

**PENGEMBANGAN MODUL *SETIMBALAN* BERBASIS
EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK SISWA KELAS XI SMA**

(Tesis)

Oleh

RATNA DEWI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL *SETIMBALAN* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK SISWA KELAS XI SMA

Anjak

RATNA DEWI

Cutikni pustaka delom matekhi pattun setimbangan pakai kelas XI SMA ngekhatongko kebutuhan mukhid guai cancanan modul sai dapok dipakai belajakh tenggalan. Tujuan penelitian ngehasilko bahan pakai pengembangan modul pattun setimbangan berbasis *experiential learnin*, khek ngejelasko layak jama efektivni bahan belajar pakai kelas XI SMA.

Metode sai dipakai delom penelitian ajo iyulah *R&D* atau *risearch and development* ngidok 7 langkah yakdo potensi khek masalah, ngumpulko data jama kebutuhan, pengembangan bahan khek rancangan, evaluasi produk validasi, revisi rancangan, uji coba produk, khek revisi hasil uji coba. Penelitian ajo diguaiko di SMAN 4 Bandar Lampung di kelas IPA1 , IPA5, IPS2 khek IPS3. Teknik analisis data pakai wawancakha jama gukhu khek murid.

Uleh anjak penelitian nunjukko (1) modul pattun setimbangan berbasis *experiential learning* pakai mukhid kelas XI SMA khadu jak diguaiko khek khadu di validasi jama ahli materi khek praktisi (2) modul pattun setimbangan sai jak dikembangko dinyatako layak nihani jama ahli materi mansa nilai rata-rata 86,1% khek praktisi mansa rata-rata 83% (3) pekhbandingan *pretest*, *posttest*, khek *N-gain* anjak pengguna modul pattun setimbangan dikembangko mansa nilai 0,5 kukhuk kategori sedang pakai pelajakhan sanak murid.

Cawa kunci : modul, experiential learning, setimbangan

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL *SETIMBALAN* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK SISWA KELAS XI SMA

Oleh

RATNA DEWI

Terbatasnya pustaka pada materi pantun *setimbangan* untuk kelas XI SMA menimbulkan kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan modul yang bisa dipelajari secara mandiri. Tujuan penelitian menghasilkan produk pengembangan modul pantun *setimbangan* berbasis *experiential learning*, mendeskripsikan kelayakan dan efektivitas produk untuk kelas XI SMA.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini *R&D* atau *research and development* dengan 7 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data kebutuhan, pengembangan bahan rancangan, evaluasi produk validasi, revisi rancangan, uji coba produk, dan revisi hasil uji coba. Penelitian ini dilakukan di SMA N 4 Bandar Lampung di kelas IPA1 , IPA5, IPS2 dan IPS3. Teknik analisis data dengan wawancara pendidik dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) modul pantun *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi dan praktisi; (2) modul pantun *setimbangan* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 86,1% dan praktisi mendapatkan nilai rata-rata 83%; (3) Perbandingan *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* dari penggunaan modul pantun *setimbangan* yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 0,5 kategori sedang sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran

Kata kunci: modul, experiential learning, setimbangan

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF BASED *SETIMBALAN* MODULE EXPERIENTIAL LEARNING FOR STUDENTS OF CLASS XI SMA

By

RATNA DEWI

The limited literature on equivalent *setimbangan* pantun material for class XI SMA raises the need for students to use modules that can be studied independently. the aim of the research is to produce a product for developing a balanced *setimbangan* pantun module based on experiential learning, describing the feasibility and effectiveness of the product for class XI SMA.

The method used in this study is R&D or research and development with 7 steps, namely potentials and problems, collection of data requirements, development of design materials, product evaluation validation, design revisions, product trials, and revisions of trial results. This research was conducted at SMA N 4 Bandar Lampung in IPA1, IPA5, IPS2 and IPS3 classes. Data analysis techniques by interviewing educators and students.

The results showed that (1) based *setimbangan* pantun module for class XI SMA students was successfully developed and has been validated by material experts and practitioners; (2) the developed rhyme modules were declared very feasible by material experts with an average score of 86.1% and practitioners with an average score of 83%; (3) comparison of the pretest, posttest, and N-gain from the use of the developed rhymes module which was developed to get a score of 0.5 including the medium category so that it is effectively used in learning

Keywords: module, experiential learning, setimbangan

**PENGEMBANGAN MODUL PANTUN *SETIMBALAN*
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
UNTUK SISWA KELAS XI SMA**

Oleh

Ratna Dewi

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis : **Pengembangan Modul *Setimbangan* Berbasis *Experiential Learning* untuk Siswa Kelas XI SMA**

Nama Mahasiswa : **Ratna Dewi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2123045005**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung**

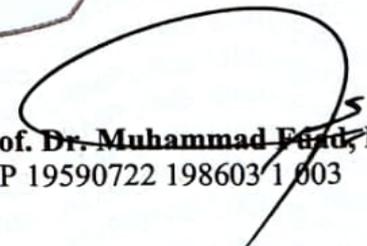
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



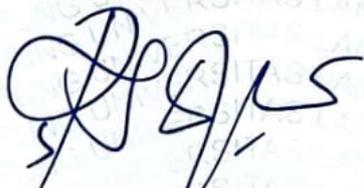
Pembimbing I,

Pembimbing II,


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


Prof. Dr. Muhammad Faid, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan
Lampung



Dr. Farida Ariyani, M.Pd
NIP19601214 198403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

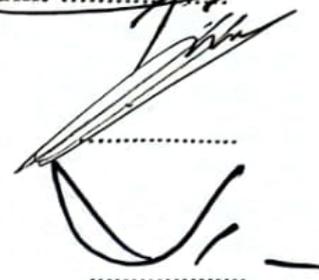
Ketua : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.



Sekretaris : Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.



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



II. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



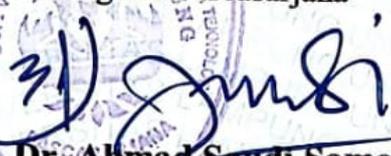
Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001



3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, M.T.
NIP 19710415 199803 1 005



4. Tanggal Lulus Ujian : 3 April 2023

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung saya yang bertanda tangan di bawah ini:

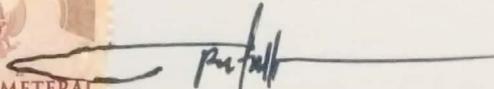
Nama : Ratna Dewi
NPM : 1613041001
Judul Skripsi : Pengembangan Modul *Setimbangan* Berbasis *Experiential Learning* untuk Siswa Kelas XI SMA
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa.

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing;
2. dalam karya tulis ini terdapat pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak dalam karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila, dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Universitas Lampung

Bandarlampung, Maret 2023




Ratna Dewi

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Sukaraja Ulukrui, Kecamatan Way Kruai, Kabupaten Pesisir Barat 24 tahun yang lalu, tepatnya pada 29 Desember 1997 sebagai anak ke-4 dari tujuh bersaudara, putri bapak Munawir Hakim dan ibu Nurlaila. Pendidikan yang telah di tempuh oleh penulis, yaitu Sekolah Dasar Negeri 1 Ulukrui diselesaikan pada tahun 2010

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pesisir Tengah diselesaikan pada tahun 2013, Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pesisir Tengah diselesaikan pada tahun 2016 dan Sarjana Pendidikan (S1) diselesaikan Tahun 2020. Tahun 2021 penulis melanjutkan studi dengan terdaftar sebagai mahasiswa Pascasarjana di Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui Beasiswa Pascasarjana.

MOTTO

*“Bila peluru menembus kulitku
Aku tetap meradang menerjang”*

(Chairil Anwar)

PERSEMBAHAN

Ya Allah Ya Tuhanku, Tuhan semesta alam. Terima kasih Ya Robb atas segala nikmat-Mu yang Engkau limpahkan kepada hambamu, hingga dapat menyelesaikan karya sederhana ini untuk orang-orang berharga berikut.

1. Ayahanda tercinta **Munawir Hakim Bin M. Suhaili** dan Ibunda terkasih **Nurlaila Binti Nurdin** yang selalu menyertakan mendoa dengan tulus ikhlas penuh kasih untuk anaknya hingga memberikan cinta tanpa batas, usaha tanpa lelah dan doa tanpa henti untuk keberhasilan putra-putrinya.
2. Keluarga tersayang 7 Bersaudara , kakak-kakakku: Neli Yanti, Lina Eliza, Okto saputra dan adik-adikku : Ulan Purnama, Rahadi Saputra, Anggun Safitri Yani dan keponakan kandungku 7 bersaudara Noval Zaki, Fadlil Sahiron, Arif Rahman, Zakaria Mulyadi, Fitri Paulina
3. Teman-teman satu perjuangan Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung angkatan 2021: (Wo Silvia Meisesa, Edo Yoga Saputra, dan Siti Tiara Ulfa)
4. Sekeliak anjak menggalo Lampung O ananda Dea Lestari.
5. Keluarga peratau-an di kota bandar Lampung yang senantiasa mendukung dan menyemangati: Sofia Oktianai, Junindra Strada, Naumi Amanda dan Akhmar Nizam

SANWACANA

Segala puji bagi Allah Swt yang telah melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis *Pengembangan Modul Setimbangan Berbasis Pendekatan Experiential Learning untuk Siswa Kelas XI SMA* ini dengan baik. Selawat serta salam penulis haturkan kepada baginda nabiana wa habibana Nabi Allah Muhammad saw.

Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan tesis ini. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr . Nurlaksana Eko R, M.Pd, selaku pembimbing I yang selalu memberi semangat, motivasi, arahan, dan nasihat kepada penulis.
2. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku pembimbing II yang tanpa lelah memberikan semangat, bimbingan, dan pembelajaran kepada penulis.
3. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan kritik yang bermanfaat.
4. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang selalu memberikan arahan dan motivasi berbalut kekeluargaan.
5. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni sekaligus dosen yang telah memberikan keteladanan, nasihat, dan motivasi kepada penulis sejak awal menjadi mahasiswi di Universitas Lampung.
6. Prof. Dr. Sunyono, M. Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung

7. Bapak dan Ibu dosen, dan admin Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang memberikan banyak pembelajaran berharga kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu guru selama penulis SD hingga S1 yang telah dengan tulus memberikan ilmu pengetahuan dan membuka pikiran penulis.
9. Universitas Lmapung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa mengenyam pendidikan Magister Pendidikan (S2) di perguruan tinggi lewat beasiswa Pascasarjana.

Semoga Allah Swt. memberikan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang telah kita lakukan. Kritik dan saran selalu penulis harapkan sebagai bekal perbaikan untuk masa yang akan datang. Semoga Tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Bahasa Lampung.

Bandarlampung, Maret 2023
Penulis,

Ratna Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR TABEL	x
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
II. KAJIAN TEORI	
2.1 Modul	8
2.1.1 Pengertian Modul	9
2.1.2 Karakteristik Modul	10
2.1.3 Fungsi dan Tujuan Penyusunan Modul	11
2.1.4 Langkah-Langkah Penyusunan Modul.....	12
2.2 Pembelajaran <i>Setimbangan</i>	16
2.2.1 Pengertian <i>Setimbangan</i>	17
2.2.2 Struktur dan Kaidah <i>Setimbangan</i>	18
2.2.3 Fungsi <i>Setimbangan</i>	19
2.2.4 Jenis <i>Setimbangan</i>	19
2.3 Pembelajaran <i>Setimbangan</i> Berbasis <i>Experiential Learning</i>	20
2.3.1 Definisi <i>Experiential Learning</i>	22
2.3.2 Teori Belajar yang Mempengaruhi <i>Experiential Learning</i>	23
2.3.3 Dasar Pemikiran Penggunaan <i>Experiential Learning</i>	25
2.3.4 Langkah <i>Setimbangan</i> Berbasis <i>Experiential Learning</i>	28
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	27
3.2 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi Bahasa Lampung untuk SMA/MA/SMK.....	18
Tabel 2.2 Karakteristik Pantun <i>Setimbangan</i>	21
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendidik Prapenelitian	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik Prapenelitian	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Angket Uji Praktisi/Teman Sejawat.....	42
Tabel 3.5 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	44
Tabel 3.6 Pedoman Angket Uji Coba pada Guru Sebagai Pengguna	45
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Materi <i>Setimbangan</i>	47
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan	49
Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi N-Gain.....	50
Tabel 4.1 Hasil Wawancara pada Pendidik Kebutuhan Modul Ajar.....	53
Tabel 4.2 Hasil Wawancara pada Siswa kebutuhan Modul.....	53
Tabel 4.3 Analisis KI dan KD	57
Tabel 4.4 Kajian Literatur dalam Pengumpulan Data	59
Tabel 4.5 Uji Ahli Materi.....	62
Tabel 4.6 Uji Praktisi	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas	72
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Sekala Luas	74
Tabel 4.9 Kriteria Tingkat Kelayakan	80
Tabel 4.10 Rekapitulasi Perhitungan Gain Pree-Test dan Post Test	80
Tabel 4.11. KI, KD dan IPK.....	82
Tabel 4.12 Pensekoran Sekala 4	97
Tabel 4.13 Kelayakan Produk	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	65
Gambar 4.2 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	66
Gambar 4.3 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	66
Gambar 4.4 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	67
Gambar 4.5 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	67
Gambar 4.6 Contoh Produk yang ditambahkan Sesudah Revisi	68
Gambar 4.7 Contoh Produk yang ditambahkan Sesudah Revisi	68
Gambar 4.8 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	69
Gambar 4.9 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	70
Gambar 4.10 Contoh Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	70
Gambar 4.11 Contoh Produk yang ditambahkan Sesudah Revisi	71
Gambar 4.12 Contoh Produk yang ditambahkan Sesudah Revisi	71
Gambar 4.13 Contoh Produk yang ditambahkan Sesudah Revisi	72

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan membutuhkan pemulihan yang cukup panjang, untuk mengejar ketertinggalan pembelajaran pasca Covid-19, kebijakan yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan RI, tentang kurikulum merdeka belajar, yang memiliki strategi pemulihan pendidikan, dengan mengarahkan guru fokus menggunakan modul sebagai strategi pegangan siswa, kualitas belajar siswa menentukan tercapainya ketertinggalan pelajaran tanpa atau dengan seorang guru di rumah.

Pengembangan bahan ajar harus terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran, karena menjadi sarana pendukung proses pembelajaran, bahan ajar yang sesuai dengan tujuan kurikulum harus dikuasai oleh peserta didik, sebab kegiatan pengembangan pada pelajaran bahasa Lampung, perlu perlakuan khusus, karena minimnya pustaka yang dapat dijadikan bahan referensi bagi peserta didik.

Explorasi literature yang telah dilakukan, tentang *urgensi* pengembangan modul pada pantun *setimbangan* menjadi alasan berangkatnya pengembangan yang dilakukan, sedikitnya informasi menunjukkan kurangnya kepustakaan bidang bahasa dan kebudayaan Lampung yang belum terdata dengan baik, didukung oleh

Penelitian Bartoven Vivit Nurdin (2008; 2009; 2011; 2012) dalam Ariyani (2014 : 3) bahwa kearifan lokal di Lampung masih banyak yang belum tergali, bahkan dikenali oleh generasi muda. Fenomena ini membutuhkan SDM yang mumpuni di bidangnya, untuk menghimpun data bahasa dan kebudayaan yang dapat dikaji secara teoristik.

Hasil penelitian pendahuluan dilakukan di SMA N 4 Bandar Lampung, bahan ajar yang digunakan oleh guru berpusat pada penggunaan modul yang dibuat sendiri, sehingga referensi materi yang diajarkan pada siswa masih terbatas. Selaras dengan penelitian Aryani (1999) dalam aryani (2014: 3) menyimpulkan, Pengajaran bahasa Lampung sebagai muatan lokal yang diajarkan di sekolah, tidak ditunjang oleh lingkungan sebagai sumber belajar mengajar bahasa Lampung, sehingga tujuan yang telah direncanakan tidak dapat direalisasikan secara utuh dalam pembelajaran, hal tersebut menjadi tantangan bagi guru melakukan pengembangan berbentuk modul.

Penelitian pendahuluan dalam analisis kebutuhan yang dilakukan, menunjukkan sebanyak 90% pendidik membutuhkan sumber materi lain selain LKS, yang digunakan disekolah, dan 100% siswa membutuhkan sumber belajar lain untuk belajar mandiri di rumah. Guru dan siswa membutuhkan bahan ajar berupa modul, yang dapat membantu memaksimalkan kompetensi yang harus dicapai, pada materi pantun *setimbangan* sebagai modal belajar mandiri di rumah .

Pantun *setimbangan* diharapkan menambah banyak referensi kosakata peserta didik di jenjang SMA, sebab penelitian Agustina (2004) dalam Ariyani (2014:3)

melaporkan, penguasaan kosakata dasar bahasa Lampung siswa jenjang SMP di kota Bandar Lampung, hanya mencapai rata rata 39,25% yang terdiri atas kosakata di dalam kelas, di luar kelas, anggota tubuh, dan alat rumah tangga. Harapa kedepannya pada materi ajar *setimbangan* di jenjang SMA siswa bisa mendapatkan banyak tambahan kosakata baru selama proses KBM berlangsung mestinya terekam 2 sampai 5 kosa kata baru, mencapai kompetensi yang diharapkan.

Modul merupakan bahan ajar yang tersusun secara sistematis, untuk mempercepat pemahaman siswa melalui kegiatan belajar mandiri, implikasi utama kegiatan belajar mandiri dengan mengoptimalkan sumber belajar . Guru sebagai fasilitator hanya membantu siswa memahami tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi pelajaran, melakukan evaluasi, serta menyiapkan dokumen, penggunaan modul untuk siswa memerlukan waktu dan kondisi belajar memadai agar siswa mudah menguasai suatu kompetensi secara tuntas.

Setimbangan merupakan istilah yang digunakan orang Lampung pada kegiatan pantun bersahut-sahutan, kegiatan yang dilakukan siswa dalam penelitian ini, menghimpun pantun *setimbangan* sesuai dengan kaidah penulisan pantun, berbahasa Indonesia lalu dialih bahasakan ke bahasa Lampung .

Experiential learning mulai diperkenalkan tahun 1984 oleh David Kolb, pendekatan ini merupakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, untuk membangun pengetahuan dan keterampilan, pembelajaran yang bermakna ketika siswa berperan melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka memandang kritis

kegiatan tersebut. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan/tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran

Penelitian yang relevan pada penelitian ini, diteliti oleh Lumbantobing yang berjudul pengembangan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning* (2017). Hasil penelitian pada tesis Lumbantobing (2017) modul menulis cerpen berbasis pengalaman, yang dikembangkan memenuhi syarat dan layak digunakan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kolang. Penggunaan modul lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar siswa yang menggunakan modul lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang hanya menggunakan buku teks.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menindaklanjuti pergub No.39 Tahun 2014 tentang kewajiban setiap jenjang pendidikan mengajarkan bahasa dan aksara Lampung maka permasalahan dapat disimpulkan, penelitian ini mengembangkan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana kelayakan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA?

3. Bagaimana keefektifan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA.
2. Mendeskripsikan kelayakan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA.
3. Mendeskripsikan keefektifan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memiliki manfaat untuk membangun keilmuan dibidang pembelajaran Bahasa Lampung dan pengembangan pantun *setimbangan*.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis berupa tambahan informasi *setimbangan* untuk siswa kelas XI SMA.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Pokok bahasan penelitian ini, mengembangkan modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA
2. Tempat penelitian di SMA N 4 Bandarlampung
3. Uji kelayakan produk modul melalui validasi ahli materi dan praktisi guru Bahasa Lampung.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Modul

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar cetak berupa modul, berikut uraian pengertian modul, karakteristik modul, fungsi dan tujuan penyusunan modul, berikut ini langkah-langkah penyusunan modul.

2.1.1 Pengertian Modul

Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sebuah modul harus berperan menggantikan fungsi guru, menjelaskan bahasa buku dengan komunikatif dan mampu menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah diterima peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya (Kurniasih dan Sani, 2014: 61).

Daryanto dan Dwicahyo (2014: 179) menyatakan modul merupakan bahan belajar terprogram yang disusun sedemikian rupa dan disajikan secara terpadu, sistematis, serta terperinci, dengan mempelajari materi modul, siswa diarahkan pada pencarian suatu tujuan melalui langkah-langkah belajar tertentu karena modul merupakan paket program untuk keperluan belajar. Paket program modul terdiri atas komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan belajar, metode belajar, alat dan sumber belajar, dan sistem evaluasi. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan modul adalah jenis

bahan ajar yang membantu siswa belajar mandiri dan membantu guru untuk menyajikan pembelajaran lebih terperinci.

2.1.2 Karakteristik Modul

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

1) Self Instruction

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

- a. Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian kompetensi dasar.
- b. Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas.
- c. Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- d. Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik.
- e. Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas, atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
- f. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g. Terdapat rangkuman materi pembelajaran.

- h. Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*).
- i. Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
- j. Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung.

2) *Self Contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu kompetensi dasar harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.

3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Stand alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersamaan dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

4) Adaptif

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

5) Bersahabat/Akrab (*User Friendly*)

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

2.1.3 Fungsi dan Tujuan Penyusunan Modul

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

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.

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

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

2.1.4 Langkah- Langkah Penyusunan Modul

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

1. Perumusan KD yang Harus dikuasai

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

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

2. Menentukan Alat Penilaian

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

3. Penyusunan Materi

Materi modul sangat bergantung pada KD yang akan di capai dan tentu akan lebih baik menggunakan referensi-referensi mutakhir yang memiliki relevansi dari berbagai sumber misalnya buku, internet, majalah, jurnal hasil penelitian dan lain sebagainya. Materi modul tidak harus ditulis seluruhnya, dapat saja modul itu ditunjukkan referensi yang dapat dirujuk oleh siswa sebagai bahan bacaan. Usahakan ada ilustrasi yang sifatnya mendukung isi materi sangat diperlukan, karena di samping memperjelas penjelasan juga dapat menambah daya tarik bagi siswa untuk mempelajarinya.

4. Urutan Pembelajaran

Urutan pembelajaran dapat di berikan dalam petunjuk menggunakan modul. Peunjuk siswa diarahkan kepada hal-hal yang harus dikerjakan dan yang tidak boleh dikerjakan oleh siswa, sehingga siswa tidak perlu

banyak bertanya, guru juga tidak perlu banyak menjelaskan atau dengan kata lain guru berfungsi sebagai fasilitator.

5. Struktur Modul

Struktur modul dapat bervariasi, bergantung pada karakter materi yang akan disajikan, ketersediaan sumberdaya dan kegiatan belajar yang akan dilakukan. Secara umum modul harus memuat paling tidak beberapa hal berikut.

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

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

1. Pendahuluan

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

2. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar merupakan inti dari modul. Pada kegiatan belajar ini, terdapat tujuan pembelajaran yang akan di capai, materi pokok pembelajaran yang berisi penjelasan, contoh, ilustrasi, aktivitas, tugas/ latihan, dan rangkuman. Aktivitas dalam modul dapat berupa aktivitas mental/pikiran, aktivitas membaca/ menulis, dan aktivitas melakukan tindakan lain seperti aktivitas yang bersifat motivasi untuk melakukan kegiatan, praktik berbahasa, dan praktik bersastra.

3. Penutup

Bagian penutup modul berisi salam, rangkuman, aplikasi, tindak lanjut, kaitan dengan modul berikutnya, selain itu, terdapat pula daftar kata penting, daftar pustaka, dan kunci tes mandiri. Penggunaan bahasa dalam modul juga penting untuk diperhatikan, modul digunakan siswa untuk belajar mandiri, penggunaan bahasa juga harus disesuaikan dengan perkembangan anak. Menurut Suryaman, dkk. (2006: 22) bahasa dalam modul sebagai berikut.

- a. Gunakan bahasa percakapan, bersahabat, dan komunikatif.
- b. Buat bahasa lisan dalam bentuk tulisan.
- c. Gunkan sapaan akrab yang menyentuh secara pribadi.
- d. Pilih kalimat sederhana, pendek, dan tidak beranak cucu.
- e. Hindari istilah yang sangat asing dan terlalu teknis.
- f. Hindari kalimat positif dan negatif ganda.
- g. Gunakan pertanyaan retorik.
- h. Sesekali bisa digunakan kalimat santai, humor, dan ngetrend.

- i. Gunakan bantuan ilustrasi untuk informasi yang abstrak.
- j. Berikan ungkapan pujian, memotivasi.
- k. Ciptakan kesan modul sebagai bahan belajar yang hidup.

2.2 Pembelajaran Setimbangan di SMA dalam Kurikulum 2013

Mata pelajaran Bahasa Lampung termasuk dalam kurikulum yang di keluarkan Pergub No.39 Tahun 2014 dengan Kompetensi mengarahkan siswa untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mengonsepan karakteristik mata pelajaran Bahasa Lampung untuk SMA dengan Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA/SMA/MAK menyatakan bahwa pada pendidikan tingkat SD, SMP dan SMA mata pelajaran bahasa Lampung salah satu mata pelajaran wajib yang menggunakan teks sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Bahasa Lampung berbasis teks. Teks Bahasa Lampung bersiat wajib diajarkan pada tingkat SMA berupa pungo pandai, penglaku, teks kurir, dan setimbangan terdapat di kelas XI semester ganjil

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi Bahasa Lampung untuk SMA/MA/SMK

Kelas X	Kelas XI	Kelas XII
Teks Percakapan	Pungo Pandai	Teks Wawancara
Teks Pidato	Teks Penglaku	Artikel Budaya
Tek Biografi	Teks Kurir	Pewara/ Mc
Aksara Lampung	Teks Setimbangan	Teks Nyeghita
Teks Drama	Teks Aksara	Teks Aksara
Teks Sesikun	Teks Warahan	Teksteks Ngamai
Teks Dongeng	Teks Wawancara	Adok/ Ngini Adok
Teks Sastra		Teks Drama

Pasangan KD pengetahuan dan KD keterampilan *setimbangan* kelas XI SMA dalam Pergub Nomor 39 Tahun 2014 sebagai berikut. 11.3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, koseptual, procedural, dan metakognitif

berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan. 11.4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2.2.1 Pengertian Pantun *Setimbangan*

Setimbangan artinya bersahutan, pantun *Setimbangan* artinya pantun bersahut.

Setimbangan merupakan istilah orang Lampung saling bersahutan atau berbalas pantun. pantun *setimbangan* sering digunakan dalam acara adat atau perayaan tertentu sebagai sarana hiburan, bersukaria hingga menjadi sarana komunikasi yang berisi nasihat, petuah, bercanda, dan merayu.

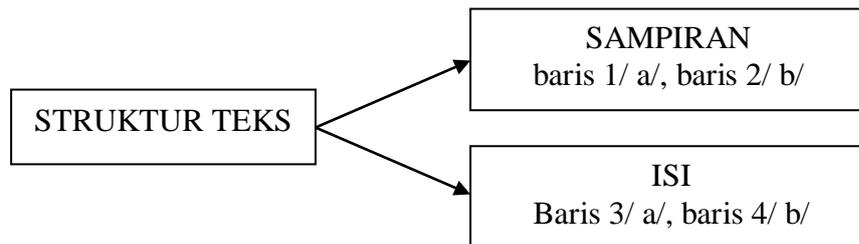
Adat Lampung terbagi atas 2 kelompok masyarakat Lampung pesisir atau saibatin dialek (A) dan Lampung peminggir atau pepadun dialek (O), dengan dua kelompok masyarakat Lampung ini mengenal pantun *setimbangan* dengan berbagai istilah seperti *sagata*, *adi-adi*, *patun*, *sekiman*. Istilah yang paling populer *adi-ad*, yang dikenal di lingkungan masyarakat Lampung Abung, Menggala (Tulang Bawang), Melinting, Way Kanan, Sungkai dan Pubian. Sedangkan istilah

Sagata dikenal di kalangan masyarakat Lampung Pesisir. Acara *setimbangan* dalam masyarakat adat Lampung biasanya diselenggarakan dalam acara muda

mudi yang bersifat sukaria seperti acara *nyambai*, *miyah damagh*, *kedayek nayuh*, *lempar selendang* dan acara muda mudi lainnya.

2.2.2 Struktur Kaidah *Setimbalan*

Kaidah *setimbalan* yang dikenal orang lampung merupakan pantun bersahutan, yang dibangun atas 4 unsur larik/baris dan bersajak a-b-a-b, yang memiliki sampiran dan isi (Suroso, 2008:74). Tiap bait pantun memiliki 4 baris, tiap baris terdiri 8 sampai 12 suku kata yang mana dua baris pertama, merupakan sampiran dan dua baris terakhir terdapat isi dari pantun tersebut (Ambary, 2005:24). Berikut struktur kaidah pantun *setimbalan*.



Contoh pantun *setimbalan* peghintaan dialek (A)

Bayang-bayangmu Kundang (bayanganmu sayang) = sampiran

Khatong di tengah bingi (datang di malam hari) = sampiran

Minjak nyak sambil miwang (bangun sambil menengis) = isi

Niku kuhuk lom hanipi (kamu kutemukan di mimpi) = isi

Mejong di lambung batu (duduk di atas batu) = sampiran

Neggakhah bula wewah (melihat rembulan) = sampiran

Tebinta munih niku (aku pun ingat kamu) = isi

Tebinta pagun sakheh (rinduku pun membendung) = isi

Tabel 2.2 Karakteristik *Setimbalan*

No	Struktur Teks	Kaidah Teks
1	Bait : pantun disusun dalam bentuk bait	Satu bait berisi 4 baris
2	Baris : kumpulan kata yang berjajar	Satu baris terdiri atas 8-12 kata
3	Sajak : perulangan bunyi pantun menggunakan sajak a-b-a-b	Mengandung sampiran dan isi

2.2.3 Fungsi *Setimbalan*

Setimbalan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan hasrat seni, atau rahasia yang tersembunyi melalui penyampaian yang berkias. Orang Lampung sai batin menciptakan pantun *setimbalan* untuk melahirkan perasaan secara berkesan dengan ringkas, kemas, yang menggunakan bahasa indah-indah berbahasa Lampung..

2.2.4 Jenis *Setimbalan*

Terdapat 5 jenis *setimbalan* yang berkembang di masyarakat pesisir sebagai berikut.

1. *Setimbalan Nyindekh*

Nyindegh merupakan patun yang bertemakan sindiran terhadap lawan bicaranya. Perkataan yang bermaksud menyindir orang, ejekan, celaan yang dilakukan secara tidak langsung (KBBI, edisi V).

2. *Setimbalan Bukahaga*

Bukahaga merupakan pantun yang bertemakan menyatakan keinginan. Sesuatu yang diinginkan tentang hasrat, kehendak, harapan agar terkabul (KBBI edisi V).

3. *Setimbangan Lalagaan*

Lalagaan merupakan pantun yang bertema bercanda terhadap lawan mainnya. Perkataan yang bertingkah, bersenda gurau, berkelakar memetik hiburan pendengarnya (KBBI edisi V)

4. *Setimbangan Nangguh*

Nangguh merupakan pantun yang bertemakan pamit terhadap lawan bicaranya. Seseorang permisi sebelum pergi, akan pulang, dan akan berangkat (KBBI edisi V)

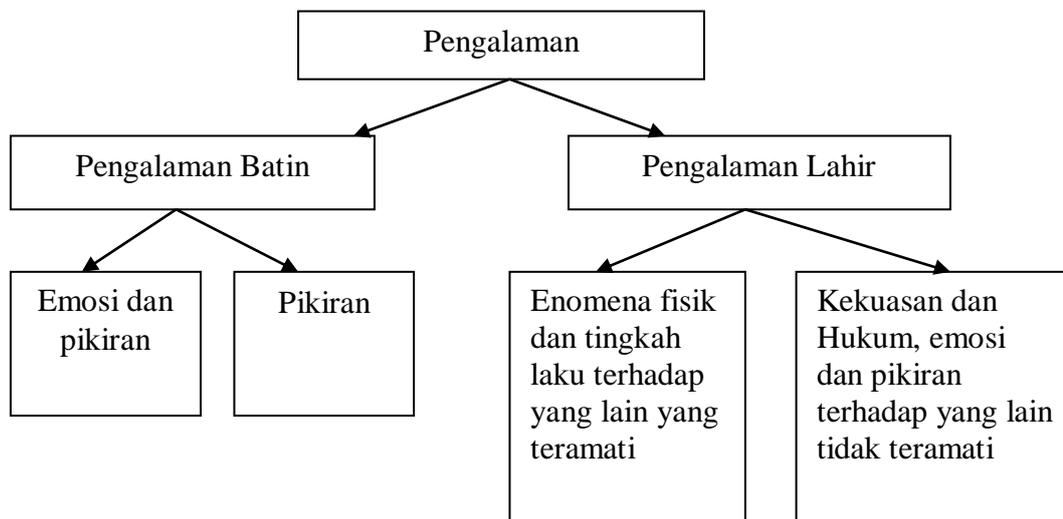
5. *Setimbangan Peghcintaan*

Peghcintaan merupakan pantun yang bertemakan percintaan., menyatakan tentang suka, kasih, sayang, ingin, dan susah hati (KBBI edisi V)

2.3 Pembelajaran *Setimbangan* Berbasis *Experiential Learning*

Pengalaman batin terdiri atas pikiran dan perasaan, pikiran merupakan sesuatu yang lebih terkendali, lebih tenang sedangkan perasaan lebih bergejolak, lebih sukar dikontrol, lebih agresif dibandingkan dengan pikiran. Pengalaman yang bersifat lahiriah dapat pula dibagi atas dua bagian, yakni (1) fenomena fisik atau fakta-fakta yang berhubungan dengan apa yang di lihat, di dengar, dan di raba oleh seseorang, dan (2) tingkah laku yang tidak teramati dari fenomena ini yang banyak memberi pengaruh terhadapnya,

yakni kekuasaan dan hukum yang melingkupinya, antara lain berupa pengetahuan, ekonomi politik, moral, dan agama. Keempat elemen itu dirangkumkan seperti yang terdapat dalam diagram berikut.



Pengalaman dalam Karya Fiksi (Semi, 1988:61)

Kosasih (2016: 128) menyatakan setiap orang memiliki pengalaman. Pengalaman-pengalaman itu ada yang menyenangkan, menyedihkan, menggelikan, menakutkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya. Akan sangat bermanfaat. Pengalaman-pengalaman itu ditulis. Pengalaman-pengalaman tersebut menjadi penting untuk dijadikan bahan pelajaran. Pengalaman tidak harus berupa peristiwa dahsyat, pertemuan dengan orang terkenal, ataupun sejenisnya yang bisa dijadikan *setimbangan*. Percakapan dalam keseharian seperti berkomunikasi dengan orang tua, teman, guru dalam berbagai aktifitas, Syaratnya menulis *setimbangan* harus pandai dalam mengolah kata-katanya sehingga pendengar menjadi tertarik.

Pemahaman terhadap hakikat pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) penting diperlukan sebelum melakukan kegiatan pengembangan. Berikut akan diuraikan definisi *experiential learning*, teori belajar yang memengaruhi *experiential learning*, dan langkah-langkah pembelajaran *setimbangan* berbasis *experiential learning*.

2.3.1 Defenisi *Experiential Learning*

Pembelajaran dengan pendekatan *experiential learning*, mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman, mendefinisikan belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui tranformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir, jika seseorang terlibat aktif dalam proses belajar maka orang itu akan belajar jauh lebih baik, dikarenakan dalam proses belajar berpikir tentang apa yang dipelajari dan bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata (Fathurrohman, 2015: 242).

Experiential learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan, pembelajaran akan bermakna ketika siswa berperan melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka memandang kritis kegiatan tersebut. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan/tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai

katalisator menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

2.3.2 Teori Belajar yang Mempengaruhi *Experiential Learning*

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

1. Teori Gestalt

Belajar menurut Gestalt adalah kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengorganisir objek yang diamati menjadi suatu bentuk atau struktur yang bermakna atau mudah dipahami. Pembelajaran menurut teori Gestalt adalah 2usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga lebih mudah mengorganisirnya menjadi suatu gestalt.

Prinsip belajar menurut gestalt salah satunya adalah belajar adalah organisasi pengalaman. Pengalaman adalah suatu interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Misalnya, anak terkena api, kejapenelitian ini menjadi pengalaman bagi anak. Belajar itu baru timbul bila seseorang menemui suatu atau soal baru. Dalam mnghadapi itu ia akan menggunakan segala pengalaman yang telah dimiliki

2. Teori Piaget Piaget

Mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran sebagai berikut.

a. Belajar aktif

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

b. Belajar lewat sosial

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

c. Belajar lewat pengalaman

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

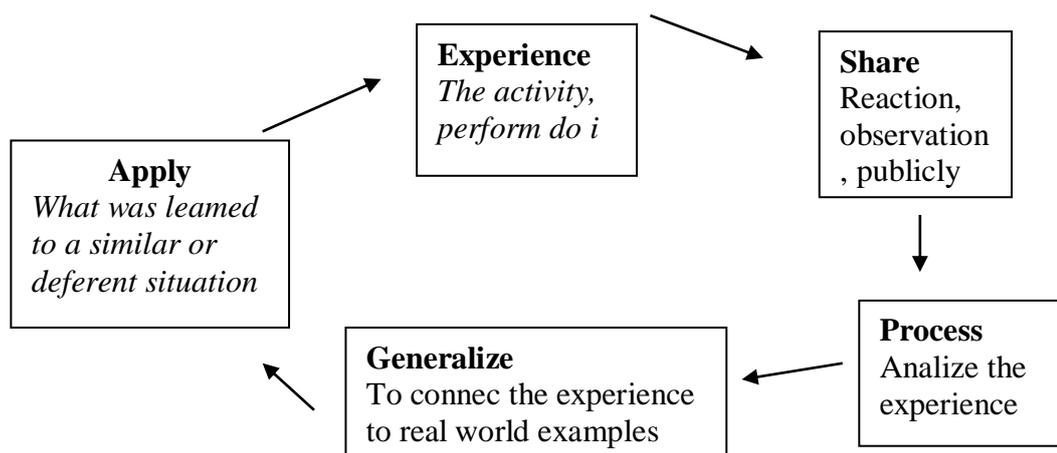
2.3.3 Dasar Pemikiran Penggunaan *Experiential Learning*

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

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

2.3.4 Langkah Membuat *Setimbangan* Berbasis *Experiential Learning*

Pendekatan pembelajaran dapat digambarkan dalam siklus sebagai berikut.



Mengacu pada gambar di atas, pada pembelajaran *eksperiential* ini sederhana dimulai dengan melakukan (*do*), merefleksikan (*reflect*),

kemupenelitian terapkan (*apply*). Jika dielaborasikan lagi maka akan terdiri dari lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (*experience*), bagi (*share*) “dirasa-rasa” atau analisis pengalaman tersebut (*process*), ambil hikmah atau simpulkan (*generalize*), dan terapkan (*apply*), begitu seterusnya ke fase pertama, alami, siklus ini sebenarnya *never ending*.

Experiential learning menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. *Experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsepkonsep saja tetapi memberikan pengalaman kepada siswa, pengalaman tersebut merupakan suatu kenyataan hidup yang dapat menjadi renungan, bahan perbandingan, dan pengetahuan bagi orang lain apabila pengalaman itu dituliskan (Cahyani, 2012: 174).

Sementara itu menurut Fathurrohman, (2015:242) *Experiential learning* memiliki sejumlah langkah-langkah yaitu 1) Tahap pengalaman konkret peserta didik dalam percakapan kesehari-hari. 2) Tahap pengamatan reflektif siswa belajar untuk merumuskan ide baru berdasarkan ide-ide yang sudah didapat pada tahap sebelumnya. 3) Tahap konseptualisasi abstrak peserta didik akan belajar membuat *setimbangan* secara mandiri 4) Tahap yang terakhir yaitu percobaan aktif, peserta didik membuat *setimbangan* sendiri dan mempraktikannya.

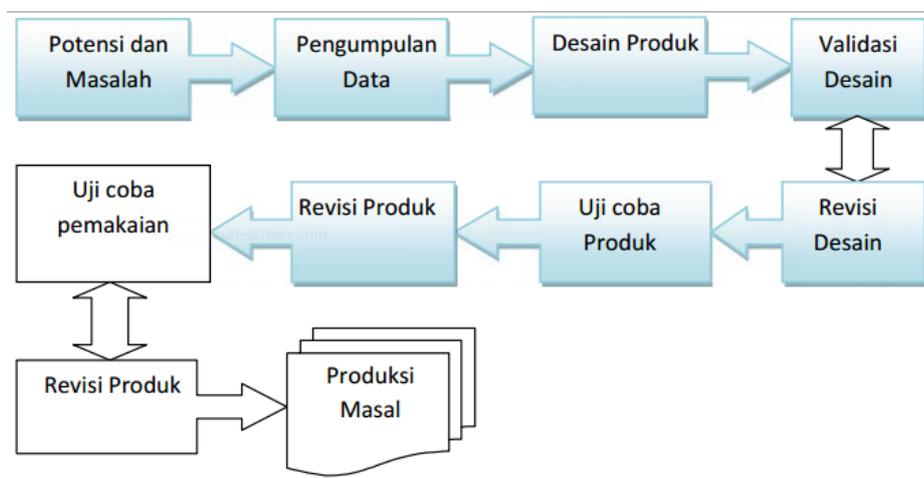
III. METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development R&D*), *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2011). Penelitian ini mengembangkan modul *setimbangan* berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas XI SMA. Hasil produk dari penelitian pengembangan berbentuk modul pegangan siswa.

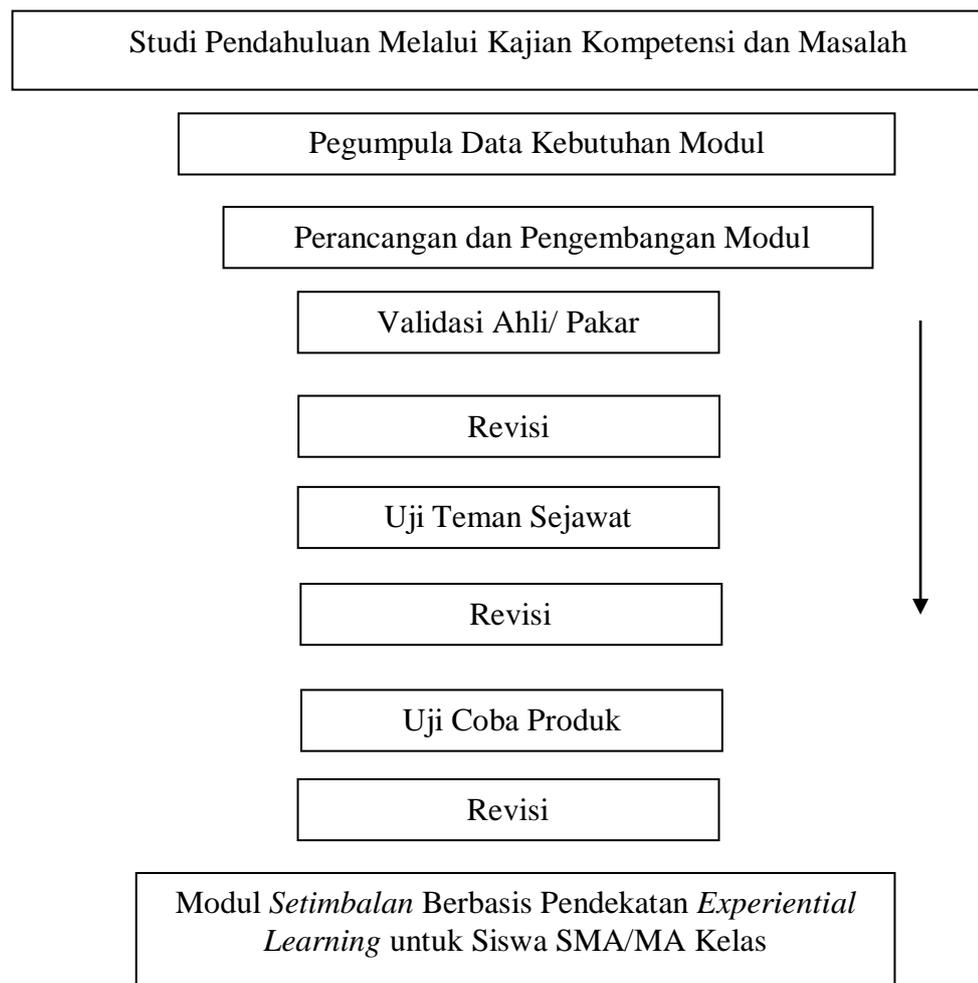
3.2 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian dan pengembangan ditunjukkan dengan langkah-langkah penelitian berikut. (Sugiyono 2016: 298).



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

1. Potensi dan masalah
 2. Pengumpulan data kebutuhan bahan ajar
 3. Pengembangan bahan ajar melalui perancangan (desain) produk dan mengembangkan bentuk produk awal
 4. Evaluasi produk melalui validasi oleh ahli/pakar yang relevan
 5. Revisi rancangan produk hasil validasi
 6. Uji coba produk pada teman sejawat, uji coba lapangan terbatas (15siswa) dan revisi produk hasil uji coba, dilanjutkan dengan uji coba lapangan luas dengan kelas sesungguhnya (120 siswa).
 7. Melakukan revisi hasil uji coba luas sehingga didapatkan produk akhir.
- Tahap diseminasi (penyebarluasan) tidak dilakukan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan pembiayaan penerbitan produk dan implementasi produk di lapangan dalam skala luas. Langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



1. Studi Pendahuluan Melalui Kajian Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan, berdasarkan potensi dan masalah, pengumpulan data digunakan untuk mengembangkan modul *setimbangan*. Analisis potensi dan masalah diamati untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kondisi lapangan, fokus studi pendahuluan, kebutuhan rancangan modul *setimbangan* dan angket dan hasil wawancara, tentang perlunya modul *setimbangan* berbasis *experiential learning*. Wawancara ditujukan kepada guru bahasa Lampung di SMA. Hasil angket dan wawancara tersebut dianalisis untuk mendapatkan

kondisi pembelajaran dan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Pengumpulan Data Kebutuhan Modul

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

3. Desain Produk Awal

Perancangan modul dimulai dengan menentukan peta kebutuhan modul disusun berdasarkan analisis kebutuhan materi yang harus disiapkan dalam modul. Langkah berikutnya adalah pembuatan produk awal dalam bentuk modul, modul dirancang berdasarkan analisis kompetensi dan materi yang relevan dari berbagai referensi.

4. Validasi Produk oleh Ahli/Pakar.

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

5. Revisi Produk Hasil Validasi

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

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan cara uji teman sejawat dan uji pada siswa. Uji teman sejawat atau praktisi pembelajaran dilakukan untuk memperoleh masukan dari guru-guru bahasa Lampung di SMA. Pengujian ini bertujuan untuk menjangar 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 penelitian analisis secara deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Uji lapangan terbatas atau uji dalam kelompok kecil (15 siswa) dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan penggunaan modul melalui angket uji kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan modul.

Uji lapangan luas atau uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas pembelajaran (4 kelas masing-masing 30 siswa = 120 siswa). Hasil pengujian diperoleh penilaian produk operasional berupa modul yang siap digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Langkah-langkah uji coba dilakukan dengan cara berikut ini.

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

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Bandar Lampung, kelas XI MIA 1, MIA 5 dan IIS 2, IIS 3 Waktu penelitian dilakukan pada ahir semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Pemilihan 4 kelas dalam satu sekolah tersebut berdasar pada beberapa hal yang menjadi pertimbangan, yakni sebagai berikut.

1. Sekolah tersebut memiliki sistem pembagian kelas MIA dan IIS
2. Secara strategis, kelas MIA dengan kelas IIS berjauhan dan tingkat minat belajar bahasa Lampung merata, ada yang asli suku Lampung yang masih menggunakan bahas Lampung dan ada yang tidak menggunakan bahasa Lampung, ada pula yang bukan suku Lampung.

3. Sekolah tersebut merupakan tempat peneliti mengajar sehingga memudahkan mengukur kemampuan peserta didik.

3.4 Uji Coba Produk

Berikut diuraikan uji coba produk penelitian pengembangan Modul *Setimbangan* bagi siswa kelas XI SMA.

- 1) Modul sebagai produk dari penelitian pengembangan ini diuji tingkat kelayakannya. Untuk mengetahui tingkat kelayakan modul, menggunakan hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui 3 tahap, yakni (1) *review* oleh ahli materi; (2) *review* praktisi guru bahasa Lampung; (3) uji coba skala terbatas melibatkan 15 peserta didik; dan (4) uji skala luas melibatkan 120 peserta didik (4 kelas)
- 2) Subjek Uji Coba Berikut ini diuraikan subjek coba pengembangan produk modul *setimbangan* bagi siswa kelas XI SMA
 - a. Tahap Uji Praktisi

Uji praktisi dilakukan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran oleh pendidik mata pelajaran bahasa Lampung serta pemberian kritik dan saran yang berguna untuk perbaikan modul *setimbangan*. Uji praktisi dilakukan sebelum produk diuji coba ke tahap selanjutnya.
 - b. Tahap Uji Ahli Materi

Subjek coba pada tahap ini adalah satu orang ahli materi. Uji ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul *setimbangan*, memperoleh kritik, dan

saran dari ahli yang berkompeten pada bidang yang bersangkutan. Hasil uji ahli berguna untuk memperbaiki produk media agar siap diuji pada tahap selanjutnya.

c. Tahap Uji Coba Skala Tebatas

Subjek coba pada tahap ini, dilaksanakan pada satu sekolah dengan melibatkan 15 peserta didik, kelas XI dari SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Uji skala terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik mengenai kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan. Respons yang berupa kritik dan saran tersebut digunakan untuk memperbaiki modul pembelajaran agar siap untuk melakukan uji coba skala luas.

d. Tahap Uji Coba Skala Luas

Pada tahap ini, subjek coba terdiri atas 120 peserta didik kelas XI SMAN 4 dan dua pendidik yaitu SMA 4 dan SMA 2 Negeri Bandar Lampung. Data kemenarikan menggunakan produk sebagai sumber belajar di peroleh dari peserta didik sebagai pengguna. Angket respons digunakan sebagai instrumen pada tahap ini. Angket respons terhadap penggunaan produk memiliki empat pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu sangat layak (skor 4), layak (skor 3), cukup layak (skor 2), dan kurang layak (skor 1). Tingkat efektivitas kegunaan produk dapat diketahui dengan cara produk dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik. Peserta didik diambil dengan teknik acak atas dasar kesetaraan subjek penelitian untuk memenuhi kebutuhan berdasar pada analisis kebutuhan. Untuk mengetahui tingkat

efektivitas produk, desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2015:110-111), pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

3) Jenis Data

Data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi dikelompokkan menjadi tiga bagian, yakni (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli materi, hasil uji ahli media pembelajaran, dan uji praktisi; (2) data evaluasi tahap kedua 4 data hasil uji coba skala terbatas; (3) data evaluasi tahap ketiga berupa data hasil uji coba skala luas, yaitu penilaian dari peserta didik kelas XI dan pendidik bahasa Lampung kelas XI serta uji kemenarikan produk.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menjadi 2 menurut sifatnya, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran, praktisi, hasil uji skala terbatas, dan hasil penilaian dari peserta didik dan guru. Data kualitatif juga diperoleh dari hasil wawancara guru bahasa Lampung. Data kuantitatif diperoleh dari persentase angket dan hasil efektivitas *pre-test* dan *post-test* peserta didik SMA kelas XI

4) Instrumen Penguumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara dan angket. Berikut diuraikan penjelasan mengenai wawancara dan angket.

a. Wawancara

Wawancara termasuk cara pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan terbuka (Setiyadi, 2013:243). Wawancara merupakan cara untuk memperoleh informasi secara langsung dari guru mata pelajaran bahasa Lampung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tentang kebutuhan terhadap produk media, bagaimana berlangsungnya pembelajaran bahasa Lampung, khususnya tentang *setimbangan*. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terarah. Topik dalam percakapan wawancara ini sudah disiapkan sebelumnya sehingga pertanyaan yang disampaikan lebih terarah dan menghemat waktu. Berikut disajikan kisi-kisi wawancara.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Pendidik Prapenelitian

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	Apakah kurikulum yang digunakan saat ini?
2	Ketersediaan bahaan ajar	Apakah ibu memiliki buku pegangan semacam modul untuk mengajar pada metri teks <i>setimbangan</i> ? Jika iya apakah pegangan tersebut rancangan anda sendiri ?
3	Kesesuaian KI KD	Apakah LKS yang digunakan sudah sesuai dengan KI KD pembelajaran <i>setimbangan</i> ?
4	Penyajian	Apakah LKS atau pegangan yang digunakan ibu memudahkan belajar materi <i>setimbangan</i> ?
5	Kendala umum yang dihadapi pendidik dalam pembelajaran	Apakah ibu memiliki kendala yang mendasari kesulitan mengajar pada materi <i>setimbangan</i> ?
6	Pengayaan Materi	Apakah dalam LKS atau pegangan yang ibu gunakan memiliki lembar evaluasi ?

7	Kebutuhan	Apakah ibu membutuhkan pegangan dalam bentuk modul materi ajar <i>setimbangan</i> guna menambah referensi pada materi tersebut ?
---	-----------	--

(Sumber : modifikasi dari Suryani dkk, 2018: 128)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik Prapenelitian

No	Aspek	Indikator
1	Ketersediaan bahan ajar/ pegangan guru	Apakah pegangan siswa dalam kegiatan belajar mengajar ?
		Jika ada apa panduan pada materi teks <i>setimbangan</i> ?
2	Panduan pembelajaran	Apakah panduan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran?
		Jika tidak sesuai apa kekurangan panduan ?
3	Penyajian	Apakah pegangan siswa dalam belajar mengajar memudahkan untuk dipahami ?
		Jika tidak, apa kekurangan pada pegangan pembelajaran untuk materi teks <i>setimbangan</i> ?
		Apakah materi dapat dicerna dengan baik ?
		Jika tidak seharusnya apa yang di ajarkan pada materi teks <i>setimbangan</i> ?
5	Kebutuhan	Apakah siswa membutuhkan buku pegangan berbentuk modul untuk lebih menguasai materi teks <i>setimbangan</i> ?
		Jika iya modul seperti apa yang di harapkan untuk materi teks <i>setimbangan</i> ?

(Sumber : Modifikasi dari Suryani dkk, 2018: 128)

a) Angket Uji Praktisi/ Teman Sejawat

Angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan, memperoleh kritik dan saran untuk memperbaiki produk media pembelajaran sebelum diuji coba ke tahap selanjutnya. Berikut disajikan kisi-kisi angket uji praktisi

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Angket Uji Praktisi/Teman Sejawat

No	Aspek yang dinilai	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Modul					

		dengan KI dan KD					
		b. Kesesuaian modul dengan kebutuhan guru dan siswa					
		c. kesesuaian modul dengan kebutuhan pembelajaran					
		d. manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan					
		e. kebenaran substansi materi					
2	Kebahasaan	a. keterbacaan tulisan					
		b. kejelasan informasi					
		c. kesesuaian dengan kaidah bahasa					
		d. penggunaan bahasa efektif dan efisien					
3	Sajian	a. kejelasan modul					
		b. urutan penyajian modul					
		c. memberi motivasi					
		d. interaktivitas (stimulus respon)					
		e. kelengkapan materi yang disajikan					
4	Kegrafikan	a. Penggunaa <i>font</i> (jenis dan ukuran)					
		b. <i>Layout</i> tata letak					
		c. ilustrasi, grafis, gambar					
		d. harmonisasi warna ilustrasi, grafis, dan gambar memperjelas fungsi dan pesan cerita					
		e. desain tampilan penggunaan warna yang sesuai					

Penilaian oleh teman sejawat/praktisi yaitu guru bahasa Lampung 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 modul juga memberikan saran perbaikan sehingga modul yang dikembangkan layak untuk digunakan. Angket uji coba produk modul sebagai bahan ajar pembelajaran teks *setimbangan* yang diberikan kepada peserta didik. Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan terhadap

modul yang dihasilkan melalui dua tahap, yaitu uji skala terbatas dan uji skala luas besar atau pembelajaran sebenarnya. Tanggapan peserta didik 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.

b) Angket Uji Skala Terbatas dan Skala Luas

Angket uji skala terbatas dan skala luas adalah angket yang digunakan untuk menguji penggunaan materi pantun *setimbangan* dalam proses pembelajaran. Angket tersebut diberikan kepada pendidik dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Berikut instrumen uji coba.

Tabel 3.5 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Pertanyaan	TM (1)	KM (2)	M (3)	SM (4)	Keterangan
A. Kemenarikan Modul						
1	Apakah variasi penggunaan huruf (ukuran, bentuk, jenis, dan warna) membuat modul menarik dipelajari?					
2	Apakah ilustrasi yang ada membuat modul menarik dipelajari?					
3	Apakah desain sampul modul menarik?					
4	Apakah penggunaan variasi warna membuat modul menarik dipelajari?					
5	Apakah dengan penggunaan gambar membuat modul menarik dipelajari?					
6	Apakah kesesuaian permasalahan membuat modul					

	menarik dipelajari ?					
7	Apakah dengan adanya contoh membuat modul menarik dipelajari?					
8	Apakah kesesuaian gambar membuat modul menarik dipelajari?					
9	Apakah soal-soal latihan dan tes formatif dalam modul menarik untuk dikerjakan?					
10	Apakah format keseluruhan modul membuat modul menarik dipelajari?					
No	Pertanyaan	TM (1)	KM (2)	M (3)	SM (4)	Keterangan
B. Kemudahan Penggunaan						
1	Apakah cakupan isi modul mempermudah Anda menggunakan modul?					
2	Apakah kejelasan isi modul mempermudah Anda menggunakan modul?					
3	Apakah alur penyajian modul mempermudah Anda menggunakan modul ?					
4	Apakah bahasa yang digunakan dalam modul dapat dipahami secara jelas sehingga mempermudah Anda menggunakan modul ?					
5	Apakah kejelasan pemaparan materi modul mempermudah Anda menggunakan modul?					

6	Apakah petunjuk/ perintah/ panduan dalam modul dapat dipahami maksudnya secara jelas sehingga mempermudah Anda menggunakan modul ?					
7	Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam modul dapat Anda pahami maksudnya secara jelas sehingga mempermudah penggunaan modul?					
No	Pertanyaan	TM (1)	KM (2)	M (3)	SM (4)	Keterangan
C. Kemanfaatan Modul						
1	Apakah modul membantu Anda meningkatkan minat mempelajari materi?					
2	Apakah modul membantu Anda mempelajari materi secara lebih mudah?					
3	Apakah evaluasi (uji kompetensi) yang ada membantu Anda mengetahui kemampuan konsep yang Anda kuasai?					

Tabel 3.6 Angket Uji Coba pada Guru sebagai Pengguna

No	Aspek yang dinilai	Indikator	1	2	3	4	5
1	Bahasa	Bahasa mudah dipahami					
		Penggunaan bahasa Lampung sesuai dengan kaidah					
		Penggunaan kalimat efektif					
2	Isi Modul	Penyajian materi secara sistematis					
		Sesuai dengan perkembangan zaman					

		Disajikan secara kontekstual					
		Modul memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotor					
3	Kemenarikan Penyajian	Penyajian materi secara runtut					
		Materi melibatkan peserta didik secara aktif					
		Sesuai dengan kompetensi dasar					
4	Kegrafisan	Modul dibuat secara Baik Bentuk, Sampul, dan Perwajahan Awal					
		Memuat daftar pustaka					
		Kesesuaian ilustrasi dan warna					
		Membangkitkan motivasi belajar					

Tabel 3.7 Kategori penilaian materi *setimbangan*

Nilai	Kategori	Keterangan
85-100	A	Sangat Baik
75-84	B	Baik
60-74	C	Cukup
40-59	D	Kurang
0-39	E	Sangat Bayak

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil penilaian ahli materi, peserta didik, dan pendidik bahasa Lampung kelas XI. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk pengembangan. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk untuk pembelajaran.

- a. Analisis Lembar Angket Ahli Materi, dan praktisi *Reviewer* diubah dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif .
- b. Setelah data terkumpul, kemudian dihitung skor rata-rata setiap aspek kriteria yang dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sudjana, 2010:109).

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

n = jumlah penilaian

$\sum X$ = jumlah skor

- c. Setelah menghitung skor rata-rata seluruh kriteria penilaian, kemudian diubah ke dalam hasil presentase atau proporsi. Skor presentase diperoleh dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan intrumen penilaian menurut ahli materi. Ahli media, 2 guru bahasa Lampung, dan peserta didik SMA kelas XI. Rumus menghitung presentase kelayakan bahan ajar yaitu

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor dari perhitungan tersebut akan menunjukkan tingkat kelayakan modul *setimbangan* dari ahli media, ahli materi, ahli praktisi, guru dan siswa. Hasil presentase skor tersebut kemudian diubah kedalam data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor menurut Riduwan & Sunarto.

Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan

Rentang Skor %	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Ridwan & Sunarto, 2009)

- d. Tahapan yang terakhir setelah menghitung presentase kelayakan modul yakni menghitung efektivitas dengan menghitung rata-rata *pretes*, *postes*, dan *Ngain*. Untuk menguji efektivitas produk, digunakan perhitungan manual, yaitu dengan rumus efektivitas. *N-gain*, sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes kemampuan awal}}$$

Keterangan :

N-gain : Gain yang ternormalisi

Pre tes : Nilai awal pembelajaran

Post test : Nilai akhir pembelajaran

Selanjutnya diperoleh skor gain yaitu perbandingan gain actual dengan gain maksimum. Gain aktual yaitu selisih skor *posttest* terhadap *pretes*.

Rumus N-gain adalah sebagai berikut : Kriteria interpretasi N-gain yang dikemukakan oleh Smeltzer (2002).

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi N-gain

Rata-rata Gain Ternormalisasi	Kriteria Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi / layak/ efektif
$0,3 < g < 0,7$	Sedang/ cukup layak/ cukup efektif
$g < 0,3$	Rendah/ tidak layak/ tidak efektif

Kriteria keefektifan, jika tingkat pencapaian N-gain minimal kategori sedang.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan, pengembangan modul *setimbangan* untuk siswa kelas XI SMA, disimpulkan sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan deskripsi, analisis data, dan pengembangan modul *setimbangan* kelas XI semester ganjil, disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan modul *setimbangan* kelas XI semester ganjil
Menghasilkan produk modul *setimbangan* yang sudah divalidasi ahli materi dan praktisi. Hasil validasi materi 86,1% dan praktisi 83% dinyatakan modul sangat layak untuk diujicobakan.
2. Hasil uji kelayakan modul *setimbangan* untuk kelas XI diujikan dengan 120 siswa, terdapat tiga aspek penilaian. Aspek sajian sebesar 85,7%, aspek kebahasaan modul sebesar 92,2% dan aspek kegrafikan modul 85,5%, penilaian ketiga aspek rata-rata kelayakan modul sebesar 87,9% dikategorikan sangat layak
3. Hasil uji efektifitas pada 30 siswa, diujikan dengan *pree test* dan *post test*, memperoleh gain rata-rata 0,5 menyatakan modul efektif/sedang digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi guru, modul *setimbangan* berbasis *experiential learning* diharapkan menambah wawasan, pelengkap buku teks dan tambahan referensi pembelajaran agar peserta didik dapat mengenal banyak kosakata baru Bahasa Lampung
2. Bagi siswa, hasil pengembangan berupa modul *setimbangan* ini dapat dimanfaatkan belajar mandiri, dengan atau tanpa seorang guru.
3. Bagi peneliti lain, hasil pengembangan ini dapat dijadikan rujukan atau acuan penelitian senada yang dilakukan. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian lebih mendalam terkait modul *setimbangan* berbasis *experiential learning*, agar materi lebih menarik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, Farida. 2014. *Ungkapan Piil Pesenggiri sebagai Pilar Berisi Falsafah Hidup Orang Lampung*. (Makalah disajikan dalam Kongres Internasional MLI)
- Ariyani, Yurizal, Agustina, Mustofa. 2014. *Konsepsi Pilng Pesengiri Menurut Adat Lampung Waykanan di Kabupaten Way Kanan*. Bandar Lampung: Aura Publishing.
- Borg, Walter R and Gall., Meridith. Damien. 1983. *Educational Research an Intrioudction*. Logman. New York & London.
- Cahyani, Isah. 2012. *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Pendekatan Experiential Learning*. Bandung : Pendidikan Dasar SPS UPI
- Isah. 2012. *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Pendekatan Experiential Learning*. Bandung: Program Studi Pendidikan Dasar SPS UPI.
- Daryanto dan Dwicahyo, Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Depdiknas. 2008a. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Pengajaran Sastra Berbasis Experience Learning*. Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya .Vol. 1, No.

Fathurrohman,

- Fathurrohman, m. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Hallidy, M.A.K. dan Hasan, Ruqaiya. 1992. *Bahasa, Konteks, dan Teks*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Haryono, Anung. 1996. *Modul Pengembangan Program Media Intruksional*. Jakarta. Universitas Kristen Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Hutchinson, T., & Waters, A. 1987. *English For Specific Purposes: A Learning Centered Approach*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Jamilah. 2009. *Pengembangan Multi Media untuk Pembelajaran Mata kuliah Pronunciation di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris*. Jurnal PBS.FKIP. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Kurniasih Imas dan Berlin. 2014. *Teknik dan Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Kata Pena
- Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mughal, Farooq & Zafar, Aneesha. 2011. *Experiential Learning from a Constructivist Perspective: Reconceptualizing the Kolbian Cycle*. International Journal of Learning & Development. Vol. 1, No. 2.
- Sudjana, nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung. Sinar Baru
- Riduwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sato, Aiko & de Haan, Jonathan. 2016. *Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games*. International Journal of Instruction. Vol.9, No.1.
- Sanusi, A. Efendi. 1996. *Sastra Lisan Lampung*.
- Semi, Atar M. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung (Research and

Development/ R & D). CV. Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung . Alfabeta

Pelajar. Suryaman, Maman, dkk. 2006. *Pedoman Penulisan Buku Pelajaran*.
Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.