Dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena peserta didik dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kelompok.
- 9) Dapat melatih peserta didik menggunakan waktu seefektif mungkin.
- 10) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

2.5.2 Kriteria Kualitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Dalam sebuah pembelajaran LKPD memiliki peranan yang sangat penting, karena LKPD merupakan pedoman pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas-tugas kepada peserta didik. LKPD yang disusun harus memenuhi persyaratan-persyaratan berikut ini, yaitu syarat diklatik, syarat konstruksi, dan syarat teknik Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis (Rohaeti 2008: 3).

1) Syarat-syarat diklatik

LKPD yang berkualitas harus memenuhi syarat-syarat didaktik dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep.
- c. Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik.

- d. Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi social, emosional, moral, dan estetika pada diri peserta didik.
- e. Pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi.

2) Syarat-syarat konstruksi

LKPD yang berkualitas harus memenuhi syarat-syarat konstruksi sebagai berikut.

- a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak.
- b. Menggunakan struktur kalimat yang jelas.

3) Syarat-syarat teknik

a. Tulisan

1. Gunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
2. Gunakan huruf tebal yang agak besar untuk topic, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.
3. Gunakan kalimat pendek, tidak boleh lebih dari satu kata dalam satu baris.
4. Gunakan bingkai untuk menentukan kalimat perintah dan jawaban peserta didik.
5. Usahan agar bersanya huruf dan gambar sesuai.
6. Gunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
7. Gunakan huruf tebal yang agak besar untuk topic, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.
8. Gunakan kalimat pendek, tidak boleh lebih dari satu kata dalam satu baris.
9. Gunakan bingkai untuk menentukan kalimat perintah dan jawaban peserta didik.

10. Usahan agar bersanya huruf dan gambar sesuai.

b. Gambar

Gambar yang baik dalm LKPD adalah gambar yang dapat menyampaikan isi dari mteri peajaran yang disampaikan atau sedang di pelajari. Agar peserta didik lebih memahami materi yang di sampaikan.

c. Penampilan

Penampilan LKPD harus menarik karena anak akan meliahat LKPD dan lebih tertarik pada sampulnya. Maka LKPD dibuat semenarik mungkin.

2.5.3 Sistematika Penulisan LKPD

Menurut Prastowo (2012: 210) sistematika penulisan LKPD adalah sebagai berikut.

- 1) Judul kegiatan, tema, sub tema, kelas, dan semester, berisi topik kegiatan sesuai dengan KD dan identitas kelas. Untuk LKPD dengan pendekatan inkuiri maka judul dapat berupa rumusan masalah.
- 2) Tujuan, tujuan belajar sesuai dengan KD.
- 3) Alat dan bahan, jika kegiatan belajar memerlukan alat dan bahan, maka dituliskan alat dan bahan yang diperlukan.
- 4) Prosedur kerja, berisi petunjuk kerja untuk peserta didik yang berfungsi mempermudah peserta didik melakukan kegiatan belajar.
- 5) Tabel data, berisi tabel di mana peserta didik dapat mencatat hasil pengamatan atau pengukuran. Untuk kegiatan yang tidak memerlukan data bisa diganti dengan tabel/kotak kosong yang dapat digunakan peserta didik untuk menulis, menggambar atau berhitung.

- 6) Bahan diskusi, berisi pertanyaan-pertanyaan yang menuntun peserta didik melakukan analisis data dan melakukan konseptualisasi.

2.5.4 Langkah-langkah Menyusun LKPD

LKPD merupakan hal penting yang menunjang pembelajaran, maka dari itu penyusunan LKPD harus dilakukan secara baik dan LKPD yang di susun harus inovatif dan kreatif. Penyusunan LKPD harus memperhatikan langkah-langkah dan kaidah penyusunan LKPD yang baik. Menurut Prastowo (2012: 212) langkah-langkah dalam menyusun LKPD adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD.

Langkah ini dimaksudkan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Materi yang digunakan ditentukan dengan cara melakukan analisis terhadap materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang diajarkan.

- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat sekuensi atau urutan LKPD-nya. Menyusun peta kebutuhan di ambil dari hasil analisi kurikulum dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan hasil analisis. Hal-hal yang biasa di analisis untuk menyusun peta kebutuhan diantaranya, KI, KD, indikator pencapaian, dan LKPD yang sudah digunakan.

- 3) Menentukan judul LKPD

Judul ditentukan dengan melihat hasil analisis standar kompetensi dan

kompetensi dasar, materi-materi pokok, atau dari pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi sebuah judul LKPD. Jika kompetensi dasar tersebut tidak terlalu besar.

4) Penulisan LKPD

Dalam penulisan LKPD terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan.

Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyusun LKPD:

a) Merumuskan kompetensi dasar

Untuk merumuskan kompetensi dasar dapat dilakukan dengan melihat pada kurikulum yang berlaku. Kompetensi dasar merupakan turunan dari standar kompetensi. Untuk mencapai kompetensi dasar peserta didik harus mencapai indikator-indikator yang merupakan turunan dari kompetensi dasar.

b) Menentukan alat penilaian

LKPD yang baik harus memiliki alat penilaian untuk menilai semua yang sudah dilakukan. Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik. Alat penilaian dapat berupa soal pilihan ganda dan soal esai. Penilaian yang dilakukan didasarkan pada kompetensi peserta didik, maka alat penilaian yang cocok adalah menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dengan demikian demikian pendidik dapat melakukan penilaian melalui proses dan hasilnya.

c) Menyusun materi

Sebuah LKPD di dalamnya terdapat materi pelajaran yang akan dipelajari. Materi dalam LKPD harus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Ketika menyusun materi untuk LKPD ada beberapa hal yang harus

diperhatikan. Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, gambaran umum mengenai ruang lingkup materi yang akan dipelajari. Materi dalam LKPD dapat diambil dari berbagai sumber seperti, buku, majalah, jurnal, internet, dan sebagainya. Tugas-tugas yang diberikan dalam LKPD harus tuliskan secara jelas guna mengurangi hal-hal yang seharusnya dapat dilakukan oleh peserta didik.

d) **Memperhatikan struktur LKPD**

Langkah ini merupakan langkah terakhir yang dilakukan dalam penyusunan LKPD. Kita terlebih dahulu harus memahami segala sesuatu yang akan kita gunakan dalam penyusunan LKPD, terutama bagian dasar dalam penyusunan LKPD sebelum melakukan penyusunan LKPD. Komponen penyusun LKPD harus sesuai apabila salah satu komponen penyusun LKPD tidak sesuai maka LKPD tidak akan terbentuk.

2.6 Pembelajaran Cerpen

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 tidak terlepas dari teks dan dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik (ilmiah). Pembelajaran dengan pendekatan ilmiah dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan peran peserta didik secara aktif dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan” (Kemendikbud 2013 dalam Priyatni, 2014: 96). Pembelajaran tidak terlepas dari

perangkat pembelajaran yang harus dibuat oleh guru, seperti silabus, RPP, dan bahan ajar.

Hosnan, Dipl. Ed., (2014: 100) menjelaskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran memuat beberapa komponen yang terdiri atas: (1) identitas sekolah, (2) identitas mata pelajaran, (3) kelas/ semester, (4) materi pokok, (5) alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan keperluan untuk mencapai KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai, (6) tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan, (7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, (8) materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi, (9) metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai, (10) media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, (11) sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar yang relevan, (12) langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup, (13) penilaian hasil pembelajaran.

Pembelajaran berbasis teks merupakan hal yang mendominasi materi dalam Kurikulum 2013. Teks genre sastra jumlahnya lebih sedikit daripada teks lain. Teks

sastra diantaranya yakni, teks sastra naratif (cerpen dan novel), teks sastra puitis (pantun), dan teks sastra dramatik, yaitu film/ drama. Dalam penelitian ini akan dikembangkan bahan ajar cerpen berbasis pendekatan pembelajaran tipe *discovery learning*. Pembelajaran tersebut sesuai dengan Kompetensi KD 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan 4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dalam memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

2.6.1 Pengertian Cerpen

Cerpen adalah cerita atau narasi bukan analisis bukan argumentasi yang fiktif (tidak benar-benar terjadi) tetapi dapat terjadi dimana saja kapan saja (Sumardjo dan Saini, 2006: 37). Menurut Santosa dan Wahyuningtiyas (2010: 2) cerpen adalah cerita yang panjangnya kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap, padat, lengkap, pada kesatuan, mengandung satu efek dan selesai. Selanjutnya, Sayuti (2010: 9) mengatakan bahwa cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup dapat membangkitkan efek tertentu dalam diri pembaca.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara satu jam atau dua jam.

2.6.2 Ciri-ciri Cerpen

Menurut Tarigan (2006: 53) bahwa ciri-ciri cerpen adalah sebagai berikut.

- 1) Ciri utama cerita pendek adalah singkat, padu, dan intensif.

- 2) Unsur-unsur cerita pendek adalah adegan, tokoh dan latar.
- 3) Bahasa cerita pendek adalah tajam, sugestif dan menarik perhatian.
- 4) Cerita pendek harus mengandung inprestasi pengarang tentang konsepsinya mengenai kehidupan, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 5) Sebuah cerita pendek harus menimbulkan satu efek pikiran dalam pikiran pembaca.
- 6) Cerita pendek harus menimbulkan perasaan pada pembaca bahwa jalan cerita yang pertama adalah penarik perasaan baru kemudian menarik pikiran.
- 7) Cerita pendek mengandung detail-detail dan insiden-insiden yang dipilih dengan sengaja.
- 8) Dalam sebuah cerita pendek sebuah insiden-insiden yang terutama menguasai jalan cerita.
- 9) Cerita pendek harus mempunyai seorang pelaku utama cerita pendek harus mempunyai kesan menarik.
- 10) Cerita pendek harus mempunyai kesan menarik.
- 11) Cerita pendek bergantung pada saat dan situasi.
- 12) Cerita pendek memberikan satu kebulatan tekad.
- 13) Cerita pendek menyajikan satu emosi.

Adapun menurut Santosa dan Wahyuningtiyas (2010: 2-3) ciri-ciri yang jelas pada sebuah cerpen adalah: (a) pendek, padat, dan selesai, (b) cerpen itu bersifat pendek, terpusat dan lengkap pada dirinya sendiri, (c) dibatasi oleh efek tunggal, dan kesatuan motif, warna, gerak, dan impresi yang sangat diutamakan.

2.6.3 Unsur-unsur Cerpen

Berbagai unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

2.6.3.1 Unsur Intrinsik Cerpen

1) Tema

Menurut Sayuti (2000: 187) tema merupakan gagasan sentral, yakni sesuatu yang hendak diperjuangkan dalam dan melalui karya fiksi. Wujud tema dalam fiksi, biasanya, berpangkal pada alasan tindak atau motif tokoh.

2) Alur (Plot)

Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama dan menggerakkan jalan cerita melalui kerumitan ke arah klimaks dan penyelesaian (Sayuti, 2000: 188).

3) Penokohan (Perwatakan)

Aminuddin dalam Rokhmansyah (2013: 34) tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita.

4) Latar atau Setting

Menurut Rokmansyah (2013: 38) latar adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi.

5) Sudut Pandang

Menurut Sayuti (2000: 158) sudut pandang pada dasarnya adalah visi pengarang, dalam arti bahwa ia merupakan sudut pandangan yang diambil oleh pengarang untuk melihat peristiwa dan kejadian dalam cerita.

6) Gaya Bahasa

Menurut Sayuti (2000: 173) gaya bahasa dapat didefinisikan sebagai cara pemakaian bahasa yang spesifik oleh seorang pengarang. Jadi, dalam artian itu semua pengarang memiliki gaya masing-masing.

7) Amanat

Menurut Kosasih (2012: 71) amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu.

2.6.3.2 Unsur Ekstrinsik Cerpen

Menurut Semi (1988: 35) bahwa struktur luar (ekstrinsik) adalah segala unsur yang berada di luar cerpen tersebut misalnya faktor sosial, ekonomi, politik, agama, dan tata nilai yang dianut masyarakat.

1) Nilai Sosial

Nilai sosial adalah nilai-nilai yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat, contohnya adat yang hidup dalam kelompok masyarakat tertentu, belum tepat diterapkan dimasyarakat kita.

2) Nilai Kejiwaan

Nilai kejiwaan adalah nilai-nilai kebatinan atau kerohanian. Contohnya mendalami jiwa orang lain adalah penting, untuk dapat bergaul dengan masyarakat secara baik.

3) Nilai Moral

Nilai moral adalah nilai-nilai mengenai ajaran baik, buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kejiwaan. Contohnya mengenai akhlak, budi pekerti, sisila, dan lain-lain.

4) Nilai Ekonomi

Nilai ekonomi adalah nilai-nilai yang mementingkan khayal atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan meskipun tidak sesuai dengan kenyataan, contohnya sayang, suatu pekerjaan tidak atau kurang diperjuangkan sungguh-sungguh, sehingga belum tampak hasilnya ditinggalkan pergi.

5) Nilai Politik atau Perjuangan

Nilai politik atau perjuangan adalah nilai-nilai tentang salah satu wujud interaksi sosial, termasuk persaingan, antara kelas sosial yang tinggi dan kelas sosial yang rendah.

6) Nilai Filosofis

Nilai filosofis adalah nilai yang berdasarkan pengetahuan dan penyelidikan dengan akal budi mengenai hakikat segala yang ada, sebab, asal, dan hukumnya. Contohnya kesenangan itu yang menjadikan orang putus asa dan mereka celaka.

7) Nilai Didaktis

Nilai didaktis adalah nilai yang berkaitan dengan perubahan sikap dan tingkah laku kearah yang lebih baik.

8) Nilai Budaya

Nilai budaya adalah nilai yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat, lingkungan organisasi, lingkungan masyarakat yang mengakar pada suatu kebiasaan.

2.6.4 Kajian Cerpen Terhadap Pembelajaran Sastra di SMA/MA

Cerpen sebagai bagian dari karya sastra merupakan bahan pelajaran yang masuk dalam komponen dasar kegiatan belajar-mengajar di SMA/MA. Pengajaran sastra (khususnya cerpen) di sekolah sangat penting. Karya sastra (cerpen) banyak terkandung pelajaran-pelajaran dan nilai-nilai positif yang dapat dijadikan bahan dalam kehidupan bermasyarakat bila pembaca menghayati dan mempelajari isi cerpen, pembaca akan merasa ikut dalam adegan cerita tersebut.

Pengajaran sastra dapat mengembangkan cipta dan rasa apabila dalam pengajaran sastra guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kecakapan yang dimilikinya. Kecakapan yang dimiliki tersebut berupa penalaran inderawi, afektif, sosial, dan religius sehingga pengajaran sastra mampu mengembangkan berbagai kualitas pribadi siswa. Memilih bahan pengajaran sastra ada tiga aspek yaitu perlu diperhatikan, yaitu (1) aspek bahasa, (2) aspek psikologis/kematangan dan (3) aspek latar belakang budaya siswa (Rahmanto, 1988: 27).

Salah satu proses pengapresiasian sastra adalah menganalisis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen, dalam hal ini adalah unsur penokohan. Melalui pemahaman tentang bagaimana cara pengarang menyampaikan tindak tanduk, sikap, penilaian, tokoh cerita atas konflik yang dihadapinya hingga menampilkan cerita tokoh tersebut, siswa sebagai pembaca akan memperoleh suatu pembeding atau pelajaran yang berharga untuk menyikapi kehidupan sehari-hari.

Adapun apresiasi sastra di SMA/MA menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Kompetensi Dasar “menemukan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen” adalah salah satu bentuk pembelajaran apresiasi sastra. Dalam kompetensi dasar ini peserta diharapkan mampu menentukan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, sebagai bentuk apresiasinya terhadap sastra, selain itu peserta didik juga diharapkan mampu memetik nilai-nilai moral positif yang terdapat dalam cerpen tersebut.

Istilah apresiasi berasal dari bahasa latin *apreciatio* yang berarti “mengindahkan atau menghargai (Aminudin, 2013: 34). Apresiasi dapat diartikan sebagai kegiatan menggauli cinta sastra dengan sungguh hingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap cipta sastra. (Ibrahim, 1996: 19) Dalam konteks yang luas, istilah apresiasi mengandung makna (1) pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin (2) pemahaman dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang (Gove dalam Aminudin, 2013: 34). Proses apresiasi melibatkan tiga unsur, yaitu (1) aspek kognitif, (2) aspek emotif, dan (3) aspek evaluatif. Squire dan Taba dalam Aminudin, 2013: 34).

2.7 Pengertian Konflik

Secara etimologi, konflik (*conflict*) berasal dari kata kata kerja bahasa Latin, *configere* yang berarti saling memukul. Perkembangan sosiologis mengantarkan konflik pada arti sebagai interaksi sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) yang salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya. Dengan kata lain, konflik dapat diartikan sebagai hubungan antardua pihak atau lebih (individu ataupun kelompok) yang memiliki atau merasa memiliki-sasaran-sasaran yang tidak sejalan (Soekanto dalam Jamaludin, 2015: 33-34).

Konflik adalah kenyataan hidup (*reality*) yang tidak terhindarkan (*undeniable*) dan bersifat kreatif. Pertanyaannya adalah dari mana asal-muasal terjadinya konflik?

Akar konflik bermula dari adanya perbedaan, sedangkan perbedaan adalah kenyataan yang dihadapi setiap manusia. Perbedaan dapat bersifat alamiah dan bisa pula non ilmiah (perolehan). Perbedaan alamiah disebabkan jenis kelamin, warna kulit, bahasa, latar belakang sejarah, identitas kesukuan, cara dan gaya hidup, agama, keyakinan, ideology, dan lainnya. Adapun perbedaan secara nonilmiah adalah perbedaan yang disebabkan perolehan karena kekayaan, misalnya kaya dan miskin. Perbedaan karena kekuasaan, misalnya penguasa dan rakyat yang dikuasai.

Perbedaan karena ilmu dan teknologi, misalnya ada orang yang maju dan ada yang tertinggal (Raho dalam Jamaludin, 2015: 34).

Konflik adalah suatu percekocokan ataupun perselisihan yang dialami tokoh-tokoh yang disajikan pengarang di dalam alur cerita. Konflik-konflik tersebut berfungsi untuk memberikan penjelasan jalan cerita dan amanat yang diinginkan pengarang.

Menurut Wellek dan Werren (2014: 262) konflik adalah sesuatu yang yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan.

2.7.1 Jenis-jenis Konflik

Menurut Stanton dalam Wellek dan Werren (2014: 264) pembagian mengenai konflik yang dialami tokoh dalam cerita, dapat dikelompokkan atau dibedakan ke dalam dua kategori. Konflik tersebut yaitu konflik fisik dan dan konflik batin atau konflik eksternal (*external conflict*) dan konflik internal (*internal conflict*).

- 1) Konflik eksternal adalah konflik atau perselisihan yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu hal yang ada di luar dirinya, yang dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu konflik fisik dan konflik sosial. Konflik fisik adalah konflik yang terjadi karena adanya suatu perbenturan antara seorang tokoh dengan alam. Konflik sosial adalah konflik yang terjadi karena adanya suatu perselisihan atau pertentangan antara seorang tokoh dengan tokoh-tokoh yang lain dalam cerita.
- 2) Konflik internal adalah konflik atau perselisihan yang terjadi di dalam hati atau jiwa seorang tokoh. Dengan kata lain, konflik internal ini merupakan konflik yang dialami manusia dengan dirinya sendiri.

Menurut Setiadi dalam Jamaludin (2015: 37-38) ada beberapa jenis konflik yaitu sebagai berikut.

- 1) Konflik gender. Perbedaan laki-laki dan perempuan tidak dilihat pada aspek lahiriah, tetapi lebih berorientasi pada aspek sosiokultural. Pada struktur masyarakat tradisional, istilah gender tidak memunculkan persoalan, tetapi pada

masyarakat modern, istilah gender menjadi permasalahan yang cukup penting, terutama isu-isu emansipasi yang diluncurkan kaum wanita. Pada pandangan ini masalah gender kadang-kadang menjadi konflik di masyarakat.

- 2) Konflik rasial dan antarsuku. Konflik ini lebih mengedepankan aspek rasial (*ras*) di antara sebagian kelompok manusia dan konflik antarsuku yang ada di suatu tempat atau daerah, seperti konflik antarsuku.
- 3) Konflik antaragama. Agama dipandang sebagai perekat ikatan sosial, tetapi juga menjadi disintegrasi sosial. Konflik antaragama disebabkan perbedaan keyakinan agama, munculnya agama baru, aliran sesat, dan lain-lain.
- 4) Konflik antar-golongan. Demokratisasi tidak hanya berdampak positif, tetapi juga mengantarkan berbagai konflik antargolongan. Masyarakat secara tidak langsung terdiferensiasi dalam berbagai golongan yang sangat rawan dengan penggolakan sosial. Pemicunya adalah satu golongan memaksakan kehendaknya kepada golongan lainnya.
- 5) Konflik kepentingan. Konflik ini identik dengan konflik politik. Artinya, realitas politik selalu diwarnai oleh dua kelompok yang mempunyai kepentingan masing-masing sehingga berbenturan.
- 6) Konflik antarpribadi, disebut juga konflik antarindividu, dipicu adanya perbedaan kepentingan dan ketidakcocokan antarindividu.
- 7) Konflik antarkelas sosial. Konflik ini berupa konflik yang bersifat vertical, yaitu konflik antarkelas sosial atas dan kelas sosial bawah. Konflik ini dipicu oleh perbedaan kepentingan yang berbeda.

2.7.2 Faktor-faktor Penyebab Timbulnya Konflik

Konflik tidak dapat muncul begitu saja. Ada faktor yang turut berperan timbulnya konflik dalam masyarakat. Para sosiolog menyebutkan bahwa latar belakang timbulnya konflik adalah perebutan atas sumber-sumber kepemilikan, status sosial, dan kekuasaan yang jumlahnya sangat terbatas dan tidak merata dalam masyarakat. Menurut Setiadi dalam Jamaludin (2015: 40) menyebutkan ada dua hal yang menjadi penyebab timbulnya konflik, yaitu kemajemukan horizontal dan kemajemukan vertikal. Kemudian, secara lebih terperinci ia menjelaskan bahwa konflik, yaitu perebedaan antarindividu, benturan antar-kepentingan, perubahan sosial, dan perbedaan kebudayaan.

Selanjutnya, menurut Suporahardjo dalam Jamaludin (2015: 40-42) sumber atau faktor penyebab konflik bermuara dan berbagai perbedaan, seperti perbedaan persepsi, pengetahuan, tata nilai, kepentingan, dan pengakuan hak kepemilikan. Akan tetapi, ada sejumlah teori yang berkaitan dengan faktor penyebab terjadinya konflik, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Teori hubungan masyarakat: menganggap bahwa konflik disebabkan oleh polarisasi yang terus terjadi, ketidakpercayaan, dan permusuhan di antara kelompok yang berbeda dalam suatu masyarakat.
- 2) Teori negosiasi prinsip, yaitu konflik disebabkan oleh posisi-posisi yang tidak selaras dan perbedaan pandangan tentang konflik oleh pihak-pihak yang mengalami konflik.
- 3) Teori kebutuhan manusia, yaitu konflik yang berakar disebabkan oleh kebutuhan dasar manusia, seperti fisik, mental, dan sosial yang tidak terpenuhi atau

dihalangi. Keamanan, identitas, pengakuan, partisipasi, dan otonomi sering merupakan inti pembicaraan.

- 4) Teori identitas, yaitu konflik disebabkan karena identitas yang terancam, yang sering berakar pada hilangnya sesuatu atau penderitaan pada masa lalu yang tidak diselesaikan.
- 5) Teori kesalahpahaman antarbudaya, yaitu konflik disebabkan oleh ketidakcocokan dalam cara-cara komunikasi di antara berbagai budaya yang berbeda.
- 6) Teori transformasi konflik, yaitu konflik disebabkan oleh ketidaksetaraan dan ketidakadilan yang muncul sebagai masalah sosial, budaya, dan ekonomi (Fisher dalam Jamaludin, 2015: 40-41).

2.7.3 Mekanisme Pertahanan Konflik

Mekanisme pertahanan terjadi karena adanya dorongan atau perasaan beralih untuk mencari objek penggantinya. Freud menggunakan istilah mekanisme pertahanan mengacu pada proses alam bawah sadar seseorang yang mempertahankannya terhadap anxitas; mekanisme ini melindunginya dari ancaman-ancaman eksternal atau adanya impuls-impuls yang timbul dari anxitas internal sebagai mendistoris realitas dengan berbagai cara (Minderop, 2010: 29).

Dalam hal mekanisme pertahanan *ego* terdapat beberapa pokok yang perlu diperhatikan. *Pertama*, mekanisme pertahanan merupakan konstruk psikologis berdasarkan observasi terhadap perilaku individu. Pada umumnya mekanisme didukung oleh bukti-bukti eksperimen, tetapi ada pula yang tidak berdasarkan verifikasi ilmiah. *Kedua*, menyatakan bahwa perilaku seseorang (misalnya, proyeksi, rasionalisasi, atau atau represi) membutuhkan informasi deskriptif yang bukan

penjelasan tentang perilaku. Hal penting ialah memahami mengapa seseorang bersandar pada mekanisme ketika ia bergumul dengan masalah. Ketiga, semua mekanisme dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari orang normal. Dalam kehidupan modern, manusia berupaya meningkatkan pemuas kehidupan dan oleh karenanya dibutuhkan penyesuaian diri; bila mekanisme menjadi keutamaan dalam penyelesaian masalah maka ada indikasi si individu tidak mampu menyesuaikan diri (Minderop, 2010: 29-30).

Dalam teori kepribadian, mekanisme pertahanan merupakan karakteristik yang cenderung kuat dalam diri setiap orang. Mekanisme pertahanan ini tidak mencerminkan kepribadian secara umum, tetapi juga-dalam pengertian penting-dapat memengaruhi perkembangan kepribadian. Kegagalan mekanisme pertahanan memenuhi fungsi pertahannya bisa berakibat pada kelainan mental. Selanjutnya, kualitas kelainan mental tersebut dapat mencerminkan mekanisme pertahanan karakteristik (Minderop, 2010: 30).

Menurut pandangan Freud, keinginan-keinginan yang saling bertentangan dari struktur kepribadian menghasilkan anxitas. Misalnya, ketika *ego* menahan keinginan mencapai kenikmatan dari *id*, anxitas dari dalam terasa. Hal ini menyebar dan mengakibatkan kondisi tidak nyaman ketika *ego* merasakan bahwa *id* dapat menyebabkan gangguan terhadap individu. Anxitas mewaspada *ego* untuk mengatasi konflik tersebut melalui mekanisme pertahan *ego*, melindungi *ego* seraya mengurangi anxitas yang diproduksi oleh konflik tersebut (Freud dalam Minderop, 2010: 32).

2.7.4 Klasifikasi Emosi

Kegembiraan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan kerap kali dianggap sebagai emosi yang paling mendasar (*primary emotions*). Situasi yang membangkitkan perasaan-perasaan tersebut sangat terkait dengan tindakan yang ditimbulkannya dan mengakibatkan meningkat ketegangan. Selain itu, kebencian atau perasaan benci berhubungan erat dengan perasaan marah, cemburu, dan iri hati. Ciri khas yang menandai perasaan benci ialah timbulnya nafsu atau keinginan untuk menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian (Minderop, 2010: 39).

Krech dalam Minderop (2010: 39-44) situasi-situasi yang membangkitkan perasaan-perasaan tersebut sangat terkait dengan tindakan yang ditimbulkannya dan mengakibatkan meningkat ketegangan. Ada beberapa permasalahan yang permasalahan yang perlu dikupas yaitu erat kaitannya dengan nilai-nilai psikologis.

1) Konsep Rasa Bersalah

Bahwasanya rasa bermasalah biasa disebabkan oleh perilaku neurotik, yakni individu tidak mampu mengatasi problem hidup seraya menghindarinya melalui maneuver-maneuver definisi yang mengakibatkan rasa bermasalah dan tidak bahagia. Ia gagal berhubungan langsung dengan suatu kondisi tertentu, sementara orang lain dapat mengatasinya dengan mudah. Perasaan bersalah dan sangat menyesal. Perasaan bersalah muncul dari adanya persepsi perilaku seseorang yang bertentangan dengan nilai-nilai moral atau etika yang dibutuhkan oleh suatu kondisi.

2) Rasa Bersalah yang Dipendam

Bahwasanya dalam kasus rasa bersalah, seseorang cenderung merasa bersalah dengan cara memendam dalam dirinya sendiri, memang ia biasanya bersikap baik, tetapi ia seorang yang buruk.

3) Menghukum Diri Sendiri

Perasaan bersalah yang paling mengganggu adalah sebagaimana terdapat dalam sikap menghukum diri sendiri, si individu terlihat sebagai sumber dari sikap bersalah. Rasa bersalah tipe ini memiliki implikasi terhadap berkembangnya gangguan-gangguan kepribadian yang terkait dengan kepribadian, penyakit mental dan psikoterapi.

4) Rasa Malu

Rasa malu berbeda dengan rasa bersalah. Timbulnya rasa malu tanpa terkait dengan rasa bersalah.

5) Kesedihan

Kesedihan atau dukacita berhubungan dengan kehilangan sesuatu yang penting atau bernilai. Intensitas kesedihan yang mendalam bisa juga karena kehilangan milik yang sangat berharga yang mengakibatkan kekecewaan atau penyesalan.

Minderop menemukan beberapa kesedihan diantaranya.

- 1) Kesedihan berkepanjangan (*chronic grief*), yang diikuti oleh (*self-blome*) yaitu menyalahkan diri sendiri.
- 2) Kesedihan yang disembunyikan (*inhibited grief*), secara sadar reaksi emosional dan timbul perasaan jengkel.

3) Kesedihan yang tertunda (*delayed grief*), biasanya tidak menampakkan reaksi emosioanal secara langsung selama berminggu-minggu bahkan bertahun-tahun.

6) Kebencian

Kebencian atau perasaan benci (*hate*) berhubungan erat dengan perasaan marah, cemburu, dan iri hati. Ciri khas yang menandai perasaan benci adalah timbulnya nafsu atau keinginan untuk menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian. Perasaan benci bukan sekedar timbulnya perasaan tidak suka atau aversi/ enggan yang dampaknya ingin menghindar dan tidak bermaksud menghancurkan. Sebaliknya perasaan benci selalu melekat di dalam diri seseorang dan ia tidak akan pernah merasa puas sebelum menghancurkannya; bila objek tersebut hancur ia akan merasa puas.

7) Cinta

Psikolog merasa perlu mendefinisikan cinta dengan cara memahami mengapa timbulnya cinta dan apakah terdapat bentuk cinta yang berbeda. Gairah cinta dari cinta romantis tergantung pada si individu dan objek cinta-adanya nafsu dan keinginan untuk bersama-sama. Gairah seksual yang kuat kerap timbul dari perasaan cinta. Menurut kajian cinta romantis, cinta dan suka pada dasarnya sama.

Perasaan cinta bervariasi dalam beberapa bentuk; intensitas pengalaman pun memiliki rentang dari yang terlembut sampai kepada yang amat mendalam; derajat tensi dari rasa sayang yang paling tenang sampai pada gelora nafsu

yang kasar dan agitatif. Jika demikian, esensi cinta adalah perasaan tertarik kepada pihak lain dengan harapan sebaliknya. Cinta diikuti oleh perasaan setia dan sayang.

2.8 Pengertian *Discovery Learning*

Menurut Abidin (2016: 175) *discovery learning* (dalam bahasa Indonesia sering disebut penyingkapan) didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa disajikan materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap sehingga menuntut siswa menyingkapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapai materi ajar tersebut.

Discovery learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang sedemikian sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Pembelajaran ini dilandasi oleh teori belajar Bruner (Lestari dan Yudhanegara, 2015: 63).

Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat (Hosnan, 2014: 282).

2.8.1 Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Bell dalam Hosnan (2014: 284) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran *discovery learning*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan informasi tambahan yang diberikan.
- 3) Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

2.8.2 Karakteristik *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014: 284-285) ciri utama belajar menemukan, yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Ada sejumlah ciri-ciri proses pembelajaran yang sangat ditekankan oleh teori konstruktivisme, yaitu sebagai berikut.

- 1) Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
- 2) Memandang siswa sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Berpandangan bahwa belajar merupakan merupakan suatu proses, bukan menekan pada hasil.
- 4) Mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan.
- 5) Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
- 6) Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa.
- 7) Penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman siswa.
- 8) Mendasarkan proses belajarnya pada prinsip-prinsip kognitif.
- 9) Banyak menggunakan terminologi kognitif untuk menjelaskan proses pembelajaran; seperti predeksi, inferensi, kreasi, dan analisis.
- 10) Menekankan pentingnya “bagaimana” siswa belajar.
- 11) Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru.
- 12) Sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif.
- 13) Menekankan pentingnya konteks dalam belajar.
- 14) Memperhatikan keyakinan dan sikap siswa dalam belajar.
- 15) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasari pada pengalaman nyata.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme tersebut, penerapannya di dalam kelas sebagai berikut.

- 1) Mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar.
- 2) Guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada siswa untuk merespons.
- 3) Mendorong siswa berpikir tingkat tinggi.
- 4) Siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.
- 5) Siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi.
- 6) Guru menggunakan data mentah, sumber-sumber utama, dan materi-materi interaktif.

Dari teori belajar kognitif serta ciri dan penerapan teori konstruktivisme tersebut dapat melahirkan pendekatan *discovery learning*.

2.8.3 Perananan Guru dalam Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Dahar dalam Hosnan (2014; 286-287) mengemukakan beberapa peranan guru dalam pembelajaran dengan penemuan, yakni sebaagi berikut.

- 1) Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselediki para siswa.
- 2) Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan.

- 3) Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik.
- 4) Apabila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoretis, maka guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.
- 5) Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar, tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

2.8.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014: 287-288) pendekatan pembelajaran *discovery learning* memiliki keunggulan yaitu, sebagai berikut.

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 4) Pendekatan ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.

- 6) Pendekatan ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan, guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- 9) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 11) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri
- 12) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 13) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
- 14) Suatu proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 15) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 16) Proses belajar meliputi semua aspeknya peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- 17) Mendorog keterlibatan keaktifan siswa.
- 18) Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
- 19) Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
- 20) Dapat meningkatkan motivasi.

- 21) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik.
- 22) Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 23) Dapat mengembangkan bakat dan kecapakan individu.
- 24) Melatih siswa belajar mandiri.
- 25) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Selanjutnya, menurut Hosnan (2014: 288-289) pendekatan pembelajaran *discovery learning* memiliki kekurangan yaitu, sebagai berikut.

- 1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan siswa.
- 2) Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pem, memberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak hanya memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
- 3) Menyita pekerjaan guru.
- 4) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
- 5) Tidak berlaku untuk semua topik.
 - (a) Berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada ekspositori.
 - (b) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.

- (c) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan.
- (d) Faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama.
- (e) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
- (f) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya, topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model penemuan.

2.8.5 Langkah-langkah *Discovery Learning*

Menurut Syah dalam Abidin (2016: 177-178) dalam mengaplikasikan pendekatan *discovery learning* di proses pembelajaran, ada beberapa tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Tahapan atau langkah-langkah tersebut secara umum dapat diperinci sebagai berikut

1) Stimulasi

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan dan dirangsang untuk melakukan kegiatan penyelidikan guna menjawab kebinggunagn tersebut. Kebingungan dalam diri siswa ini sejalan dengan adanya informasi yang belum tuntas disajikan guru.

2) Menyatakan Masalah

Pada tahap ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) Pengumpulan Data

Pada tahap ini siswa ditugaskan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian, dan penelusuran dalam rangka mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar hipotesis yang telah diajukannya.

Kegiatan ini dapat dilakukan melalui aktivitas wawancara, kunjungan lapangan, dan atau kunjungan pustaka.

4) Pengolahan Data

Pada tahap ini siswa mengolah data dan informasi yang telah diperolehnya baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5) Pembuktian

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang diciptakan tadi dengan temuan alternative, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

6) Menarik Kesimpulan

Pada tahap ini siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Tahapan pembelajaran *discovery learning* yaitu, sebagai berikut.

- 1) Kegiatan mengumpulkan data/informasi.
- 2) Kegiatan pengolahan data/informasi.
- 3) Verifikasi data
- 4) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan
(Lestari dan Yudhanegara, 2015: 64).

Selanjutnya, menurut Hosnan (2014: 289-291) langkah-langkah operasional implementasi dalam proses pembelajaran *discovery learning*, yaitu, sebagai berikut.

- 1) Langkah persiapan *discovery learning*
 - (a) Menentukan tujuan pembelajaran.
 - (b) Melakukan indentifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
 - (c) Memilih materi pelajaran yang akan dipelajari.
 - (d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
 - (e) Mengembangkan baahn-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
 - (f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai simbolik.
 - (g) Melakukan penilaain proses dan hasil belajar peserta didik.

2) Prosedur aplikasi *discovery learning*

Pelaksanaan *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum.

(a) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

(b) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu,, guru dapat memulai kegiatan PBL dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

(c) *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika ekspolrasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang

relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini, berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan *collection* berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

(d) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya. Selanjutnya, ditafsirkan, dan semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut dengan pengkodean (*coding*)/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

(e) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil *data processing*. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak. Pembuktian menurut Brunner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

(f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi, maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Contoh pendekatan pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut.

Nama Satuan Pendidikan	: SMA/MA
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: XI
Materi	: Teks Cerpen (Cerita Pendek)
Waktu	: 2 Kali Pertemuan (4x 45 Menit)

Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsive dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam mendapatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora, dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan mintanya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam rangka kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar:

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

Indikator Pencapaian Kompetensi:

3.9.1 Mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerpen.

3.9.2 Menemukan konflik antartokoh pada cerpen.

Langkah- langkah Pembelajaran:

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik merespon salam tanda <i>mensyukuri anugerah Tuhan</i> dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya. 2. Peserta didik menerima informasi dengan <i>proaktif</i> dari guru tentang mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerita pendek. 3. Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dari guru. 4. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik.	15 Menit
Inti	Pencapaian Situasi (Stimulasi) Mengamati 1. Guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan	10 Menit

	<p>pengamatan melalui kegiatan membaca kutipan cerpen yang telah disediakan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mengamati penjelasan tentang sinopsis teks cerita pendek yang dibaca. 3. Peserta didik menyimak informasi dari guru tentang unsur-unsur dari pembangun cerita pendek. <p>Pembahasan Tugas dan Identifikasi Masalah</p> <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai unsur-unsur pembangun cerpen yang sudah dibaca dengan <i>penuh tanggung jawab</i>. 2. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang telah diajukan. 3. Guru membimbing peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut dan beragam dari berbagai sumber. <p>Pengumpulan Data</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan dipandu guru, peserta didik mencari unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan tanggung jawab. 2. Dengan dipandu guru, peserta didik mengevaluasi unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan penuh percaya diri. <p>Verifikasi Data</p> <p>Mengasosiasikan Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan dan menyimpulkan hasil evaluasi unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan percaya diri. <p>Generalisasi</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mempresentasikan hasil evaluasi unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan penuh 	<p>10 Menit</p> <p>20 Menit</p> <p>10 Menit</p> <p>10 Menit</p>
--	---	---

	<p>tanggung jawab.</p> <p>2. Peserta didik menanggapi unsur-unsur pembangun cerita pendek dari kelompok lain secara santun.</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi pembelajaran.</p> <p>3. Peserta didik bersama guru saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai.</p> <p>4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p>	15 Menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Peserta didik merespon salam tanda <i>mensyukuri anugerah Tuhan</i> dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya.</p> <p>2. Peserta didik menerima informasi dengan <i>proaktif</i> dari guru tentang mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerita pendek.</p> <p>3. Peserta didik merespon salam tanda <i>mensyukuri anugerah Tuhan</i> dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya.</p> <p>4. Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dari guru.</p> <p>5. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik.</p>	15 Menit

Inti	<p>Penciptaan Situasi (Stimulasi)</p> <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan membaca kutipan cerpen yang telah disediakan. 2. Peserta didik mengamati penjelasan tentang konflik antartokoh. 3. Peserta didik menyimak informasi dari guru tentang konflik antar tokoh pada cerita pendek. 	10 Menit
	<p>Pembahasan Tugas dan Identifikasi Masalah</p> <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai konflik antartokoh pada cerpen yang sudah dibaca dengan <i>penuh tanggung jawab</i>. 2. Guru mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dari pertanyaan yang telah diajukan. 3. Guru membimbing peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut dan beragam dari berbagai sumber. 	10 Menit
	<p>Pengumpulan Data</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan dipandu guru, peserta didik mencari konflik antartokoh pada cerita pendek yang dibaca dengan tanggung jawab. 2. Dengan dipandu guru, peserta didik mengevaluasi konflik antartokoh pada cerita pendek dengan penuh percaya diri. 	20 Menit
	<p>Verifikasi Data</p> <p>Mengasosiasikan Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan dan menyimpulkan hasil evaluasi konflik antartokoh pada cerita pendek 	10 Menit

	<p>dengan percaya diri.</p> <p>Generalisasi</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mempresentasikan hasil evaluasi konflik antartokoh pada cerita pendek dengan penuh tanggung jawab. 2. Peserta didik menanggapi konflik antartokoh pada cerita pendek dari kelompok lain secara santun. 	10 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi pembelajaran. 5. Peserta didik bersama guru saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai. 6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya kepada peserta didik. 	15 Menit

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Menurut Borg and Gall (1989: 624), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan Pengembangan pendidikan (*R & D Education*) adalah model pembangunan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang prosedur dan produk baru, yang kemudian diujikan di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria efektivitas yang ditentukan, kualitas, atau standar yang sama (Borg and Gall, 2003: 569).

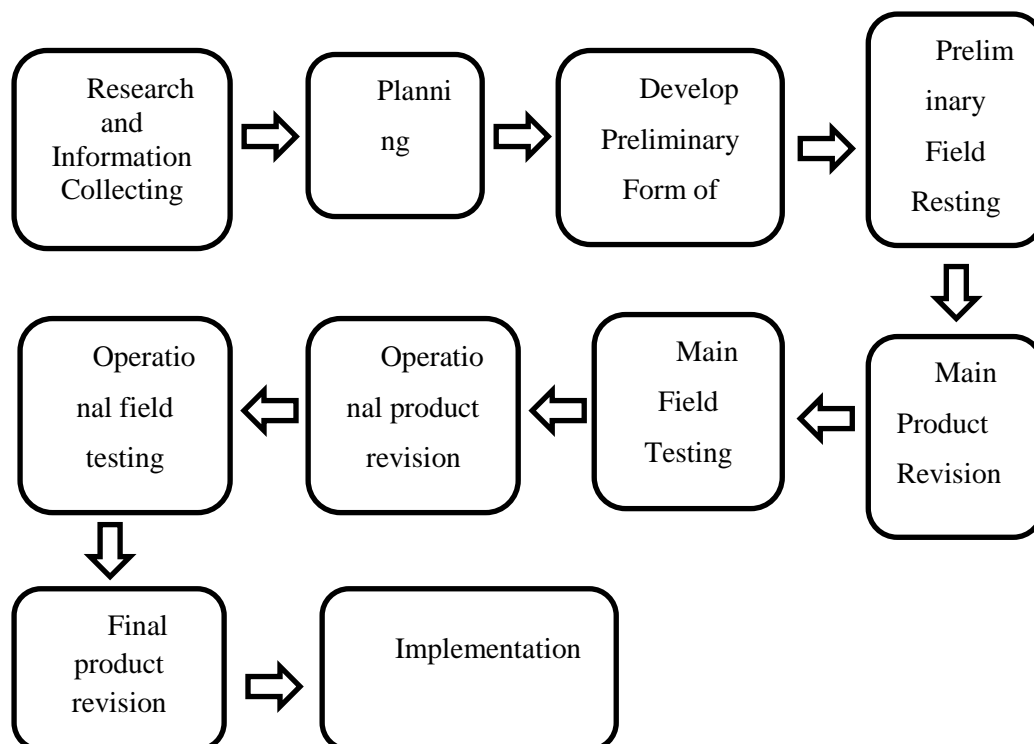
Educational Reserarch and Development (Educational R & D) is an industry-based development model in which the findings of the research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard (Borgand Gall, 2003:569).

Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan

sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297).

Dari beberapa pendapat pakar di atas, penulis menentukan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)* Borg and Gall yang selanjutnya lebih dikenal dengan *research and development research (RDR)* dengan langkah-langkah diadaptasi oleh peneliti. Dalam model RDR dikelompokkan menjadi tiga kegiatan, yakni penelitian pendahuluan, pengembangan produk, dan uji efektivitas.

Prosedur dalam penelitian ini adalah mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Sugiono, 2015: 37) yang terdiri atas sepuluh langkah (tahap). Sepuluh tahap tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Bagan 1: Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)* menurut Borg dan Gall

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tiga sekolah di Kabupaten Pringsewu yaitu SMA Bina Mulya Gadingrejo, SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu, dan MAN 1 Pringsewu pada siswa kelas XI tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan berdasarkan pertimbangan efisiensi waktu, tenaga, dan biaya.

3.3 Spesifikasi Produk Pengembangan

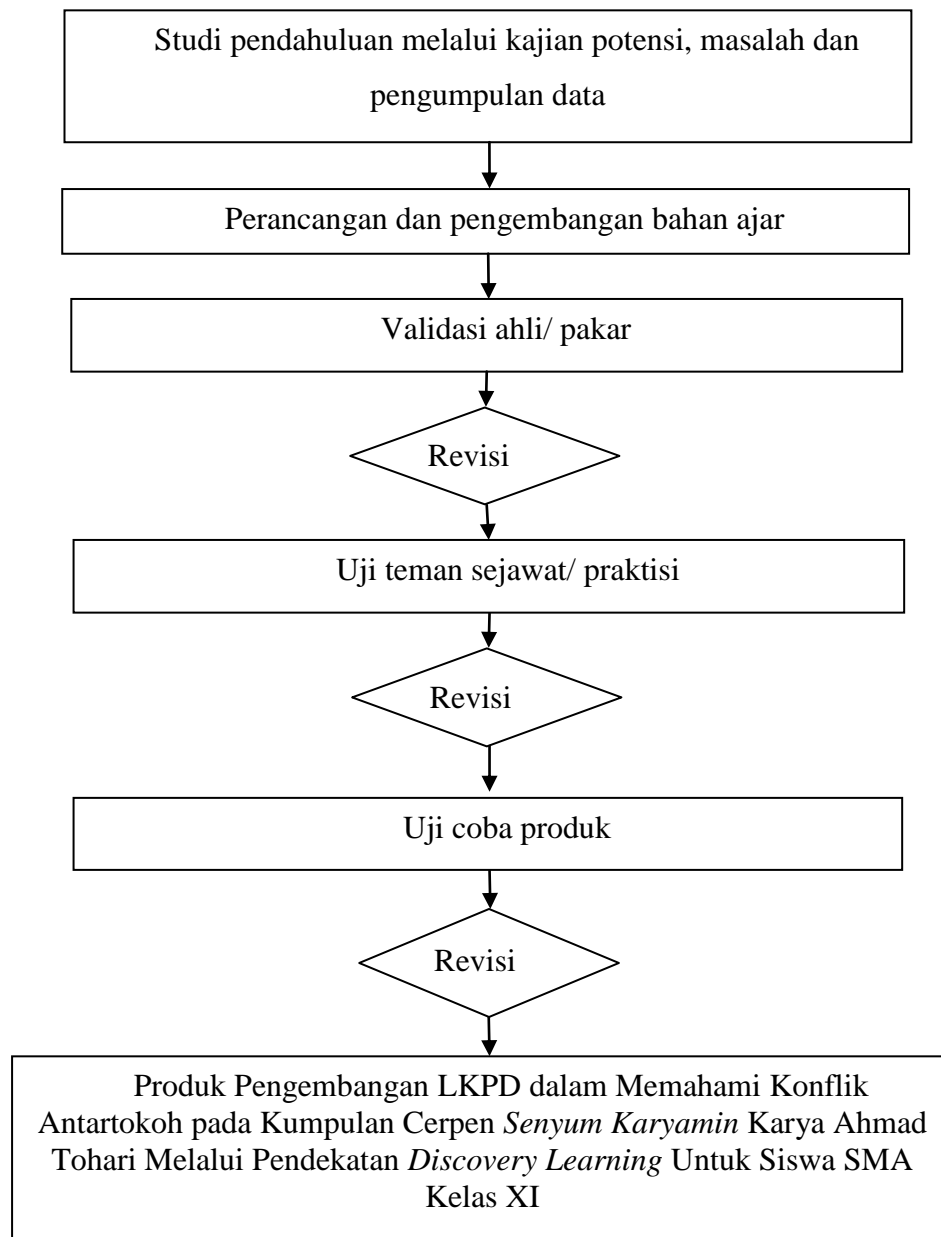
Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari dengan pendekatan *discovery learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik kelas XI SMA/MA.
2. Lembar kegiatan ini berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan kompetensi dasar materi cerpen untuk memahami konflik antartokoh kelas XI. Kompetensi dasar tersebut ialah menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerpen.
3. Lembar kegiatan ini digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas XI semester I selama empat jam pelajaran. Lembar kegiatan ini digunakan sebagai pendamping buku paket yang digunakan dalam pembelajaran terkait pembelajaran cerpen untuk memahami konflik antartokoh.
4. Lembar kegiatan ini disusun dengan struktur judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, dan langkah kerja, serta penilaian.

3.4 Langkah Penelitian Pengembangan

Peneliti mengadaptasi tahapan dalam model penelitian dan pengembangan Borg *and* Gall yang dilaksanakan dalam tujuh tahap hingga dihasilkan LKPD yang layak untuk uji lapangan. Penelitian pengembangan ini dimulai dengan studi pendahuluan yang merupakan bagian *research* (R) pertama dalam RDR. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kondisi lapangan pembelajaran untuk dilakukan pengembangan bahan ajar. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk. Desain pengembangan produk merupakan bagian *development* (D) dalam RDR.

Tahapan-tahapan hasil adaptasi Borg *and* Gall dikelompokkan dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan evaluasi produk. Tahapan tersebut kemudian diuraikan dalam langkah-langkah berupa (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 dan uji coba kelas kecil dan revisi produk hasil uji coba dilanjutkan dengan uji coba lebih luas dengan kelas sesungguhnya (30 siswa); (7) melakukan revisi menjadi produk operasional berupa LKPD yang siap diuji efektivitas penggunaannya.



3.4.1 Studi Pendahuluan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar dimulai dengan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran drama dan pengumpulan data yang digunakan untuk mengembangkan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) untuk siswa SMA/MA Kelas XI di

Kabupaten Pringsewu. Analisis potensi dan masalah pembelajaran diamati berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dan wawancara kepada guru dan siswa mengenai penggunaan LKPD saat ini dan pengembangan yang diharapkan. Pengumpulan data pengembangan LKPD melalui *review* produk LKPD yang ada dan analisis konsep materi pengembangannya.

Fokus yang penting dalam studi pendahuluan ini adalah didapatkannya deskripsi kebutuhan tentang Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* Untuk Siswa SMA Kelas XI. Dasar deskripsi kebutuhan ini adalah hasil wawancara kebutuhan tentang perlunya lembar kegiatan peserta didik. Wawancara ditujukan kepada guru bahasa Indonesia dan peserta didik di SMA/MA.

Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis untuk mendapatkan deskripsi yang tepat tentang kondisi pembelajaran, bahan ajar, dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Hasil analisis kebutuhan bahan ajar yang diperlukan, yaitu LKPD yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik SMA/MA.

3.4.2 Perancangan dan Pengembangan Produk

Perancangan LKPD dimulai dengan menentukan peta kebutuhan LKPD disusun berdasarkan analisis kebutuhan materi yang harus disiapkan dalam LKPD. Struktur LKPD secara umum adalah sebagai berikut: judul, petunjuk belajar (petunjuk siswa), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, langkah-langkah kerja, dan penilaian.

Setelah desain struktur bahan ajar dan panduan penggunaan bahan ajar telah ditetapkan, langkah berikutnya adalah pembuatan produk awal dalam bentuk Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Revisi rancangan awal bahan ajar berupa LKPD ini ketika terdapat ketidaksesuaian rancangan dengan kelayakan pembelajaran. Tahap validasi materi cerpen direvisi kembali sehingga layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan serangkaian pengujian sebagai proses evaluasi pengembangan produk.

3.4.3 Evaluasi Produk

Evaluasi pengembangan LKPD ini dilakukan dalam empat tahap, yakni (1) uji ahli/pakar yang relevan dengan bidang kajian, (2) uji teman sejawat yaitu guru bidang studi bahasa Indonesia di SMA/MA, (3) uji coba dalam skala kecil (10 siswa), dan (4) uji coba dalam skala luas (1 kelas = 30 siswa).

1. Penilaian LKPD 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 sastra dan ahli teknologi pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap produk yang dihasilkan berupa validasi para ahli sebelum digunakan pada tahap implementasi. Hasil uji ahli/ pakar berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Pengujian dilakukan dengan teknik diskusi, dan angket penilaian produk. Hasil uji dimanfaatkan untuk merevisi desain produk hingga diperoleh desain produk yang layak.

2. Penilaian teman sejawat/ praktisi.

Uji teman sejawat atau praktisi pembelajaran dilakukan untuk memperoleh masukan dari guru-guru Bahasa Indonesia di SMA/MA. 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.

3. Uji coba dalam skala kecil

Uji coba terbatas dalam kelompok kecil (10 siswa) dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan penggunaan LKPD melalui angket uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan LKPD. Pelaksanaan uji dilakukan pada siswa kelas XI SMA Bina Mulya Gadingrejo dan dimanfaatkan untuk merevisi rancangan produk LKPD sebelum diujikan dalam kelompok besar.

4. Uji coba produk

Uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas pembelajaran (1 kelas= 30 siswa). Hasil pengujian diperoleh penilaian produk operasional berupa LKPD yang siap digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah uji coba dilakukan dengan cara berikut ini.

- a. Menyiapkan perangkat untuk uji coba (kriteria LKPD yang layak dan angket kelayakan).
- b. Menentukan responden uji coba peserta didik kelas XI di SMA/MA yang telah ditentukan.

- c. Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengimplementasikan LKPD 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 cerpen dalam memahami konflik antartokoh menggunakan LKPD yang dihasilkan sebagai bahan ajarnya.
- f. Mengumpulkan data hasil uji coba lembar angket uji daya tarik.
- g. Mengolah data dan menyimpulkan hasilnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan bahan ajar cerpen untuk peserta didik SMA/MA. Dokumentasi dilakukan di kelas di beberapa SMA/MA, perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, LKPD, media, evaluasi, serta kondisi guru dan siswa dalam pembelajaran.

2. Observasi

Teknik observasi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru sebelum dan setelah menerapkan LKPD saat pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan penggunaan LKPD pembelajaran cerpen.

4. Angket

Pemberian angket ditujukan kepada ahli/ pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan, guru-guru pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA dan siswa kelas XI yang menerima materi cerpen. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan LKPD yang dikembangkan dan daya tarik penggunaannya sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

3.6 Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diteliti. Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut.

1. Lembar wawancara kebutuhan guru dan siswa, untuk mengetahui LKPD yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Wawancara Guru terhadap Kebutuhan LKPD

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Ketersediaan bahan ajar	Apakah Bapak/ Ibu menggunakan bahan ajar sebagai panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran materi cerpen?
		Jika ada, apakah bahan ajar tersebut buatan sendiri?
		Jika tidak ada, apa panduan pembelajaran materi cerpen yang biasa digunakan?

No.	Aspek	Pertanyaan
2.	Kesesuaian dengan kompetensi inti pembelajaran	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan sudah sesuai dengan KI dan KD pembelajaran materi cerpen?
		Jika tidak sesuai, apa kekurangan panduan kegiatan tersebut yang masih harus diperbaiki atau dilengkapi?
3.	Penyajian	Apakah bahan ajar yang digunakan memudahkan Bapak/ Ibu dalam mencapai tujuan belajar siswa yaitu mampu menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen khususnya pada tokoh (konflik antartokoh)?
		Apakah bahan ajar memberikan panduan langkah-langkah belajar cerpen secara kontekstual?
		Adakah Bapak/ Ibu mengalami kendala selama memberikan materi drama menggunakan panduan yang ada?
		Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan mengajarkan materi cerpen khususnya memahami konflik antartokoh kepada siswa ?
4.	Pengayaan materi	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan memberikan pengayaan materi?
		Jika ada, pengayaan seperti apa yang disajikan dalam materi cerpen ini?
		Jika tidak ada, pengayaan seperti apa yang diinginkan dalam pembelajaran materi cerpen untuk memahami konflik antartokoh?
		Apakah Bapak/ Ibu membutuhkan panduan kegiatan dalam bentuk LKPD untuk membantu membelajarkan materi cerpen untuk memahami konflik antartokoh pada siswa?

Selain pada guru, wawancara juga dilakukan pada siswa untuk mengetahui kebutuhan LKPD sebagai panduan pembelajaran materi cerpen untuk memahami konflik antartokoh.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Wawancara Siswa Terhadap Kebutuhan LKPD

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ketersediaan LKPD	Apakah Anda menggunakan LKPD sebagai panduan kegiatan pembelajaran cerpen?
		Jika tidak ada, apa panduan pembelajaran cerpen yang biasa digunakan?
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Apakah panduan kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran cerpen?
		Jika tidak sesuai, apa kekurangan panduan kegiatan tersebut yang masih harus diperbaiki atau dilengkapi?
3.	Penyajian	Apakah LKPD yang digunakan memudahkan siswa mencapai tujuan belajar siswa yaitu memahami konflik antartokoh pada cerpen?
		Apakah LKPD memberikan panduan materi memahami konflik antartokoh pada cerpen?
		Jika ya, apakah LKPD cerpen memaparkan contoh yang sesuai dengan keadaan di sekitar kita?
		Apakah siswa mengalami kendala memahami materi cerpen untuk memahami konflik antartokoh dalam menggunakan panduan yang ada?
		Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan

No.	Pertanyaan	Jawaban
		memahami konflik antartokoh pada cerpen?
		Apakah siswa membutuhkan panduan kegiatan dalam bentuk LKPD untuk memahami konflik antartokoh pada cerpen?

2. Validasi pakar/ ahli melalui angket uji pakar/ ahli untuk menilai kelayakan LKPD yang dihasilkan. Angket berupa lembar instrumen evaluasi formatif LKPD cerpen melalui pendekatan *discovery learning* mengacu pada panduan penyusunan bahan ajar Depdiknas (2008: 16).

Tabel 3.3 Instrumen Evaluasi Formatif LKPD Cerpen

No.	Indikator Penilaian	Jawaban				Tanggapan / Saran Perbaikan
		SR (4)	R (3)	KR (2)	TR (1)	
A	Kesesuaian dengan Silabus					
1	Bahan ajar menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					
2	Bahan ajar menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan EBI.					
3	Bahan ajar menggunakan kalimat-kalimat yang efektif.					
4	Bahan ajar menggunakan paragraf-paragraf yang tidak terlalu panjang.					
B	Isi Bahan Ajar					
5	Materi yang disajikan secara sistematis.					

6	Bahan ajar relevan dengan perkembangan zaman.					
7	Bahan ajar tidak hanya memuat teori saja, tetapi bisa diaplikasikan dalam praktik.					
8	Materi dalam bahan ajar disajikan secara discovery learning (siswa dituntut untuk menemukan sendiri).					
9	Materi pembelajaran mengaitkan hal yang dipelajari siswa dengan kehidupan nyata.					
10	Materi pembelajaran disajikan dengan kehidupan di sekitar siswa (pada kegiatan memahami konflik antartokoh).					
11	Bahan ajar menyajikan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab siswa.					
12	Bahan ajar memudahkan dalam memahami materi pelajaran.					
13	Memberikan motivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui pemodelan.					
C	Kemenarikan Penyajian					
14	Bahan ajar menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan.					
15	Contoh-contoh dalam bahan ajar sesuai dengan lingkungan dan masalah anak didik.					
16	Materi disajikan secara runtut.					
17	Materi yang disajikan melibatkan siswa secara aktif.					
18	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum.					

19	Bahan ajar memuat glosarium.					
20	Bahan ajar didesain secara menarik dan menyenangkan.					
21	Bahan ajar menimbulkan motivasi belajar bagi anak.					
22	Bahan ajar disusun dengan memandu siswa bekerja sama dengan temannya.					
23	LKPD yang disusun memandu siswa untuk berkolaboratif.					
24	Bahan ajar yang disusun mendorong siswa untuk berkreaitif.					
25	Bahan ajar mengimplementasikan pengetahuan dalam praktik.					
26	Bahan ajar membantu siswa untuk menguasai materi pembelajaran secara maksimal.					
27	Materi disajikan dengan petunjuk cara melakukan secara jelas.					
28	Terdapat perintah menyelesaikan tugas secara kelompok.					
29	Bahan ajar disajikan dengan memberikan penilaian di akhir pembahasan.					
	Mangajak siswa untuk melakukan					

30	kesimpulan tentang materi yang dibahas.					
31	Setiap akhir pembahasan, mengajak siswa untuk memikirkan kembali apa-apa yang telah dipelajari.					
32	Mengajak siswa untuk merefleksi diri tentang pemahaman yang didapat.					
D	Kegrafikan					
33	Bahan ajar memenuhi kelengkapan fisik anatomi buku, sampul, perwajahan awal.					
34	Memuat glosarium dan daftar pustaka.					
35	Memiliki ilustrasi dan penggunaan warna yang sesuai.					
36	Bahan ajar membangkitkan motivasi untuk belajar.					

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan kriteria. Jika sangat relevan, maka kolom “SR” diberi tanda (√), skor 4, Jika relevan, maka kolom ”R” diberi tanda (√), skor 3, Jika kurang relevan, maka kolom ”KR” diberi tanda (√), skor 2, Jika tidak relevan, maka kolom “TR” diberi tanda (√), skor 1. Selain penilaian, validator ahli/ pakar juga memberikan saran perbaikan LKPD sehingga layak digunakan.

3. Angket penilaian teman sejawat/ praktisi untuk menilai kelayakan penggunaan LKPD dalam pembelajaran.

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Teman Sejawat/ Praktisi untuk Uji Coba LKPD

Indikator	Aspek	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
Bahasa	LKPD menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					
	LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah EYD.					
	LKPD menggunakan kalimat-kalimat yang efektif.					
	LKPD menggunakan paragraf-paragraf yang tidak terlalu panjang.					
Isi LKPD	Materi yang disajikan sistematis					
	LKPD relevan dengan perkembangan zaman.					
	LKPD tidak hanya memuat teori saja, tetapi bisa diaplikasikan dalam praktik.					
	Materi dalam LKPD disajikan secara kontekstual sesuai dengan lingkungan belajar.					
	LKPD memudahkan dalam memahami materi pelajaran.					
Kemenarikan Penyajian	LKPD menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan.					
	Contoh-contoh dalam LKPD sesuai dengan lingkungan dan masalah anak didik.					
	Materi disajikan secara runtut.					
	Materi yang disajikan melibatkan siswa secara aktif.					
	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum.					
	LKPD memuat glosarium.					
	LKPD menimbulkan motivasi					

Indikator	Aspek	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
	belajar bagi anak.					
Kegrafisan	LKPD memenuhi kelengkapan fisik anatomi buku, sampul, perwajahan awal					
	Memuat daftar kepustakaan					
	Memiliki ilustrasi dan penggunaan warna yang sesuai					
	LKPD membangkitkan motivasi untuk belajar.					

Penilaian oleh teman sejawat/praktisi yaitu guru Bahasa Indonesia yang dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan kriteria 1 = sangat tidak baik/ sesuai, 2= kurang sesuai, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik/ sesuai. Selain penilaian, guru sebagai pengguna LKPD juga memberikan saran perbaikan sehingga LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan.

4. Angket uji coba produk LKPD sebagai bahan ajar dalam pembelajaran cerpen untuk memahami konflik antartokoh yang diberikan kepada siswa. Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap LKPD yang telah dihasilkan melalui dua tahap, yaitu uji kelas kecil dan uji kelas besar atau kelas pembelajaran sebenarnya. Tanggapan siswa pada kelas kecil menjadi masukan perbaikan sebelum diujicobakan pada kelas pembelajaran.

Penilaian angket dilakukan menggunakan skala *likert* dengan kriteria TM (Tidak Menarik/ Sesuai) = 1, KM (Kurang Menarik/ Sesuai) = 2, M (Menarik/ Sesuai) = 3, SM (Sangat Menarik/ Sesuai) = 4.

Tabel 3.5 Instrumen Uji Coba LKPD kepada Siswa sebagai Pengguna

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Keterangan
		TM	KM	M	SM	
A. Kemenarikan LKPD						
1.	Apakah variasi penggunaan huruf (ukuran, bentuk, jenis dan warna) membuat LKPD menarik dipelajari?					
2.	Apakah ilustrasi yang ada membuat LKPD menarik dipelajari?					
3.	Apakah desain <i>lay out</i> membuat LKPD menarik dipelajari?					
4.	Apakah penggunaan variasi warna membuat LKPD menarik dipelajari?					
5.	Apakah dengan penggunaan gambar-gambar membuat LKPD menarik dipelajari?					
6.	Apakah kesesuaian permasalahan membuat LKPD menarik dipelajari?					
7.	Apakah dengan adanya contoh membuat LKPD menarik dipelajari?					
8.	Apakah kesesuaian gambar membuat LKPD menarik dipelajari?					
9.	Apakah format evaluasi dan tes formatif dalam LKPD menarik untuk dikerjakan?					
10.	Apakah format keseluruhan LKPD membuat LKPD menarik dipelajari?					
B. Kemudahan Penggunaan						
1.	Apakah cakupan isi LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
2.	Apakah kejelasan isi LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
3.	Apakah alur penyajian LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam LKPD dapat dipahami secara jelas sehingga mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
5.	Apakah kejelasan pemaparan materi					

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Keterangan
		TM	KM	M	SM	
	LKPD mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
6.	Apakah petunjuk/ perintah/ panduan dalam LKPD dapat dipahami maksudnya secara jelas sehingga mempermudah Anda menggunakan bahan ajar?					
7.	Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD dapat Anda pahami maksudnya secara jelas sehingga mempermudah penggunaan bahan ajar?					
C. Kemanfaatan LKPD Pembelajaran						
1.	Apakah LKPD membantu Anda meningkatkan minat mempelajari materi?					
2.	Apakah LKPD membantu Anda mempelajari materi secara lebih mudah?					
3.	Apakah evaluasi (uji kompetensi) yang ada membantu Anda mengetahui kemampuan konsep yang Anda kuasai?					

3.7 Analisis Data

Kegiatan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berdasarkan hasil analisis data dari ahli/ pakar, dan analisis data saat uji coba produk.

1. Uji kelayakan daripakar/ ahli dan praktisi

Kegiatan analisis data dari hasil angket dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala *likert* berdasarkan tiap-tiap aspek atau domain. Penilaian kuesioner dilakukan dengan kriteria 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik,

dan 5 = sangat baik. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata
 n = jumlah penilaian
 ΣX = jumlah skor
 (Sudjana, 2010: 109)

Hasil penilaian kemudian dirata-ratakan dan dikelompokkan dalam tiga kategori penilaian seperti tersaji dalam tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6 Penilaian Kelayakan Pengembangan LKPD

No	Rentang Skor	Kriteria
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

(Sumber: Riduwan & Sunarto, 2009: 23)

2. Uji kelayakan penggunaan LKPD

Data kualitatif diperoleh dari sebaran angket untuk mengetahui kelayakan penggunaan LKPD untuk memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* yang digunakan guru dalam menyampaikan materi untuk siswa kelas XI SMA/MA. Data kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan LKPD sebagai

bahan belajar diperoleh dari uji coba terbatas kepada siswa sebagai pengguna. Angket respons terhadap penggunaan produk memiliki empat pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Tiap-tiap pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian ini dapat dilihat dalam tabel 3.7.

Hasil penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus:

$$\text{Nilai daya tarik} = \frac{\sum \text{nilai yang dihasilkan}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100$$

Nilai yang didapat kemudian dikonversikan dalam kelompok kategori penilaian seperti tersaji dalam tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7 Konversi Penilaian Pengembangan LKPD

Kategori Persentase	Kategori
$75 \leq x \leq 100$	Sangat baik
$50 \leq x < 75$	Baik
$25 \leq x < 50$	Cukup baik
$0 \leq x < 25$	Kurang baik

BAB V **SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* untuk siswa SMA/MA kelas XI, yang dikembangkan mendapat kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan rincian sebagai berikut.

1. Pengembangan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* untuk siswa SMA/MA kelas XI, menggunakan pengembangan *Research and Development (R&D)* melalui beberapa tahapan yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi ahli materi, ahli media, dan praktisi, (6) uji coba produk, dan (7) revisi.

2. Kelayakan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari melalui pendekatan *discovery learning* untuk siswa SMA/MA kelas XI, yang telah dikembangkan mendapatkan

tingkat kelayakan yaitu “sangat layak”. Penilaian tersebut berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi, 3 guru bahasa dan sastra Indonesia, dan 30 siswa SMA Bina Mulya Gadingrejo, SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu, dan MAN 1 Pringsewu dari masing-masing sekolah yang dijadikan penelitian, sebagai berikut persentase dan tingkat kelayakannya:

- a. Penilaian ahli materi dari semua aspek memperoleh skor akhir dengan persentase 99,2% dinyatakan “sangat layak” dari tingkat kelayakannya. Penilaian ahli media dari semua aspek memperoleh skor akhir dengan persentase 87,5% dinyatakan “sangat layak”. Selanjutnya, praktisi dari semua aspek memperoleh skor akhir dengan persentase 88,2% dinyatakan “sangat layak”.
- b. Penilaian 2 guru bahasa dan sastra Indonesia dari masing-masing sekolah dinyatakan “sangat layak”. SMA Bina Mulya Gadingrejo skor akhir dari 4 aspek dengan persentase yang didapat yaitu 93% tingkat kelayakannya yaitu “sangat layak” dan SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu skor akhir dengan persentase 91% tingkat kelayakannya “sangat layak dari penilaian 4 aspeknya.
- c. Penilaian oleh 10 siswa SMA Bina Mulya Gadingrejo, 10 siswa SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu, dan 10 siswa MAN 1 Pringsewu dinyatakan “sangat layak” dengan persentase masing-masing sebagai berikut. Penilaian oleh siswa SMA Bina Mulya Gadingrejo diperoleh berdasarkan

skor akhir dengan persentase 85,6% dan kategori tingkat kelayakannya “sangat layak”. Penilaian dari 10 Siswa SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu memperoleh persentase 86,7% dari hasil akhir semua aspek, dan tingkat kelayakannya dikategorikan “sangat layak”. Penilaian terakhir oleh siswa MAN 1 Pringsewu dengan memperoleh persentase 86% dengan tingkat kelayakannya “sangat layak”.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi guru dan sekolah, LKPD cerpen tidak harus didapat dengan membeli akan tetapi dapat dibuat dan diciptakan sendiri. Oleh sebab itu, seorang guru harus terus menggali potensi diri dan potensi yang ada di lingkungan sekitar. Jadi, diharapkan dengan penulisan LKPD cerpen untuk memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen *Senyum Karyamin* karya Ahmad Tohari ini dapat membuka cakrawala pendidik untuk membuat LKPD cerpen untuk memahami konflik antartokoh, demi meningkatkan minat belajar peserta didiknya untuk memahami sebuah konflik antartokoh pada diri siswanya melalui pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
2. Bagi penelitian lain, perlu dikembangkan lebih lanjut penelitian pengembangan LKPD dalam memahami konflik antartokoh pada kumpulan cerpen melalui pendekatan *discovery learning* dengan cerita yang berbeda yang dekat dengan lingkungan siswa.

3. LKPD ini juga memberikan sebuah pandangan bahwa dalam pembuatan bahan ajar sebaiknya juga memperhatikan kondisi geografis setiap wilayah yang akan menggunakannya, sehingga siswa juga memiliki pengalaman yang tidak jauh berbeda dengan realita dan materi dalam LKPD tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Aminuddin. 1987. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Borg, W.R. & Gall, M.D (2003). *Educational research: an introduction*(7thed) New York: Longman, Inc.
- Daryanto dan Dwicahyono, Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS Indonesia.
- Fuad, Muhammad dan Suyanto, Edi. 2017. *Kesanrtian dan Kreativitas Pengarang*. Yogyakarta. Textium.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO/article/view/10853> (Diakses pada 29 Agustus 2017, 20: 00 WIB).
- http://jurnal.uns.ac.id/file/10-Jatmiko_Sumarawati_Rabeni_Suhita-edit.pdf (Diakses pada: 24 November 2017, 22: 00 WIB)
- <http://ejurnal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/2965> (Diakses, 12 April 2017: 20:25 WIB)
- Ibrahim. 1986. *Kesusastraan*. Jakarta: Karunika.
- Jamaludin, Adon Nasrullah. 2015. *Agama dan Konflik Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kosasih 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Kutha Ratna, Nyoman. 2007. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Gama Media.

- Lestari Eka Karunia dan Yudhanegara Ridwan Mokhammad. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyatni, Tri Indah. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmanto, B. 1998. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rohman, Muhammad dan Amri Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Riduwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Rokmansyah, Alfian. 2013. *Studi dan Pengkajian Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sayuti A. Suminto. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Wijaya, Sentosa dan Wahyuningtiyas. 2010. *Pengantar Apresiasi Prosa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Yogyakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Edi. 2012. *Perilaku Tokoh dalam Cerpen Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Semi, Atar. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Tohari, Ahmad. 2010. *Senyum Karyamin*. Jakarta: PT Gramedia.
- Wellek, Rene dan Warren Austin. 2014. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia.