PENGEMBANGAN MODUL MENULIS TEKS ANEKDOT UNTUK SMA KELAS X DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*

OLEH
SYAVIA ARLIDA

(SKRIPSI)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL MENULIS TEKS ANEKDOT UNTUK SMA KELAS X DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*

Oleh
SYAVIA ARLIDA

Masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan modul menulis teks anekdot untuk SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan modul menulis teks anekdot untuk SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning.*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RND).* Metode ini diadopsi dari teori Borg and Gall yang memiliki sepuluh langkah. Akan tetapi, penelitian ini memodifikasi metode tersebut menjadi lima langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan produk, sedangkan untuk mengetahui kelayakan produk dalam penelitian ini dilakukan, yaitu kelayakan uji ahli dan praktisi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul menulis teks ankedot ini sangat baik untuk dapat digunakan. Kelayakan produk dalam penilaian kategori sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari penilaian dosen ahli terhadap modul didapatkan skor rata-rata 3,71 kategori sangat layak untuk digunakan sebagai materi ajar berbasis *discovery learning* dengan persentase 92,85%. Hasil validasi praktisi terhadap modul ini didapatkan skor rata-rata 3,5 kategori sangat layak untuk digunakan sebagai materi ajar berbasis *discovery learning* dengan persentase 87,5%.

Kata kunci : *pengembangan, modul, anekdot, discovery learning*

PENGEMBANGAN MODUL MENULIS TEKS ANEKDOT UNTUK SMA KELAS X DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*

Oleh
SYAVIA ARLIDA

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023

Judul Skripsi	: **Pengembangan Modul Menulis Teks Anekdot Untuk SMA Kelas X dengan Menggunakan Pembelajaran *Discovery Learning***
Nama Mahasiswa	: **Syavia Arlida**
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1753041004
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan	: Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.
NIP 19600121 198810 1 001

Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840630 201404 1 002

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

Dipindai dengan CamScanner

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.**

   Sekretaris : **Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd.**

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

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **12 Januari 2023**

Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya bertanda tangan di bawah ini.

Nama	:	Syavia Arlida
NPM	:	1753041004
Judul Skripsi	:	Pengembangan Modul Menulis Teks Anekdot Untuk SMA Kelas X dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan akademik dan narasumber di organisasi tempat riset;
2. karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. penulis meyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung boleh melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan nama hukum dan etika yang berlaku.
4. dan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Univesitas Lampung.

Bandarlampung, 16 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,



Syavia Arlida

1753041004

Dipindai dengan CamScanner

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Lampung Tengah pada 29 November 1998 sebagai anak pertama dari dua bersaudara yang merupakan pasangan Bapak Rohli dan Ibu Junaida. Latar belakang pendidikan penulis dimulai pada tahun 2004 di TK dan diselesaikan pada tahun 2005. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 5 Lempuyang Bandar dan diselesaikan pada tahun 2011. Penulis melanjutkan pendidikan jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Way Pengubuan yang diselesaikan pada tahun 2014. Penulis selanjutnya melanjutkan Pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai kemudian selesai pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa strata 1 program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN) Barat. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata selama 40 hari di Desa Trijaya, Kecamatan Penawartama, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung. Penulis juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan selama 40 hari di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai.

MOTO

”Ada waktu yang tepat untuk segala sesuatu, seperti mawar yang tak akan mekar sebelum waktunya, atau matahari yang tak akan terbit sebelum waktunya. Tunggulah! Yang tertulis untukmu, pasti akan datang kepadamu.”

(Jalaluddin Rumi)

PERSEMBAHAN

Bismillahhirrohmanirrohim,

Alhamdulillahi rabbil alamin rasa syukur atas segala rahmat dan nikmat yang telah diberikan Allah *Subbahana Wata'ala*. Penulis persembahkan karya penulis ini kepada pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Rohli dan Ibu Junaida yang telah membesarkan, mendidik, menyayangi, mendoakan penulis sehingga setiap perjalanan penulis diberi kekuatan, kesabaran, keikhlasan, dan kemudahan.
2. Adik penulis, Najwa Jullya.
3. Keluarga besar Syamhudi dan Yahya.
4. Sahabat-sahabat penulis sedari SD, SMA, dan Kuliah.
5. Dosen Pembimbing dan Penguji yang sangat berjasa dalam proses penyelesaian skripsi penulis.
6. Dosen Pembimbing Akademik yang berperan penting dalam proses perkuliahan penulis.
7. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Penulis bersyukur ke hadirat Allah swt., atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul "Pengembangan Modul Menulis Teks Anekdot untuk SMA Kelas X dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*" adalah salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran, nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II sekaligus sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku penguji utama sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang berguna bagi penulis demi kesempurnaan dalam penulisan skripsi dengan penuh ketelitian.

4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku dosen pembimbing akademik yang banyak memberikan arahan dalam proses perkuliahan.
5. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas ilmu yang berguna yang telah diberikan kepada penulis.
7. Kedua orangtuaku, Ibu Junaida dan Bapak Rohli terima kasih atas kasih sayang tulus, keringat, doa, pengorbanan, nasihat, dan dukungan penuh yang selalu diberikan kepadaku dikala orang lain tidak melihat proses dari perjuanganku
8. Adikku, Najwa Jullya terima kasih karena sudah memberikan dukungan.
9. Keluarga besarku yang selalu mendoakan, menantikan kelulusanku dengan memberikan dorongan baik moril maupun materil.
10. Sahabatku Tiara Rey Putri, Hanura Yulia Putri, Eraniova Khaira Zuriata, Tauvik Ambara, Ahmad Agung Prayitno, Rizka Azharia, Rice Agustin, dan Nur Safitri Adi Theany, yang sudah mendukung setiap proses yang penulis lalui.
11. Seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang senantiasa menghibur, memberi bantuan, dukungan, dan semangat kepada penulis. Terima kasih atas persahabatan indah yang kalian hadirkan.
12. Teman KKN dan PPL yang sudah menjadi bagian dari setiap proses di semester akhir.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ketulusan dan kebaikan Bapak, Ibu, serta rekan-rekan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, Oktober 2022

Penulis
Syavia Arlida

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL DEPAN ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
SAMPUL BAGIAN DALAM ..... **iii**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iv**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **v**
SURAT PERNYATAAN ..... **vi**
RIWAYAT HIDUP ..... **vii**
MOTO ..... **viii**
PERSEMBAHAN ..... **ix**
SANWACANA ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
I. PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Tujuan Penelitian 6
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian 7
II. TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Bahan Ajar 8
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar 8
2.1.2 Peranan Bahan Ajar 9
2.1.3 Fungsi Bahan Ajar 9
2.1.4 Karakteristik Bahan Ajar 10
2.1.5 Jenis Bahan Ajar 11
2.2 Bahan Ajar Modul 13
2.2.1 Pengertian Modul 13
2.2.2 Karakteristik Modul 14
2.2.3 Unsur Modul 16

2.2.4 Struktur Modul 17
2.2.5 Prosedur dan Langkah Penyusunan Modul 19
2.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning* 22
2.3.1 Pengertian Discovery Learning 23
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* 24
2.3.3 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning* 25
2.4 Menulis 27
2.4.1 Pengertian Menulis 27
2.4.2 Fungsi dan Tujuan Menulis 28
2.4.3 Tahap-tahap Menulis 29
2.5 Teks Anekdot 29
2.5.1 Pengertian Teks Anekdot 29
2.5.2 Fungsi Teks Anekdot 30
2.5.3 Struktur Teks Anekdot 31
2.5.4 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot 33
2.5.5 Langkah-langkah Menulis Teks Anekdot 34
III. METODE PENELITIAN 36
3.1 Rancangan Penelitian 36
3.2 Langkah Penelitian dan Pengembangan 37
3.3 Instrumen Penelitian 39
3.4 Teknik Pengumpulan Data 39
3.5 Teknik Analisis Data 39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 42
4.1 Hasil 42
4.2 Pembahasan 78
V. SIMPULAN DAN SARAN 82
5.1 Simpulan 82
5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 75

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Format analisis kebutuhan modul 21
2. Kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* 24
3. Kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* 24

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

1. Validasi modul 22
2. Sintak model pembelajaran *Discovery Learning* 26
3. Struktur umum teks anekdot 32
4. Struktur anekdot 32
5. Kaidah kebahasaan teks anekdot 34
6. Langkah-langkah pengunaan metode *RnD* 37
7. Skala *Likert* 41

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kondisi pandemi *covid*-19 yang dialami oleh Indonesia membuat pemerintah mengeluarkan surat edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (*Covid*-19). Surat edaran tersebut berisi peraturan dalam menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang menjadi landasan bagi pendidik dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara daring. Pembelajaran jarak jauh dilakukan secara mandiri oleh peserta didik tanpa didampingi langsung oleh pendidik. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang relatif menurun dan proses pembelajaran yang dilakukan tergolong kurang efektif. Oleh sebab itu, dampak yang dialami saat penerapan PJJ menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk membuat hasil belajar menjadi lebih efektif.

Wedemayer (dalam Rusman 2014) menyebutkan ada beberapa aspek yang terdapat dalam penerapan sistem pembelajaran jarak jauh antara lain (1) peserta didik belajar terpisah dengan pendidik; (2) isi pembelajaran disampaikan melalui tulisan atau media digital lainnya; (3) pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pendekatan individual dan proses belajar terjadi melalui kegiatan peserta didik; (4) peserta didik dapat memilih lingkungan yang sesuai untuk belajar; (5) peserta didik bertanggung jawab atas kemajuan belajarnya, kapan akan memulai dan akan berhenti belajar, serta dapat menentukan kecepatan belajar. Penerapan pembelajaran jarak jauh antara peserta didik dan pendidik, tentunya menjadi tantangan bagi peserta didik dalam melaksanakan sistem belajar yang mandiri. Tidak hanya itu, pendidik juga dituntut dalam menciptakan pembelajaran secara mandiri yang inovatif. Hal ini bertujuan agar para peserta didik dapat

dengan mudah mengikuti proses pembelajaran secara mandiri. Menurut Wedemeyer (dalam Rusman 2014) dalam belajar mandiri, berarti peserta didik memiliki kebebasan untuk belajar tanpa haris menghadiri pembelajaran yang diberikan pendidik di kelas. Peran pendidik dalam proses pembelajaran mandiri ialah sebagai fasilitator yang menentukan tujuan belajar, memilih bahan dan media belajar, serta memecahkan kesulitan yang tidak dapat dipecahkan oleh peserta didik.

Pemberlakuan PJJ dan referensi belajar yang kurang juga memiliki dampak lain pada proses pembelajaran maupun hasil belajar, seperti kurangnya motivasi siswa dalam belajar, penyelesaian tugas siswa yang tidak sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan, dan hasil tes yang menunjukkan nilai rendah. Kondisi pembelajaran yang demikian akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai referensi belajar kepada salah satu guru bahasa Indonesia di SMAN 1 Terusan Nunyai, guru dan peserta didik hanya menggunakan dua buku paket. Kurangnya referensi bahan ajar menjadi permasalahan utama dalam proses belajar mengajar, selain itu kurangnya minat belajar pada peserta didik juga menjadi landasan bagi pendidik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga, peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Permasalahan utama pada kurangnya referensi bahan ajar ini berhubungan langsung dengan pelaksanaan pembelajaran secara mandiri yang tentunya peserta didik memerlukan bahan ajar lain. Bahan ajar merupakan perangkat belajar yang berisi materi, evaluasi, rangkuman, yang digunakan pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu. Menurut Widodo & Jasmani (dalam Lestari, 2013) bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang berisi materi, strategi, batasan, dan metode penilaian yang disusun secara sistematis serta menarik guna mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi. Bahan ajar memiliki tiga jenis, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar non-cetak dan bahan ajar multimedia. (1) Modul, *handout*, buku teks, brosur, dan poster merupakan contoh bahan ajar cetak, (2) kaset, DVD, VCD, dan *Blue Rays Disk* tergolong dalam bahan ajar non-

cetak, sedangkan (3) *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang mampu menyajikan semua unsur tayangan dengan bersamaan dalam bentuk teks, audio, gambar, foto, video, dan animasi merupakan jenis bahan ajar multimedia.

Pada jenis dan contoh dari masing-masing bahan ajar, tentunya diperlukan sesorang yang ahli dalam menyusun sebuah bahan ajar agar bahan ajar dapat disusun dengan baik dan sesuai. Salah satu syarat utama sebagai seorang pendidik ialah mampu membuat bahan ajar. Dalam upaya mengatasi dampak pembelajaran yang kurang efektif dan maksimal, dibutuhkan bahan ajar yang cukup baik untuk mengurangi permasalahan yang ada. Kurangnya referensi belajar yang membawa dampak pada hasil belajar para peserta didik, maka pendidik harus mengembangkan bahan ajar lain sebagai tambahan referensi. Bahan ajar modul menjadi salah satu bahan ajar yang tepat sebagai penunjang aktivitas PJJ. Bahan ajar modul merupakan salah satu contoh bahan ajar cetak. Konsep bahan ajar modul yang mandiri dan tunggal, dapat membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dan kritis dalam mencapai tujuan dari pembelajaran.

Daryanto (2013) menyatakan modul ialah salah satu bahan ajar cetak yang dikemas secara utuh dan sistematis. Modul berisi sekumpulan materi yang bersifat tunggal dan merupakan paket pembelajaran mandiri tanpa harus mendapat bimbingan dari pendidik secara langsung. Konsep belajar mandiri pada modul tentunya perlu didukung dengan petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pembelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja dan evaluasi, agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal serta dapat membatu dalam mengukur kemampuan belajar secara mandiri yang dilakukan oleh peserta didik.

Keterampilan dalam menulis teks anekdot merupakan salah satu materi yang dianggap perlu dilakukan pengulangan materi beberapa kali diluar jam pelajaran atau secara mandiri. Teks anekdot adalah materi pelajaran bahasa Indonesia pada SMA kelas X yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif saat memberikan kritik terhadap suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan cara yang unik dan baik tanpa menyinggung

orang yang membaca atau mendengarnya. Melalui teks anekdot, peserta didik diharapkan memiliki kecerdasan emosional yang baik dan santun dalam mengkritik suatu hal, Putri (dalam Utami: 2017). Teks anekdot memiliki 4 Kompetensi Dasar, yaitu: (3.5) Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat; (3.6) Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot; (4.5) Mengontruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis; (4.6) Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.

Penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran, yaitu dengan menerapkan sistem belajar aktif dan mandiri untuk memecahkan suatu permasalahan. Model pembelajaran *discovery learning* menuntut peserta didik untuk memahami dan menganalisis permasalahan yang terjadi dikehidupan sosial serta memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam melakukan penemuan, baik yang mereka alami sendiri maupun yang dialami oleh orang lain. Konsep pembelajaran model *discovery learning* ini sejalan dengan konsep pembelajaran mandiri pada modul yang sama-sama menuntut peserta didik untuk mandiri. Peserta didik juga akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot karena teks ini berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari yang dilihat maupun dialami langsung oleh peserta didik. Pada proses pembelajaran menulis teks anekdot di SMAN 1 Terusan Nunyai, dianggap cukup rumit bagi pendidik dan peserta didik, hal ini karena keterkaitan antara pengalaman secara langsung yang harus dikemas ke dalam narasi berisi kritikan dan sindiran.

Tentunya masalah tersebut harus diselesaikan dengan upaya membuat modul menulis teks anekdot, sehingga materi tentang keterampilan menulis teks anekdot dapat dijelaskan secara mendalam melalui modul yang pendidik kembangkan serta mampu mengurangi keterbatasan dalam memahami keterampilan menulis teks anekdot. Penelitian yang relevan mengenai modul pembelajaran pernah diteliti oleh Diah Ayu Ningsih pada tahun 2021. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada teks, pendekatan, dan jenjang pendidikan yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan teks iklan layanan masyarakat,

pendekatan saintifik, dan jenjang pendidikan tingkat SMP. Sementara itu, penelitian ini menggunakan teks anekdot, model pembelajaran *discovery learning*, dan jenjang pendidikan tingkat SMA (Ningsih, 2021).

Penelitian mengenai teks anekdot pernah diteliti oleh Wulandari Kartika Sari pada tahun 2021. Perbedaannya terletak pada jenis pengembangan yang digunakan. Penelitian ini mengembangkan modul pembelajaran berbasis *discovery learning*, sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran audio-visual *motion graphics* (Sari, 2021). Kemudian, penelitian relevan mengenai model *discovery learning* pernah diteliti oleh Shara Rahmawati pada tahun 2020. Perbedaannya terletak pada jenis pengembangan dan jenjang pendidikan yang digunakan. Penelitian terdahulu mengembangkan langkah-langkah pembelajaran buku fiksi dan jenjang pendidikan untuk SMA kelas XI, sedangkan penelitian ini mengembangkan modul pembelajaran *discovery learning* dan jenjang pendidikan untuk SMA kelas X. Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar modul menulis teks anekdot pernah dilakukan pada tahun 2019 oleh Sekar Utami dan tahun 2017 oleh Hilda Putri. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Persamaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar modul dan jenis teks yang sama-sama meneliti teks anekdot, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan model pembelajaran yang digunakan. Kedua peneliti terdahulu memilih menggunakan metode kontekstual, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *discovery learning.*

Melihat dari beberapa perbedaan dan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu, serta berdasarkan kondisi yang dialami saat penelitian ini dilaksanakan, peneliti mengusung penelitian dengan judul *"Pengembangan Modul Menulis Teks Anekdot untuk SMA Kelas X dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning"* yang memfokuskan pada pengembangan bahan ajar modul dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* sebagai penunjang proses pembelajaran pada siswa SMA kelas X. Modul dianggap tepat untuk peneliti kembangkan karena sesuai dengan penerapan PJJ

saat penelitian ini dilaksanakan serta kurangnya referensi belajar peserta didik di sekolah yang menjadi permasalahan pendidik dalam mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan modul menulis teks anekdot untuk SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning?*
2. Bagaimanakah kelayakan modul teks anekdot untuk SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning?*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan modul menulis teks anekdot untuk SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning.*
2. Mendeskripsikan kelayakan modul teks anekdot untuk SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning.*

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

   Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam penyusunan modul dan penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis
   a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik mengenai bahan ajar modul.
   b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai penerapan model pembelajaran *discovery learning* di sekolah.

c. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dan kajian bagi peneliti yang akan datang.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini ialah hasil pengembangan bahan ajar berupa modul menulis teks anekdot untuk SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh validator.

II.TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar dapat dinyatakan sebagai salah satu komponen yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan sarana atau alat penunjang dalam proses pembelajaran yang berisi kumpulan informasi dan materi serta dapat dipelajari oleh penggunanya. Kemampuan pendidik dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar dengan tepat dapat membantu proses belajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan. Dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan, tentunya pendidik dituntut untuk memiliki pemahaman yang sangat baik mengenai hakikat bahan ajar sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang berisi materi, strategi, batasan, dan metode penilaian yang disusun secara sistematis serta menarik guna mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi Widodo dan Jasmani (dalam Lestari, 2013). Wassid & Sunendar (2016) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkatiinformasi yang menyenangkan dan harus dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik benar-benar memahami materi setelahimempelajari bahan ajar yang diberikan oleh pendidik. Bahan ajar dapat diartikan sebagai benda atau orang yang memfasilitasi saat berlangsungnya proses belajar (Remillard and Heck dalam Pribadi dan Putri, 2019). Pandangan itu juga sesuai dengan pendapat Heinich, dkk., (dalam Pribadi dan Putri 2019) yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah cara menyampaikan data dan informasi dari sumber kepada penerima.

Dilihat dari beberapa pendapat ahli yang sudah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar adalah sarana belajar yang berisi materi pelajaran dan tersusun secara sistematis.

2.1.2 Peranan Bahan Ajar

Pada aktivitas pembelajaran, bahan ajar menjadi perantara dalam penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber kepada orang yang belajar. Menurut Widodo dan Jasmadi (dalam Lestari 2013) peserta didik akan memperoleh pengetahuan baru dari sumber atau referensi yang digunakan pendidik dalam menyusun bahan ajar. Wassid & Sunendar (2016) mengemukakan sejumlah peranan bahan ajar, yaitu sebagai berikut.

1. Menggambarkan sudut pandang yang inovatif perihal pendidikan.
2. Menyajikan pokok masalah yang beragam, mudah dibaca, dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan para peserta didik.
3. Menyediakan sumber belajar yang terstruktur dan bertahap.
4. Menyajikan metode dan sarana guna memotivasi para peserta didik.
5. Menjadi alat penunjang dalam latihan dan tugas-tugas.
6. Menyajikan sarana evaluasi yang tepat.

2.1.3 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi yang berbeda berdasarkan penggunanya. Bagi pendidik, bahan ajar berfungsi dalam mengarahkan semua aktivitas pendidik dalam proses pembelajaran, sedangkan fungsi bagi peserta didik ialah menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Dilihat dari fungsi bahan ajar pada kedua pihak tersebut, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar memiliki fungsi sebagai alat evaluasi pada hasil belajar. Berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, Prastowo (dalam Lestari, 2013) membagi fungsi bahan ajar menjadi tiga macam, yaitu fungsi dalam pembelajaran klasikal, individual, dan kelompok. Fungsi dalam pembelajaran klasikal antara lain:

1. Sebagai satu-satunya sumber informasi dan pengendali dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai sarana pendukung proses pembelajaran.

3. Fungsi dalam pembelajaran individual antara lain:
4. Sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
5. Sebagai sarana untuk mengawasi peserta didik dalam memperoleh informasi pembelajaran.
6. Sebagai penunjang media belajar lainnya.

Fungsi dalam pembelajaran kelompok antara lain:
Sebagai bahan ajar yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok. Terdapat informasi tentang latar belakang materi, peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, dan petunjuk dalam proses pembelajaran kelompok.
Sebagai sarana pendukung bahan belajar utama dan mampu meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Menurut Pribadi dan Putri (2019), dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar mampu memberikan beberapa manfaat dalam penggunaannya. Berikut uraian manfaat bahan ajar.

1. Materi pelajaran dalam bahan ajar bersifat baku atau standar.
2. Bahan ajar mampu mengurangi kesalahan persepsi dalam belajar.
3. Mampu meningkatkan daya minat belajar secara individu.
4. Dapat meningkatkan daya ingat terhadap aspek-aspek penting yang terdapat dalam materi pelajaran.

2.1.4 Karakteristik Bahan Ajar

Menurut Widodo dan Jasmadi (dalam Lestari, 2013), terdapat beberapa karakteristik dalam penyusunan bahan ajar yang harus diperhatikan dan dipahami oleh seorang pendidik sebagai berikut.

1. Bahan ajar dapat membuat peserta didik membelajarkan diri sendiri (*self instructional),* sehingga mampu memudahkan peserta didik dalam belajar secara tuntas melalui materi pelajaran yang dikemas dalam unit kegiatan yang lebih spesifik.
2. Bahan ajar bersifat lengkap *(self contained).* Artinya, bahan ajar berisi materi pelajaran yang memuat kompetensi atau subkompetensi yang dapat dipelajari secara utuh.
3. Bahan ajar yang disusun dan dikembangkan tidak harus digunakan secara bersamaan dengan bahan ajar lain (*stand alone*).

4. Hendaknya bahan ajar bersifat adaptif atau mampu disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang ada.
5. Bersifat (*user friendly*), yaitu dalam mengembangkan bahan ajar hendaknya setiap paparan materi dan informasi yang ditampilkan dapat membantu dan mempermudah pemakainya.

Penyusunan bahan ajar tidak bisa dilakukan oleh pendidik tanpa memperhatikan aspek yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran sebagai berikut (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013).

1. Memberikan ilustrasi yang menarik dan inovatif sebagai salah satu faktor pendukung pada materi pembelajaran.
2. Memungkinkan bagi peserta didik untuk memberikan umpan balik terhadap materi yang telah dipelajari melalui soal-soal latihan dan tugas lainnya.
3. Bersifat kontekstual yang berarti materi yang disajikan memiliki keterkaitan dengan konteks tugas dan lingkungan peserta didik.
4. Sebaiknya dalam menyusun bahan ajar menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Bahan ajar dapat dikatakan baik jika mencakup (1) petunjuk belajar untuk pendidik dan peserta didik; (2) terdapat kompetensi yang akan dicapai; (3) memiliki informasi pendukung; (4) terdapat latihan-latihan; (5) petunjuk atau cara kerja; dan (6) terdapat evaluasi materi. Bahan ajar juga dapat dikatakan layak jika memenuhi kelayakan isi, bahasa, dan penyajian (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013).

2.1.5 Jenis Bahan Ajar

Terdapat beberapa bahan ajar yang dapat digunakan dalam memfasilitasi proses pembelajaran serta mampu mencapai kompetensi sesuai dengan yang diinginkan. Pada umumnya bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu bahan ajar cetak dan noncetak.

Berikut merupakan jenis-jenis bahan ajar noncetak (Pribadi dan Putri, 2019).

a. Bahan Ajar Audio

Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang memanfaatkan indra pendengaran. Bahan ajar ini merupakan bahan ajar yang baik digunakan dalam kegiatan mempelajari pelafalan, seperti pelafalan bahasa asing yang tentunya lebih efektif jika menggunakan bahan ajar audio. Ada dua jenis bahan ajar audio, yaitu kaset audio dan *CD* audio.

b. Bahan Ajar Video

Bahan ajar video adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan peserta didik. Bahan ajar ini sangat bermanfaat guna melengkapi beberapa penjelasan tentang konsep pembelajaran yang dikemukakan melalui teks. Hal tersebut disebabkan oleh terkadang ada beberapa materi yang kurang cukup jelas jika hanya dipaparkan melalui teks. Artinya, penayangan video dapat memperjelas materi. Beberapa contoh bahan ajar video, yaitu DVD, VCD, dan *Blue Rays Disk.*

c. Bahan Ajar Multimedia

Bahan ajar multimedia adalah bahan ajar yang mampu menyajikan semua unsur tayangan dengan bersamaan dalam bentuk teks, audio, gambar, foto, video, dan animasi. Adapun contoh bahan ajar multimedia, yaitu *Computer Assisted Instruction* (CAI).

Beberapa jenis bahan ajar cetak dapat dibedakan sebagai berikut (Prastowo dalam Lestari, 2013).

1. *Handout*

   Handout merupakan segala sesuatu yang diberikan kepada peserta didik saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan tujuan memperkaya pengetahuan peserta didik.

2. Buku

   Buku merupakan bahan ajar yang tersusun dan berisi materi pembelajaran hasil analisis terhadap kurikulum yang berlaku.

3. Modul

   Modul merupakan bahan ajar yang disusun dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa harus menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber utama dalam belajar. Penyusunan modul harus dilengkapi dengan petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, dan evaluasi.

4. Lembar Kerja Siswa (LKS)

   Lembar kerja siswa (LKS) adalah materi ajar yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dengan mandiri. LKS berisi materi, ringkasan, dan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi.

2.2 Bahan Ajar Modul

Berdasarkan judul penelitian yang diambil, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk modul. Peneliti memilih modul sebagai pengembangan bahan ajar karena siswa mampu belajar secara mandiri tanpa harus menjadikan guru untuk satu-satunya sumber utama dalam belajar. Berikut ini merupakan penjabaran lebih lengkap terkait modul.

2.2.1 Pengertian Modul

Secara umum, modul berisi kumpulan materi pelajaran dan memuat arahan-arahan guna membantu proses pembelajaran para peserta didik secara spesifik dan mandiri. Modul kerap dikatakan sebagai bahan ajar mandiri karena prinsip penggunaannya yang mengharuskan siswa guna belajar dengan cerdas dan mandiri, tetapi tetap didampingi oleh tutor atau pendidik. Daryanto (2013) menyebutkan modul merupakan satu bahan ajar cetak yang dikemas dengan sistematis dan utuh. Sesuai pemaparan Prastowo (dalam Lestari, 2013) modul adalah bahan ajar yang dituliskan supaya peserta didik bisa belajar dengan mandiri tanpa ataupun dengan bimbingan guru. Oleh sebabnya, modul haruslah memuat petunjuk belajar, isi materi pelajaran, kompetensi yang hendak diraih, latihan sosial, informasi pendukung, evaluasi, petunjuk kerja, dan balikan pada hasil evaluasi.

Sesuai pemaparan Russel (dalam Wena, 2014), modul adalah paket pembelajaran yang memuat satu unit konsep tunggal. Berbeda dengan Houston & Howson (dalam Wena, 2014) menyatakan bahwa modul pembelajaran berisi susunan kegiatan dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Jerrold E, Kemp (dalam Wena, 2014) juga mengartikan modul merupakan paket pembelajaran mandiri terdiri atas satu unit materi dan membutuhkan waktu dalam mempelajari isi yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut, modul merupakan bahan ajar mandiri yang terdiri atas satu unit pembelajaran yang dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan guna mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan dan mengetahui batas kemampuan belajar peserta didik secara mandiri.

2.2.2 Karakteristik Modul

Modul merupakan sarana belajar yang memuat tujuan pembelajaran, batasan, materi, evaluasi yang dibuat dengan menarik serta sistematis. Menurut Daryanto (2013), modul bisa dikatakan baik jika terdapat beberapa karakteristik yaitu.

1. *Self Instruction*

Karakter pada modul ini dapat membuat siswa belajar dengan mandiri serta tidak bergantung terhadap pihak lainnya. Modul tersebut juga mampu mempermudah siswa dalam belajar dengan tutas melalui materi pelajaran yang dikemas dalam unit aktivitas yang lebih spesifik. Dalam memenuhi karakter *self instruction*, sehingga modul harulah:

a. berisikan tujuan pembelajaran yang ditetapkan secara jelas;
b. berisikan materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik, maka mudah dipahami hingga tuntas;
c. tersedianya ilustrasi dan contoh sebagai sarana pendukung kejelasan materi;
d. adanya soal latihan, tugas dan yang lain guna mengetahui penguasaan materi pada siswa;
e. bersifat kontekstual, yakni menyajikan materi yang memiliki keterkaitan dengan tugas, suasana, konteks aktivitas serta lingkungan siswa;
f. mempergunakan bahasa komunikatif dan sederhana supaya siwa tidak sulit mempelajari maksud atau tujuan dari materi;

g. adanya gagasan materi;
h. adanya alat ukur penilaian, agar memberi kemungkinan untuk siswa melaksanakan penilaian mandiri;
i. adanya umpan balik terhadap penilaian siswa, maka siswa dapat memahami tingkatan penguasaan materi yang sudah dicapai;
j. tersedianya informasi rujukan, referensi, pengayaan sebagai pendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

2. *Self Contained*

Modul baru dapat dinyatakan *self contained* jika modul tersebut berisi seluruh materi pelajaran yang diperlukan. Ini memiliki tujuan guna memberi peluang pada siswa memahami materi dengan tuntas.

a. Berdiri Sendiri

   Berdiri sendiri artinya karakteristik modul ini ialah bahan ajar yang tidak bergantung terhadap bahan ajar lainnya dan tidak harus dipergunakan bersmaaan dengan bahan ajar lainnya. Apabila siswa masih menggunakan bahan ajar lain saat memahami dan melaksanakan tugas dalam modul itu, sehingga modul tidak bisa dikatakan sebagai modul yang berdiri sendiri.

b. Adaptif

   Sebuah modul harusnya mampu menyelaraskan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

c. Bersahabat/Akrab

   Artinya modul yang disusun haruslah membuat peserta didik merasa akrab dan bersahabat dengan pemaparan informasi yang ada, sehingga siswa merasa mudah dan terbantu untuk mempelajari materi tersebut. Pemakaian bahasa sederhana dan mudah dipahami, adalah salah satu bentuk *user friendly*.

2.2.3 Unsur Modul

Terdapat 12 unsur yang dikemukakan oleh Dikcson & Leonard (dalam Suradi, 2003).

1. *Topik statement*, merupakan suatu kalimat dengan disertai pokok permasalahan yang hendak diajarkan.
2. *Rational*, merupakan pernyataan singkat yang mengungkapkan rasional atau kegunaan materi bagi peserta didik.
3. *Concept statement and prerequisite*, yakni pernyataan yang mendefinisikan ruang lingkup serta sekuen antar konsep pada bidang pokok.
4. *Concept*, merupakan abstraksi ataupun ide pokok dari materi pelajaran yang terdapat di modul.
5. *Behavior abjectives*, adalah pernyataan mengenai potensi yang haruslah dipahami peserta didik.
6. *Pretes*, adalah tes untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.
7. *Suggest teacher techniques*, yakni petunjuk mengenai cara yang harus dipergunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
8. *Suggest student activities*, merupakan kegiatan yang haruslah dilaksanakan siswa dalam mewujudkan ujuan pembelajaran.
9. *Multimedia resources*, adalah memperlihatkan sumber serta beberapa pilihan materi yang bisa dipakai dalam pengerjaan modul.
10. *Post test and evaluation*, yakni penerapan keadaan dan kriteria pengevaluasian pada penampilan siswa yang dilakukan oleh pendidik.
11. *Remidiation plans*, bertujuan guna membantu mencapai kriteria tertentu yang belum berhasil dicapai oleh peserta didik.
12. *General reassessment potential*, yakni berpedoman terhadap penilaian terus menerus melalui unsur modul.

2.2.4 Struktur Modul

Sesuai pemaparan Daryanto (2013), dalam penulisan modul terdapat struktur ataupun kerangka yang harus disusun dengan sederhana selaras dengan keadaan dan kebutuhan yang ada yaitu.

a. Halaman Sampul
   Berisikan informasi mengenai jenjang pendidikan, judul modul, penulis, mata pelajaran, gambar ilustrasi modul, dan nama institusi.
b. Kata Pengantar
   Berisi informasi modul yang berperan pada pembelajaran.
c. Daftar Isi
   Berisikan daftar kerangka modul yang disertai nomor halaman.
d. Peta Kedudukan Modul
   Memuat kedudukan modul dalam pembelajaran yang berisi tujuan pembelajaran.
e. Glosarium
   Berisikan arti dari kata-kata yang sulit yang disusun berdasarkan urutan abjad.

Struktur modul seperti berikut.

I. PENDAHULUAN

Isi dari pendahuluan sebagai berikut.

A. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi
   Kompetensi inti memuat empat ranah, yaitu sikap religius, sikap sosial, keterampilan, pengetahuan. Kompetensi dasar memuat kompetensi yang harus diperoleh siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Sementara itu, indikator pencapaian kompetensi digunakan sebagai acuan untuk melihat ketercapaian peserta didik berdasarkan kompetensi dasar.
B. Deskripsi
   Deskripsi memuat informasi mengenai isi modul.
C. Waktu
   Waktu memuat alokasi waktu yang diperlukan guna memahami materi materi modul.

D. Prasyarat

Prasyarat memuat syarat yang haruslah terpenuhi sebelum memahami modul.

E. Petunjuk Penggunaan Modul

Petunjuk penggunaan modul memuat pedoman dalam mempergunakan modul.

F. Tujuan Akhir

Tujuan akhir memuat tujuan yang harus diwujudkan oleh siswa sesudah mempelajari modul.

II. PEMBELAJARAN

Isi dari adanya pembelajaran, antara lain:

A. Pembelajaran 1

Berikut ini dipaparkan secara sistematis:

1. Tujuan

   Tujuan memuat tujuan pembelajaran yang hendak dicapai peserta didik.

2. Uraian Materi

   Memuat materi mengenai wawasan berdasarkan kompetensi yang dipahami.

3. Rangkuman

   Rangkuman berisikan ikhtisar dari materi yang dipelajari.

4. Tugas

   Tugas memuat instruksi tugas untuk melakukan sesuatu sebagai penguatan dalam memahami materi yang dipelajari.

5. Tes

   Tes memuat tes tertulis yang harus dikerjakan peserta didik berdasarkan materi yag sudah dipelajari.

6. Lembar Kerja Praktik

   Berisikan aktivitas praktik yang dilaksanakan siswa.

B. Pembelajaran 2

Berikut ini merupakan beberapa hal yang berhubungan dengan pembelajaran kedua. (Sampai dengan seterusnya sesuai dengan jumlah materi yang disusun)

1. Tujuan
2. Uraian Materi
3. Rangkuman
4. Tugas
5. Tes
6. Lembar Kerja Praktik

Catatan:

Struktur modul berupa pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi yang dipelajari.

III. EVALUASI

Evaluasi memuat daftar pertanyaan pilihan jamak atau esai berdasarkan materi yang telah dipelajari. Evaluasi berisi tes kognitif untuk mengukur pengetahuan siswa maupun tes psikomotor dalam mengukur keterampilan siswa.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan daftar rujukan atau referensi untuk membuat modul.

2.2.5 Prosedur dan Langkah Penyusunan Modul

Sebuah modul harus disusun sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, implementasi, pengembangan desain modul, evaluasi, penilaian, validasi, dan jaminan kualitas. Daryanto (2013) menetapkan tiga tahapan pokok dalam pengembangan desain modul yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai.
   Hal yang diperhatikan pada tahap ini adalah karakteristik dan kompetensi yang akan dipelajari, karakteristik peserta didik, dan konteks penggunaan modul.
2. Mencapai produk modul.
   Dalam mewujudkan produk modul tentunya ada komponen isi yang harus diperhatikan, yaitu tujuan belajar, prasyarat pembelajaran untukipeserta didik, bentuk aktivitas belajar, materi belajar, maupun komponen pendukung lainnya.

3. Meningkatkan peringkat penilaian.
   Seluruh aspek kompetensi harus diperhatikan supaya bisa dilakukan penilaian berdasar kriteria yang sudah ditentukan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, modul dapat dirancang berdasar desain yang sudah ditentukan. Desain modul ditentukan berdasar rendana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat oleh pendidik. Selain desain modul. materi yang ditulis pada modul juga harus disusun sesuai dengan RPP.

Berikut adalah langkah-langkah penulisan modul (Daryanto, 2013).

1. Analisis Kebutuhan Modul
   Adalah aktivitas menganalisa RPP dan silabus dalam mendapatkan informasi modul yang diperlukan siswa untuk memahami kompetensi yang dirancang. Analisis kebutuhan modul bertujuan mengidentifikasikan dan menentukan judul maupun jumlah modul yang haruslah dikembangkan pada suatu satuan program. Terdapat beberapa langkah dalam menganalisis kebutuhan modal yaitu..
   a. Menentukan satuan program yang akan menjadi lingkup aktivitas, seperti program 3 tahun, program 1 tahun atau program semester.
   b. Melakukan pemeriksaan terkait adanya atau tidak rambu operasional guna melaksanakan prigram itu. Misalnya, silabus, RPP, program tahunan, dan yang lain guna dipelajari.
   c. Mengidentifikasikan dan menganalisa standar kompetensi yang dipahami, sehingga dapat memperoleh materi yang harus dipahami untuk menguasai suatu standar kompetensi.
   d. Melakukan penyusunan dan pengorganisasian satuan bahan belajar yang bisa mewadahi materi itu. Kemudian, satuan bahan belajar ini diberikan nama untuk menjadi judul modul.
   e. Menyusun modul berdasar prioritas kebutuhan.

Kebutuhan modul biasa dianalisis dengan mempergunakan format dibawah.

Format Analisis Kebutuhan Modul
Mata Pelajaran :
Standar Kompetensi :

Kompetensi Dasar	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Judul Modul	Ketersediaan	
					Tersedia	Belum Tersedia

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Modul (Daryanto, 2013)

2. Desain Modul

   Desain modul berlandaskan kepada RPP yang sudah dibuat pendidik. Hal itu disebabkan oleh RPP sudah berisikan media yang dipergunakan, strategi pembelajaran, metode penilaian, garis besar materi pembelajaran, dan perangkat lainnya, sehingga RPP dijadikan acuan desain untuk menulis modul.

3. Implementasi

   Alat, media, lingkungan belajar, bahan yang dipergunakan, dan strategi pembelajaran hendaknya bisa terpenuhi dan dilakukan dengan konsisten selaras dengan skenario supaya tujuan bisa terwujud.

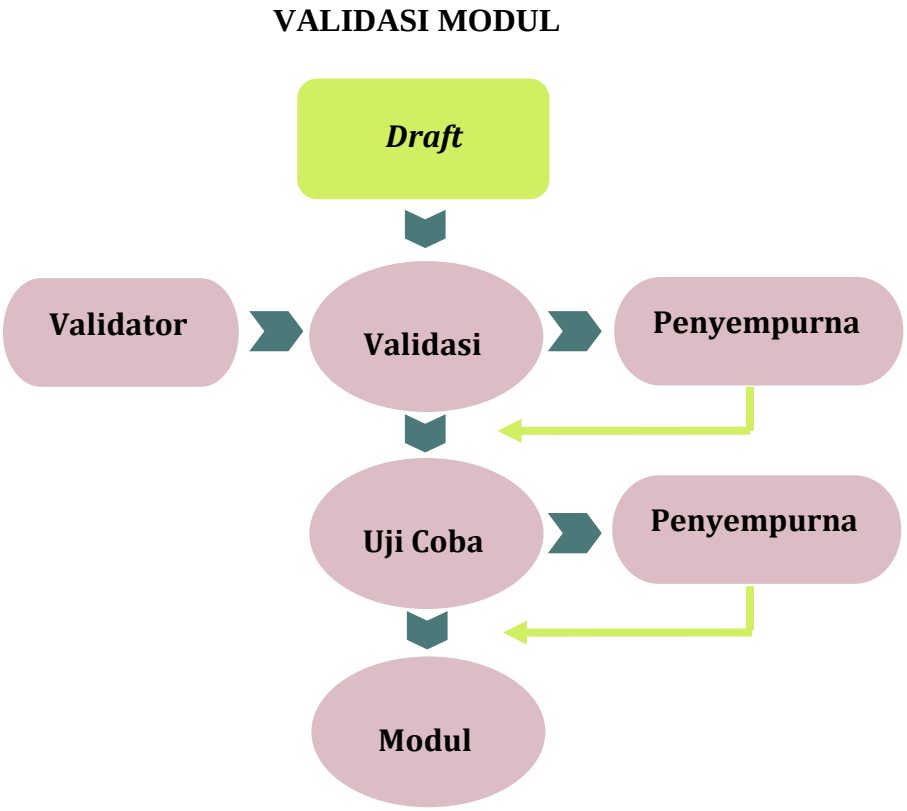
4. Penilaian

   Penilaian dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar atau tingkatan penguasaan siswa terhadap materi yang terdapat di modul tersebut.

5. Evaluasi maupun Validasi

   Melakukan evaluasiserta validasi pada modul yang digunakan dalam memahami apakah penerapan kebijakan modul bisa dilakukan selaras dengan desain pengembangan dan sebagai proses uji keselarasan modul dengan kemampuan sebagai target belajar. Apabila isi modul sesuai, modul tersebut efektif guna dipelajari dan dinyatakan valid. Validasi ini dilakukan oleh ahli

yang menguasai kompetensi yang dipelajaronya. Validator akan membaca kembali isi modul untuk mengecek apakah tujuan belajar, bentuk aktivitas, uraian materi, latihan, tugas dan aktivitas yang lain bisa dinyatakan efektif guna dipakai. Modul tersebut akan diperbaiki hingga valid jika hasil validasi menyatakan modul tersebut tidak valid.



Gambar 1. Validasi Modul (Daryanto, 2013)

2.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pada proses belajar mengajar ada sejumlah model pembelajaran yang bisa dipergunakan pendidik. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 terkait standar proses penguasaan model pembelajaran, terdapat 3 model pembelajaran yang bisa memunculkan perilaku sosial, saintifik, dan meningkatkan rasa ingin tahu, salah satunya adalah model pembelajaran *discovery learning.* Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *discovery learning* karena meningkatkan cara belajar yang aktif pada peserta didik secara menyelidiki serta

menemukan pengalaman pribadinya secara langsung, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih diingat oleh peserta didik.

2.3.1 Pengertian Discovery Learning

Discovery learning sering diartikan sama dengan model pembelajaran inquiry dan *problem based learning.* Perbedaan antara inquiry, PBL, dan discovery learning, yakni problem based learning mengajak siswa belajar aktif menemukan sendiri pengetahuannya, discovery learning mengajak siswa belajar aktif menemukan sendiri pengetahuannya, sedangkan inquiry melibatkan siswa untuk berpikir, dan mengajukan pertanyaan secara langsung. Pada model pembelajaran *discovery learning*, materi pembelajaran tidak disampaikan secara utuh. Hal inilah yang akan mendorong peserta didik untuk menganalisis hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan mengorganisasikan hasil analisis dalam bentuk final. Selain itu, kesiapan mental dan fisik peserta didik pada model ini juga menjadi landasan dalam memahami suatu pembelajaran.

Hosnan (2014) menyebutkan *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang bisa digunakan pendidik dalam mengembangkan cara belajar yang aktif pada peserta didik. Pembelajaran tersebut berupa menyelidiki dan menemukan pengalaman pribadinya dengan langsung, maka hasil yang didapatkan akan lebih diingat. Selain itu, model pembelajaran *discovery learning* juga dikatakan sebagai proses memahami arti, hubungan, konsep lewat proses pemahaman hingga pada kesimpulan. *Discovery* dilaksanakan lewat klasifikasi, observasi, pengukuran, klasifikasi, penentuan, simpulan, pediksi (Ariyana, dkk., 2018). Pendapat lain juga mengatakan bahwa proses pembelajaran *discovery* mengutamakan terbentuknya mental intelektual pada siswa untuk menyelesaikan masalah yang dialami, maka ditemukan konsep yang bisa dipergunakan dalam lapangan dan tidak bergantung pada teori-teori yang terdapat dalam buku pedoman (Hamalik dalam Takdir, 2012). Melihat dari sejumlah pemaparan di atas, sehingga bisa disimpulkan pembelajaran *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep maupun keaktifan maka siswa dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi secara mandiri maupun berkelompok.

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pada proses penggunaan model pembelajaran, tentunya terdapat sejumlah kekurangan maupun kelebihan yang dihadapi oleh siswa dan pendidik. Adapun kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada model pembelajaran *discovery learning* yaitu.

No.	Kelebihan *Discovery Learning* (Syaodih dalam Takdir, 2012)
1	Menyampaikan bahan *discovery learning* menggunakan pengalaman dan aktivitas secara langsung, sehingga lebih menarik.
2	Siswa bisa bekerja secara langsung menggunakan contoh nyata. Hal ini dapat dilakukan karena model pembelajaran *discovery learning* bersifat realistis dan bermakna.
3	Siswa dapat mengimplentasikan langkah dan prinsip awal untuk memecahkan permasalahan. Adanya hal ini akan membuat peserta didik belajar lebih intens dan tentunya memberi kemungkinan siswa guna menyelesaikan persoalan kehidupan yang lebih kompleks.
4	Aktivitas pembelajaran *discovery learning* yang berkenaan dengan aktivitas secara langsung akan lebih mudah diserap siswa.
5	Terdapatnya kontribusi siswa dengan langsung pada aktivitas belajar tentunya bisa menumbuhkan dorongan belajar, sebab diselaraskan dengan kebutuhan dan minat.

Tabel 2**.** Kelebihan *Discovery Learning*
(Syaodih dalam Takdir, 2012)

No.	**Kekurangan *Discovery Learning* (Ibid dalam Takdir, 2012)**
1	Pembelajaran mempergunakan *discovery learning* memerlukan waktu lebih lama daripada dengan metode langsung. Hal tersebut disebabkan oleh tahapan panjang maupun pemanfaatan waktu yang sebaik mungkin.
2	Padas siswa dengan usia muda, potensi berpikir rasional masih kurang baik.
3	Faktor subjektivitas pada pembelajaran ini dapat memunculkan kesulitan untuk memahami masalah yang berkaitan dengan pembelajaran *discovery learning.*

4	Tuntutan kemandirian, kepercayaan dalam diri sendiri, maupun kebiasaan bertindak selaku subjek, sebenarnya membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi anak. Hal ini memberi keterpaksaan yang tidak biasa dilaksanakan dengan mempergunakan kegiatan biasa pada proses belajar mengajar.

Tabel 3. Kekurangan *Discovery Learning*
(Ibid dalam Takdir, 2012)

2.3.3 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Ariyana, dkk. (2018) terdapat beberapa langkah kerja (sintaks) dalam model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) sebagai berikut.

1. Pemberian rangsangan (*Stimulation*)
2. Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement)*
3. Pengumpulan data (*Data Collection)*
4. Pengolahan data (*Data Processing*)
5. Pembuktian (*Verification)*
6. Penarikan simpulan (*Generalization*)

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *discovery learning* (Ariyana, dkk., 2018)

1. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

   Pada tahap ini, peserta didik harus dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan tanpa diberikan generalisasi. Hal ini bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap masalah yang dihadapi. Pemberian rangsangan dalam kegiatan pembelajaran dapat dimulai oleh pendidik dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas lainnya yang akan menjadi persiapan dalam pemecahan masalah. Stimulasi ini akan menciptakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.
2. Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

   Pada tahap ini, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Kemudian, memilih salah satu permasalahan untuk peserta didik rumuskan ke dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara).

3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

   Pada saat tahap eksplorasi berlangsung, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan sumber, uji coba, dan sebagainya. Hal ini bertujuan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang dirumuskan.

4. Pengolahan Data (*Data Processing*)

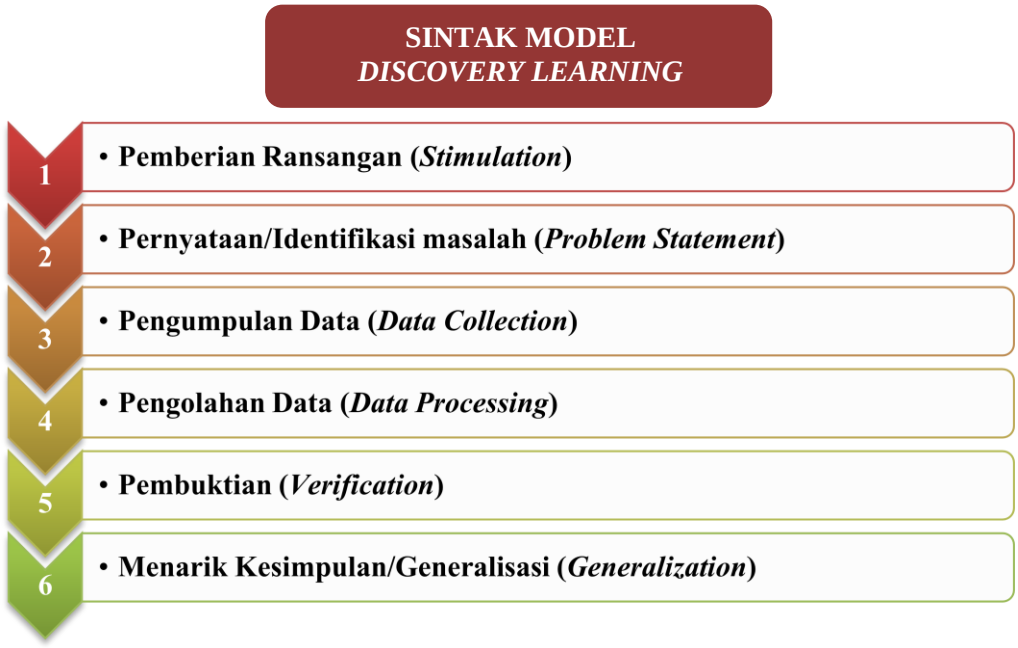
   Pada tahap pengolahan data ini, pendidik harus membimbing peserta didik. Proses pengolahan data ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan sebagainya untuk kemudian dijelaskan.

5. Pembuktian (*Verification*)

   Pada tahap ini, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang sudah ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang sudah diolah. Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan untuk peserta didik menemukan konsep, teori, aturan atau pemahaman yang mereka temui dalam kehidupannya.

6. Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization*)

   Proses menarik kesimpulan menjadi prinsip umum yang berlaku untuk semua kejadian dengan memperhatikan hasil verifikasi. Adanya hasil verifikasi tersebut maka akan dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.



Gambar 2. Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning* (Ariyana, dkk., 2018)

2.4 Menulis

Menulis adalah salah satu dari 4 keterampilan dalam berbahasa, yakni berbicara, membaca, menyimak, menulis. Keempat keterampilan itu sangat memiliki hubungan erat, maka menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan. Berikut ini adalah penjabaran lebih rinci tentang menulis.

2.4.1 Pengertian Menulis

Menulis adalah aktivitas melukis lambang yang mendeskripsikan sebuah bahasa. Menulis merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang dipakai guna melakukan komunikasi dengan tidak langsung (Tarigan, 2013). Berdasar KBBI, menulis merupakan aktivitas yang melahirkan pikiran ataupun perasaan secara membuat tulisan. Rosidi (2009) menyatakan bahwa menulis merupakan aktivitas menuangkan gagasan, perasaan, pikiran individu yang dimuatkan pada sebuah tulisan. Menulis adalah keterampilan berbahasa aktif, sehingga menjadi salah satu media dalam menyebarluaskan dan melestarikan ilmu pengetahuan (Nurjamal dan Sumirat, 2010). Berdasarkan hal tersebut, menulis dapat berarti puncak kemampuan seseorang untuk dikatakan terampil dalam berbahasa.

Keterampilan menulis memiliki 3 komponen utama, yakni penguasaan bahasa tulis yang fungsinya untuk media tulisan, penguasaan isi karangan selaras dengan topik yang hendak ditulis, dan penguasaan mengenai jenis tulisan yang berkaitan dengan bagaimanakah merengkai isi tulisan mempergunakan bahasa tulis, maka menciptakan suatu komposisi yang dikehendaki (Wagiran dan Doyin, 2009). Pada aktivitas menulis, penulis haruslah terampil dalam mendayagunakan pengetahuan mereka mengenai sistem tulisan dan aksara, kosakata, struktur bahasa yang tentunya kemampuan ini hanya akan diperoleh melalui latihan atau praktik yang dilakukan secara rutin dan teratur. Menurut Lado (dalam Tarigan, 2013), seseorang masih belum bisa dikatakan menulis jika penulis tersebut tidak memahami bahasa pada naskah yang disusun atau disalin. Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan perasaan dan pikiran yang dijadikan sebagai sarana berkomunikasi secara tidak langsung.

2.4.2 Fungsi dan Tujuan Menulis

Umumnya fungsi terpenting dari tulisan merupakan alat komunikasi tidak langsung, sedangkan menulis berfungsi sebagai sarana untuk membantu dalam menjelaskan pikiran-pikiran penulis. Menulis sangatlah berperan penting pula pada proses pendidikan sebab memudahkan peserta didik untuk berpikir dengan kritis, melatih daya tanggap, membantu menyelesaikan permasalahan, dan melakukan penyusunan urutan pengalaman. Melihat peranan penulis dalam menulis, maka seorang penulis dituntut untuk mampu memahami prinsip dan berpikir dan menulis agar bisa terwujud tujuan dan maksud dari menulis itu sendiri. Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2013) dengan jelas menyatakan jenis-jenis tujuan dari menulis yaitu.

a. *Assignment Purpose* (Tujuan Penugasan)
   Tujuan penugasan berarti penulis menulis suatu hal dikarenakan tuntutan, tidak kemauan sendiri.

b. *Altruistic Purpose* (Tujuan *Altruistik*)
   Tujuan *altruistik* merupakan kunci keterbacaan suatu tulisan. Tujuan ini berfungsi dalam menyenangkan pembaca, menolong pembaca dalam menghargai perasaan, memahami, penalarannya, atau menjadikan hidup pembacanya menjadi lebih menyenangkan dan mudah dengan karyanya.

c. *Persuasif Purpose* (Tujuan Persuasif)
   Tujuan ini untuk meyakinkan pembaca agar percaya pada ide yang diungkapkan oleh penulis.

d. *Informational Purpose* (Tujuan Informasional)
   Dengan tujuan memberi keterangan pada pembacanya.

e. *Self-expressive Purpose* (Tujuan Pernyataan Diri)
   Dengan tujuan memperkenalkan diri seorang penulis pada pembaca.

f. *Creative Purpose* (Tujuan Kreatif)
   Tujuan ini melebihi tujuan pernyataan diri, yaitu mencakup penulis dan keinginan mewujudkan norma artistik.

g. *Problem-Solving Purpose* (Tujuan Penyelesaian Masalah)
   Tujuan ini ialah penulis akan menjernihkan, menjelaskan, meneliti, menjelajahi dengan cermat gagasan yang ia tuangkan supaya bisa diterima dan dipahami para pembaca (Hipple dalam Tarigan, 1993).

2.4.3 Tahap-tahap Menulis

Menulis tidak hanya sekedar menyusun kata, tetapi juga harus memiliki makna dan tujuan pada setiap penulisan. Dalam mencapai sebuah tujuan tersebut, maka seorang penulis harus melakukan langkah-langkah yang tepat sebagai berikut.

1. Mendaftarkan bagian-bagian kecil dari pokok pembicaraan.
2. Menyusun bagian-bagian tersebut dengan mengadakan klasifikasi.
3. Membuat bagan (*outline)* paragraf dan menuliskan kalimat judul.
4. Menulis paragraf sesuai dengan bagan.
5. Mengakhiri paragraf dengan kalimat yang tepat sebagai penutup.
6. Mengakhiri paragraf dengan judul yang menarik. Namun, judul ini bukanlah judul bagi seluruh pokok pembicaraan, melainkan judul pada sebuah aspek pokok pembicaraan yang dibatasi oleh paragraf itu sendiri (Albert *[et.al]* dalam Tarigan, 2013).

2.5 Teks Anekdot

Teks anekdot merupakan salah satu materi yang dipelajari di kelas X SMA. Teks anekdot adalah teks yang berisi sindiran maupun nasihat terhadap sekitar. Pada subbab ini akan mengulas lebih jelas pengertian teks anekdot, fungsi, jenis, struktur teks anekdot.

2.5.1 Pengertian Teks Anekdot

Anekdot merupakan sebuah teks narasi berbeda dengan narasi pada umumnya. Anekdot mengandung humor sebagai sarana untuk mengkritik suatu hal secara baik tanpa menyinggung pembaca. Menurut Keraf (2007), anekdot merupakan cerita pendek dengan tujuan untuk menyampaikan karakteristik yang aneh dan menarik terkait individu ataupun hal lainnya. Chaer (2011) juga menyatakan bahwasanya anekdot merupakan cerita singkat yang lucu terkait suatu tokoh

terkenal, yang ada maupun pernah ada. Pernyataan lain juga disampaikan oleh Kemendikbud (2014) bahwa anekdot merupakan cerita singkat yang menarik dikarenakan mengesankan dan lucu, umumnya terkait seseorang terkenal atau penting dan berdasar peristiwa yang sesungguhnya. Sementara itu, Priyatni dan Harsiati (2014) juga berpendapat teks anekdot merupakan teks yang menjelaskan cerita singkat yang lucu, mengesankan, menarik dikarenakan berisi sindiran dan kritik pada layanan publik, perilaku penguasa, kebijakan, suatu kejadian, dan perilaku penguasa.

Humor dalam anekdot diciptakan dengan kekonyolan dan kelucuan tokoh. Ucapan maupun tindakan tokoh memunculkan humor sebab ada kejadian ganjil yang mendasari. Humor bisa dimunculkan pula dengan permainan mata, pelesetan, dan makna pada suatu frasa atau kata. Teks yang mengandung unsur kritik dan humor ini kerap disusun berdasarkan kenyataan yang dialami penulis, baik dengan langsung ataupun tidak langsung, sehingga banyak dari isi anekdot yang bisa membuat jengkel para pembaca karena sifatnya memberi kritikan atau saran. Berdasarkan sejumlah pemaparan bisa ditarik kesimpulan bahwasanya teks anekdot merupakan teks cerita lucu yang dikemas dengan baik dan disusun untuk menyampaikan kritikan atau saran kepada pembaca terhadap permasalahan yang dialaminya, baik langsung dan tidak langsung.

2.5.2 Fungsi Teks Anekdot

Teks anekdot umumnya memiliki fungsi yang sama dengan teks cerita yang lain, misalnya novel atau cerpen. Anekdot fungsinya guna menyatakan suatu cerita fiksi dan nonfiksi, maka pembaca seakan-akan melihat kejadian dalam cerita tersebut secara langsung (Kosasih, 2017). Hal ini dapat dirasakan oleh pembaca karena biasanya tokoh yang digunakan dalam anekdot bersifat faktual.

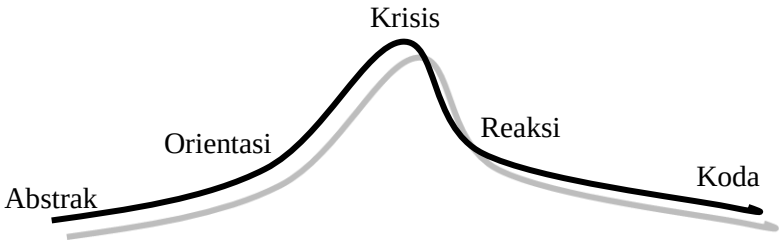
Daripada teks cerita yang lain, teks anekdot mempunyai perbedaan khusus, yaitu memiliki unsur humor atau lucu. Kelucuan yang terdapat pada teks anekdot ini bukan hanya guna mengundang tawa para pembaca, tetapi pula memiliki peran untuk merenungkan suatu kebenaran, hikmah, pesan atau pelajaran yang terdapat dalam teks anekdot tersebut. Anekdot memiliki unsur lelucon atau humor yang

mengandung kritik dengan tujuan memberikan nasihat atau pelajaran kepada orang yang diceritakan dalam anekdot itu sendiri (Kosasih, 2017). Bagian penyampaian humor atau kritik dalam anekdot bisa ditemui pada bagian reaksi dan krisis. Dalam kedua bagian tersebut, umumnya amanat disampaikan pula oleh penulis anekdot. Mahsun (2014) menyatakan teks anekdot merupakan salah satu jenis teks yang tergolong genre cerita. Teks anekdot mempunyai tujuan sosial yang serupa dengan teks cerita ulang. Namun, kejadian yang ditunjukkan menjadikan partisipan mengalami merasa konyol ataupun jengkel. Berdasarkan hal tersebut, bisa dinyatakan teks anekdot memiliki fungsi sebagai sarana dalam mengkritik suatu tokoh tertentu dengan cerita humor.

2.5.3 Struktur Teks Anekdot

Teks anekdot adalah percakapan ataupun cerita singkat yang dalamnya terdapat latar.tokoh, maupun serangkaian kejadian. Menurut rangkaian tersebut dibentuk oleh bagian-bagian seperti berikut (Kosasih, 2017).

1. Abstraksi adalah pendahuluan yang menjelaskan latar belakang ataupun deskripsi umum suatu teks.
2. Orientasi adalah bagian yang mengarah mengarah terhadap konflik, krisis, kejadian utama pada cerita.
3. Komplikasi / krisis adalah bagian dari teks anekdot yang memuat kekonyolan mengundang tawa.
4. Reaksi adalah sebuah tanggapan terhadap krisis yang sebelumnya diungkapkan. Tanggapan tersebut bisa seperti sikap menertawakan dan mencela.
5. Koda adalah kesimpulan ataupun penutup yang didalam terdapat komentar, persetujuan, dan pemaparan dari cerita yang sebelumnya diuraikan. Bagian ini umumnya dilihat dengan kata-kata, misal akhirnya, itulah, dan demikian. Koda sifatnya opsional yang artinya tidak ada dan boleh ada.



Gambar 3. Struktur Umum Anekdot (Kosasih, 2017)

Teks anekdot bersifat sama dengan teks cerita yang lain tidak terpaku terhadap struktur baku. Artinya, peneliti mempunyai kebebasan untuk menentukan struktur dan menuangkan gagasan pada teks yang akan ditulis. Adanya kebebasan dalam menulis itulah yang membuat teks anekdot memiliki struktur yang bervariasi. Banyak juga teks anekdot yang tidak mempunyai koda dan abstrak, tetapi langsung tersaji orientasi tanpa penjelasan latar belakang dan kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut, apabila dilihat dari struktur anekdot yang tidak selalu lengkap tersebut, maka dapat dikatakan bahwasanya anekdot bisa diciptakan oleh orientasi, komplikasi, evaluasi, seperti pada bagan berikut.



Gambar 4. Struktur Anekdot (Kosasih, 2017)

Perhatikan contoh teks anekdot berikut.

Obat Sakit Kepala Karya Syavia Arlida

1. **Abstraksi**

   Saat Syavia sedang menikmati semangkuk bubur kacang hijau di halaman rumah, datanglah Esthi dengan wajah muram seperti ada masalah.

2. **Orientasi**

   Syavia menyambut kedatangan Esthi dengan senyuman. Syavia mempersilakan Esthi duduk sambil memberikannya semangkuk bubur kacang hijau dan secangkir teh. Kemudian, mereka saling bertukar pikiran mengenai keadaan satu sama lain.

3. **Krisis**

   Esthi bercerita bahwa ia sering sakit kepala. Hal tersebut membuatnya kurang bergairah saat menjalani aktivitas. Bahkan, ia sempat dimarahi oleh atasannya karena terlihat lemas. Hal tersebut membuat Esthi pergi meninggalkan tempat kerjanya. Kemudian, Esthi pergi ke dokter untuk memeriksakan keadannya yang sering sakit kepala. Namun, sakit kepala yang Esthi rasakan tidak juga sembuh.

4. **Reaksi**

   Syavia yang mendengar cerita Esthi menjadi iba. Syavia memberitahu obat yang ampuh untuk Esthi. Esthi penasaran obat apa yang akan diberikan Syavia untuk mengobati sakit kepalanya. Kemudian, Syavia pergi ke kamar untuk mengambil obat. Setelah itu, ia menghampiri Esthi dengan membawa satu amplop putih. Selanjutnya, Syavia memberikan amplop itu kepada Esthi dengan senyuman yang lebar. Lalu, tidak lama setelah Syavia memberikan amplop, Esthi izin pulang untuk membuka amplop.

5. **Koda**

   Saat di rumah, Esthi segera membuka amplop yang diberikan oleh Syavia. Dengan wajah yang berseri-seri dan hati berbunga-bunga, Esthi membuka amplop tersebut. Ternyata amplop yang diberikan Syavia hanya berisi sebuah kertas dengan tulisan ”Perbanyak mohon ampun, Esthi”. Akhirnya Esthi tidak mengulangi kesalahannya.

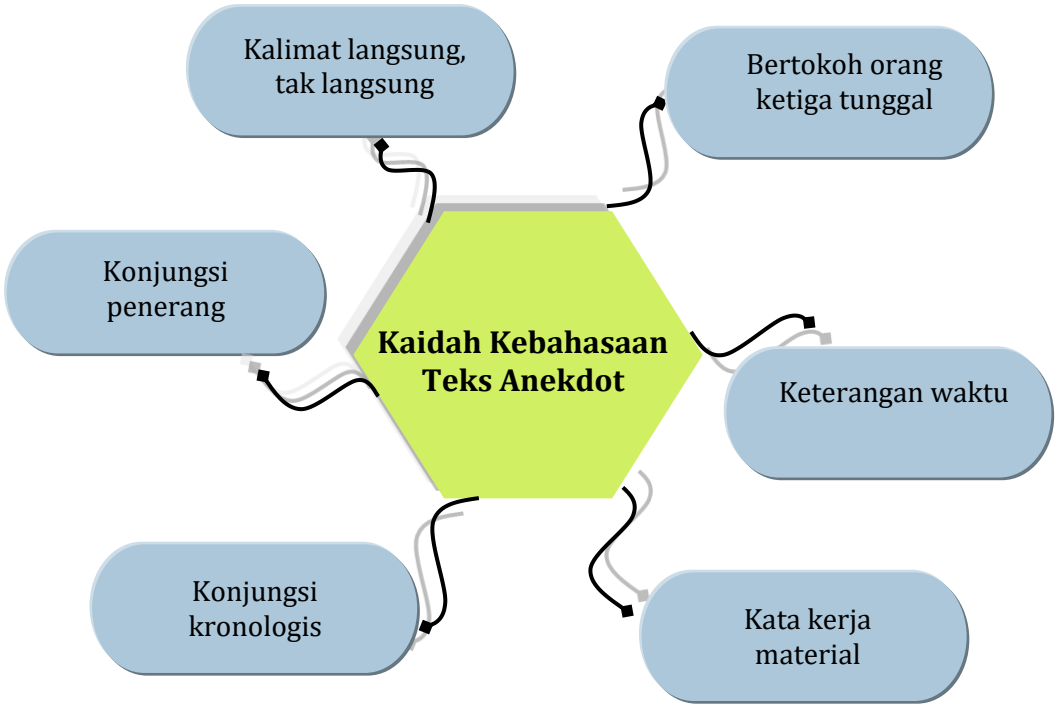
2.5.4 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot

Teks anekdot termasuk kedalam teks bergenre cerita. Kemendikbud (2013) menyebutkan ciri kebahasan pada teks anekdot yaitu.

1. Tersajikan dengan bahasa lucu. Artinya, bahasa yang dipergunakan untuk menulis teks anekdot bisa *diplesetkan* kedalam bahasa lucu.
2. Berisikan peristiwa yang memunculkan rasa jengkel. Artinya, cerita pada teks anekdot tersebut diciptakan konyol untuk partisipan yang mengalami.

Berikut terdapat beberapa karakteristik kebahasaan yang menjadi pembeda teks anekdot dengan teks cerita lain (Kosasih, 2017).

a. Mempergunakan kalimat langsung dan tidak langsung. Kalimat tersebut dimuatkan pada bentuk dialog para tokoh dalam cerita tersebut.
b. Menggunakan nama tokoh seseorang ke-3 tunggal.
c. Menggunakan keterangan waktu karena cerita tersajikan secara kronologis. Contohnya; Beberapa hari kemudian.
d. Menggunakan kata kerja material yang menunjukkan kegiatan. Contoh: *Memberikan, memperlihatkan, mengembalikan, menemui, mendatangi,* dan lain-lain.
e. Mempergunakan kata penghubung dengan makna kronologis, yaitu terdapat kata-kata kemudian, lalu, akhirnya.
f. Terdapat konjungsi penjelasa, misal kata *bahwa*. Kata ini digunakan saat dialog tokoh diganti dari bentuk langsung menjadi tidak langsung.



Gambar 5. Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot (Kosasih 2017)

2.5.5 Langkah-langkah Menulis Teks Anekdot

Penulisan anekdot tidak membutuhkan ide kompleks sama halnya penulisan novel dan cerpen. membutuhkan ide komplememerlukan ide yang kompleks

seperti halnya menulis cerpen ataupun novel. Bagian terpenting dalam penulisan teks anekdot ialah memberikan lintasan ide berisi kritik yang dikemas dengan humor. Anekdot bersumber dari kehidupan sehari-hari. Tokoh dalam anekdot pun bisa diambil dari keadaan faktual atau fiktif. Artinya, tidak ada ketentuan yang membuat anekdot harus benar-benar faktual karena penulis bisa memanfaatkan pengetahuan, pengalaman, dan imajinasi dalam pengembangannya.

Berikut merupakan langkah sistematis dalam menulis anekdot (Kosasih, 2017).

1. Menentukan topik anekdot.
2. Merumuskan tujuan.
3. Menghadirkan latar dan tokoh.
4. Memperlengkap struktur anekdot, yaitu abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda.
5. Memperhatikan pemakaian bahasa misalnya kalimat langsung maupun tidak langsung, kata ganti, fungsi kalimat, konjungsi, kata kerja.
6. Menuliskan judul yang selaras dengan isi teks anekdot

III. METODE PENELITIAN

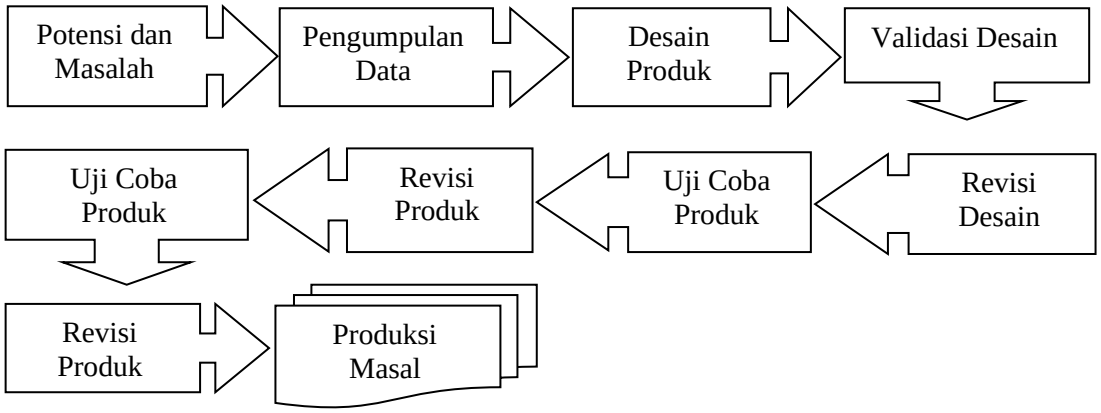
Metode penelitian merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mencari kebenaran dan asas-asas berdasarkan disiplin ilmu yang bersangkutan. Pada bab ini penulis membahas: (1) rancangan penelitian; (2) sumber data penelitian; (3) instrumen penelitian; (4) teknik pengumpulan data; (5) teknik analisis data; dan (6) perencanaan pengembangan bahan ajar menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Modul Menulis Teks Anekdot untuk SMA Kelas X dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*" ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Barg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 28) menggunakan istilah *Research and Development (R&D)* untuk penyebutan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud bukan hanya berupa buku teks, film untuk pembelajaran, dan perangkat lunak komputer, tetapi juga metode, seperti metode dalam mengajar, program pendidikan, serta program pengembangan staf. Penelitian dan pengembangan memiliki fungsi memvalidasi dan mengembangkan produk. Fungsi memvalidasi produk artinya produk tersebut sudah ada, sehingga peneliti hanya perlu menguji efektivitas dan validitas dari produk tersebut. Mengembangkan produk dapat berupa memperbarui produk yang sudah ada agar produk tersebut menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau dapat menciptakan produk baru yang belum pernah ada. Oleh sebab itu, metode penelitian ini dipilih guna menghasilkan dan menguji keefektifan dari sebuah produk yang disusun oleh penulis.

3.2 Langkah Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur menurut Sugiyono (2008) yang terdiri atas sepuluh langkah. Langkah-langkah tersebut terdapat dalam tabel berikut.



Gambar 6. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (Sugiyono 2019)

Melihat kesepuluh langkah di atas dan jika dikaitkan dengan jenis penelitian ini yang merupakan penelitian pengembangan, tentunya penelitian ini akan menghabiskan waktu dan biaya yang cukup banyak. Borg and Gall (dalam Putra, 2012) menyatakan bahwa penelitian sebaiknya dilakukan dengan skala kecil yang artinya hanya menggunakan beberapa langkah dalam penelitian dan pengembangan. Mengingat penelitian pengembangan ini memiliki masalah yang terlalu, luas sehingga menimbulkan keterbatasan waktu dan biaya pada peneliti, maka peneliti membuat batasan dari kesepuluh langkah tersebut menjadi lima langkah sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti.

Adapun kelima langkah tersebut, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain produk.

1. Potensi dan Masalah

   Potensi dan masalah adalah hal utama yang menjadi dasar sebuah penelitian, kedua hal ini tentunya memiliki perbedaan. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk dikembangkan dan memiliki nilai tambah,

sedangkan masalah ialah penyimpangan antara yang terjadi dengan yang diharapkan (Sugiyono, 2019). Pada penelitian pengembangan bahan ajar modul ini, peneliti melakukan studi pendahuluan berupa wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui potensi dan permasalahan apa saja yang ada di dalam kelas. Studi pendahuluan ini memfokuskan pada hasil deskripsi kebutuhan yang akan menjadi landasan utama peneliti dalam mengembangkan modul menulis teks anekdot untuk siswa SMA kelas X dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Pengumpulan Data

   Setelah menunjukkan potensi dan masalah yang faktual dan *up to date,* maka selanjutnya dilakukan pengumpulan data sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu dengan harapan dapat mengatasi permasalahan yang sudah ditemukan (Sugiyono : 2019). Pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti melalui wawancara kepada salah satu guru bahasa Indonesia di SMA N 1 Terusan Nunyai. Melalui pengumpulan data tersebut maka ditemukan permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik yang akan dipecahkan dengan mengembangkan suatu produk berupa modul.

3. Desain Produk

   Pada langkah desain produk, peneliti mengembangkan dan menyusun rancangan produk berupa bahan ajar modul dengan memperhatikan aspek kelayakan pada modul, sehingga modul dapat dikatakan layak dan dapat digunakan.

4. Validasi Desain

   Langkah validasi desain ialah proses penilaian dan penentu dari suatu produk agar mampu dikatakan layak dan efektif untuk digunakan. Validasi desain pada produk ini dilakukan oleh dosen ahli materi.

5. Revisi Desain dan Produk

   Langkah revisi desain dan produk dilakukan setelah melewati langkah validasi desain. Kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada desain produk akan terlihat setelah melakukan validasi desain dengan validator, sehingga kekurangan pada desain produk tersebut dapat dikurangi dan diperbaiki oleh peneliti.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dikatakan sebagai alat ukur atau pedoman yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan sebuah data pada suatu penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan pedoman wawancara dan pedoman angket. Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi secara lisan kepada pendidik, sedangkan pedoman angket digunakan untuk melakukan uji validasi oleh dosen ahli materi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah teknik wawancara. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi secara lisan mengenai kelemahan dan kekurangan selama proses pembelajaran dari pendidik yang merupakan subjek penelitian. Teknik observasi yang digunakan peneliti ialah observasi tidak terstruktur. Teknik observasi tidak terstruktur ini merupakan proses pengamatan yang dilakukan peneliti untuk melihat kekurangan dan kendala yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Adanya observasi tidak terstruktur ini, peneliti melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik dan membuat kesimpulan.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Berikut merupakan tahapan dalam analisis data yang dilakukan peneliti.

1. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data hasil uji kelayakan produk ini diperoleh melalui data kelayakan isi dan kelayakan penyajian yang dinilai oleh dosen ahli materi dengan tujuan untuk

mengetahui nilai pada kelayakan produk tersebut. Instrumen validasi terdapat empat pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan, yaitu “sangat baik” dengan skor 4, “baik” dengan skor 3, “kurang baik” dengan skor 2, dan “sangat kurang” dengan skor 1. Pada instrumen validasi tersebut juga terdapat kolom komentar dan saran perbaikan dari validator guna penyempurnaan produk bahan ajar modul oleh peneliti.

2. Tahap pertama pada proses analisis data dilakukan dengan menjumlah seluruh indikator. Kemudian, rata-rata empiris dari hasil uji kelayakan produk akan didapatkan dengan menggunakan rumusan sebagai berikut.

$$\mathbf{X} = \frac{\sum x}{n}$$

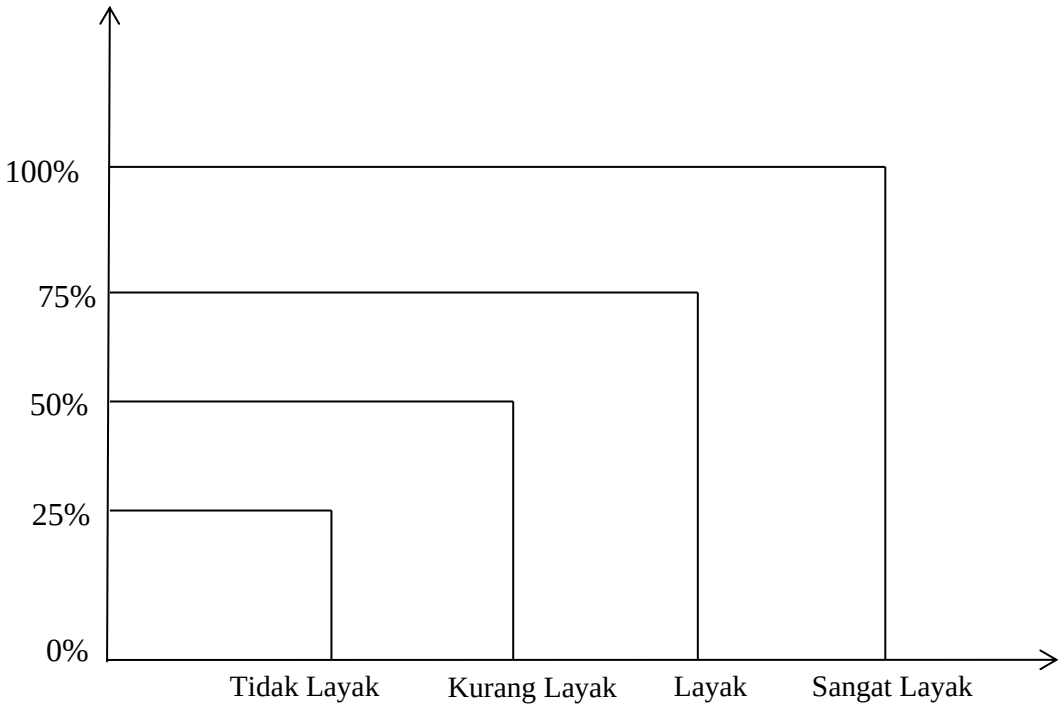
Keterangan:

X = skor rata-rata
$\sum \mathcal{X}$ = jumlah skor
n = jumlah indikator

Rerata presentase dapat ditemukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$Rerata\ Presentase\ = \frac{skor\ rata{-}rata\ x\ 100\%}{skor\ tertinggi}$$

3. Kualitas produk yang telah dikembangkan dapat diketahui setelah melakukan pengumpulan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Pemerolehan skor juga akan diubah menjadi presentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk presentase ini mengadopsi cara Sukardi (2006), Sudaryono dkk (2013) dalam Yani (2019) sebagai berikut.



Keterangan:
Angka 0 – 25% = Tidak Layak
Angka 26 – 50% = Kurang Layak
Angka 51 – 75% = Layak
Angka 76 – 100% = Sangat Layak

Gambar 7. Grafik Skala Likert

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul ajar dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis *discovery learning* pada siswa kelas X SMA dan kelayakannya sebagai materi ajar di sekolah diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan modul dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis *discovery learning* pada siswa kelas X SMA menunjukkan bahwa modul ini sangat baik untuk dapat digunakan. Produk akhir penelitian ini berupa modul ajar pembelajaran menulis teks anekdot berbasis *discovery learning.*
2. Produk pengembangan modul menulis teks anekdot untuk SMA dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi yang menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh dari dosen ahli adalah 3,71 dengan rerata persentase 92,85% kategori sangat layak sedangkan rata-rata yang diperoleh dari praktisi atau guru bahasa Indonesia adalah 3,5 dengan rerata persentase 87,5% dengan kategori sangat layak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti pengembangan modul pembelajaran dengan menggunakan metode yang lainnya jangan *discovery learning*
2. Bagi guru di sekolah menengah atas (SMA), dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai tambahan informasi dalam membelajarkan peserta didik perihal teks anekdot yang sederhana dan mudah dipahami.
3. Modul ini belum diuji skala besar. Modul ini diuji hanya untuk melihat dampaknya pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Eka Sofia, dkk. (2016). *Pola Penyajian Kegiatan Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah.* Media Akademi.Yogyakarta.

Akhadiyah, Sabarti, dkk. (1996). *Menulis.* Departemen Pendidikan. Jakarta.

Amri,Sofan, S.Pd., dkk. (2014).*Kontruksi Pengembangan Pembelajaran.* Prestasi Pustaka. Jakarta.

Anderson, Lorin W. & Krathwol, David R. (Editor). (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom.* Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Arifin, Syamsul & Adi Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi.* Grasindo. Jakarta.

Asra dan Sumiati. (2010). *Metode Pembelajaran.* CV. Wacana Prima, Bandung.

Choo, Serene S.Y dkk. (2011). *EffectofWorksheetScaffoldsonStudentsLearning in Problem BasedLearning.JournalAdv in healthScienceEducation,* Springerlink *(2011) 16: 517-528*

Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Dikmenum, Depdiknas.

Desi Ariani. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Materi Fisika Berbasis Discovery Learning.* Unila. Bandarlampung.

Direktorat Guruan Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003. Noverda, Erma. (2018). *Pengembangan LKPD Menyusun Teks Prosedur Berbasis Mind Mapp Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VII SMP*

Dwi Esterlina. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning pada Materi Teks Drama*. Universitas Lampung. Bandarlampung.

Fathurrohman, Pupuh& Sutikno. (2010).*Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami.* Refika Aditama. Bandung.

Hamalik, Oemar. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.

KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V.* (Online). Tersedia di kbbi.kemendikbud.go.id. Diakses pada 25 Oktober 2019.

Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar Kurikulum 2013.* Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, Jakarta.

Kemendikbud. (2003). *Lampiran Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, Jakarta.*

Kemendikbud. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan (DiscoveryLearning).* Kemendikbud, Jakarta.

Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Akademia Permata. Jakarta.*

Majid, Abdul. (2012).*Bahan Ajar Siswa*. Remaja Rosda Karya: Bandung.

Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi.* PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Nurhadi. (2016). *Strategi Belajar Inovatif*. Jakarta: Raja.

Ozmen & Yildirim. (2011).*EffectofWorksheetsonStudent'sSucces: AcidandBasedSampleJournalofTurkishEducation. Vol 2 Issue 2.*

Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan.* DIVA Pers. Yogyakarta.

Putra, Nusa. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan.* Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Rahmanto, B. (1988). *Metode Pengajaran Sastra*. Penerbit Kanisius.Yogyakarta.

Sadiman, Arief S dkk. (2008) . *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.

Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Kencana. Jakarta.

Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inofatif dalam Kurikulum 2013.* AR-ruz media, Yokyakarta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, CV.

Sugihartono, dkk.(2007). *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. (2011). *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Produktif.* Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Widodo, Chomsin S. & Jasmadi. (2008). *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi.PT Elex Media Komputindo. Jakarta*.