PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS CERITA PENDEK BERMUATAN KARAKTER PADA SISWA KELAS XI SMA

Clara Lolinsa Br Ginting[1], Diah Kusyani[2], Lailan Syafira Putri Lubis[3]
[123]Universitas Al Washliyah Medan, Sumatera Utara, Indonesia
claralolinsabrgtg@gmail.com, diahkusyani13@gmail.com, lailan.syafiralubis1993@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar yang interaktif bermuatan karakter untuk siswa kelas XI SMA pada pelajaran materi teks cerita pendek untuk mendeskripsikan uji kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan bagi siswa kelas XI SMA. Jenis penelitian ini adalah metode R&D (Research and Devlopment) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan penelitian yaitu, Analysis, Design, Devlopment, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa, SMA Al Washliyah 1 Medan dan Madrasah Aliyah Swasta Mu'allimin UNIVA Medan. Dalam uji coba kelompok kecil dilakukan di SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa dengan subjek penelitian yang berjumlah 36 peserta didik. Data dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, angket, validasi produk, dan uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil validasi bahan ajar terdiri dari validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori "sangat baik", validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,95 dengan kategori "sangat baik", penilaian Guru Bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori "sangat baik", dan hasil siswa dalam kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori "sangat baik. Dari hasil validasi dan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Bermuatan Karakter pada Siswa Kelas XI SMA layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *pengembangan, bahan ajar interaktif, teks cerpen, bermuatan karakter*

Abstrack

This study aims to develop learning media in the form of interactive teaching materials with characters for class XI high school students in short story text material lessons to describe the feasibility test of interactive teaching materials developed for class XI high school students. This type of research is the R&D (Research and Devlopment) method with the ADDIE development model which consists of 5 research stages namely, Analysis, Design, Devlopment, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at Nurul Iman Tanjung Morawa Private High School, Al Washliyah 1 High School Medan and Mu'allimin UNIVA Medan Private Madrasah Aliyah. In small group trials conducted at Nurul Iman Tanjung Morawa Private High School with research subjects totaling 36 students. The data in this study were obtained from interviews, questionnaires, product validation, and small group trials. The results of the study showed that the results of teaching material validation consisted of material expert validation obtaining an average score of 4.6 in the "very good" category, media expert validation obtaining an average score of 4.95 in the "very good" category, the assessment of Indonesian teachers obtained an average score of 4.7 in the "very good" category, and the results of students in small groups obtained an average score of 4.85 in the "very good" category. From the results of the validation and assessment it can be concluded that the Teaching Materials of Character-Loaded Short Story Texts for Class XI High School Students are appropriate to be used as learning media.

Keywords: *development, interactive teaching materials, short story text, character-laden*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses dalam mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dalam lingkungannya. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedural yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari kombinasi antara dua aspek, yaitu belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar (pendidik) untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang efektif.

Tujuan dari pendidikan nasional yang diamanahkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3 menyebutkan bahwa, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk membangun potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sejalan dengan itu, penerapan pendidikan karakter sangat diperlukan dalam pembelajaran khususnya teks cerpen guna menunjang keberhasilan dari tujuan pendidikan.

Terminologi pendidikan karakter mulai dikenalkan sejak tahun 1900-an. Thomas Lickona 1991:51 yang dikutip Ni Putu Suwardani (2020: 32) yang dianggap sebagai pengusung pendidikan karakter mengungkapkan bahwa pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Sejalan dengan itu Pendidikan karakter juga merupakan proses kegiatan yang mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan budi harmoni yang selalu mengajarkan, membimbing, dan membina setiap manusia untuk memiliki kompetensi intelektual, karakter, dan keterampilan menarik. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah upaya sistematis penanaman nilai-nilai keagamaan, moral, budaya, dan pola perilaku positif sehingga dapat hidup dalam lingkungannya sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.

Pembelajaran adalah proses yang membangun pengetahuan secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya. Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan pada jenjang SMA/MA/ SMK/MAK kelas XI yang terdapat pada Kurikulum 2013 yaitu mengenai teks cerita pendek. Pembelajaran mengenai teks cerita pendek dalam kurikulum 2013 sesuai dengan kompetensi inti. Sejalan dengan itu, kompetensi dasar teks cerita pendek pada kurikulum 2013 yang difokuskan dalam penulisan ini yaitu KD 3.8 mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita pendek yang dibaca. Adapun indikator pada pembelajaran teks cerita pendek 3.8.1 yaitu menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita pendek dan 3.8.2 menelaah nilai-nilai pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari pada cerita pendek.

Menurut Nurgiyantoro (2012: 10) cerpen adalah cerita pendek, akan tetapi berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya. Cerita pendek merupakan perwujudan dari gagagsan sang pengarang tentang nilai yang ada dan yang seharusnya ada agar manusia harus menjadi manusia yang berbudi luhur. Kemampuan ini diperlukan oleh peserta didik untuk memahami makna dari sebuah teks. Dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks, peserta didik diupayakan dapat giat membaca. Membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan oleh penulis dapat diterima oleh pembaca (Dalman, 2013:5). Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu membina kemampuan membaca dengan cara yang lebih bervarisi, hal tersebut akan mempengaruhi kegiatan peserta didik dalam memahami. Peserta didik biasanya akan bosan membaca teks yang berupa tulisan panjang tanpa melakukan interaksi.

Oleh karena itu, seorang pendidik haruslah memiliki ide-ide yang kreatif untuk lebih menghidupkan suasana proses belajar mengajar di dalam kelas agar menarik perhatian peserta didik lebih semangat dalam belajar. Teks cerita pendek termasuk materi penting dalam Kurikulum 2013. Oleh sebab itu, jika pembelajaran hanya mengandalkan buku pelajaran tanpa adanya variasi pengajaran akan menghambat proses pengembangan implementasi Kurikulum 2013. Materi Bahasa Indonesia yang telah terstruktur, tidak menjamin bahwa tujuan pembelajaran akan terealisasi secara sempurna. Hal tersebut disebabkan oleh kompetensi pendidik yang belum sepenuhnya mendukung kegiatan pembelajaran. Kompetensi dan pengembangan diri pendidik sangat dibutuhkan untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya pengembangan diri berdampak pada banyaknya pendidik yang tidak mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang kreatif dan inovatif di sekolah (Wardani, 2017:69).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, 11 Oktober 2021 di SMA Nurul Iman Tanjung Morawa, bahan ajar yang digunakan guru maupun siswa pada proses pembelajaran di kelas hanya berupa satu buku paket saja yang hanya dimiliki oleh guru. Pada umumnya buku paket yang digunakan tidak interaktif karena komunikasi hanya satu arah. Terlebih lagi, peserta didik tidak memiliki buku penunjang lain, sehingga pengetahuan yang di dapat hanya melalui satu sumber saja yaitu buku paket yang hanya dimiliki oleh guru. Hal tersebut memberikan pandangan yang sempit pada peserta didik tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu menyebabkan peserta didik kurang memahami pelajaran dan kesulitan memahami makna dari teks yang mereka baca. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Cahya Hendrina S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SMA Nurul Iman Tanjung Morawa, menunjukan bahwa peserta didik sering merasa kesulitan dalam menentukan nilai-nilai karakter yang ada dalam teks cerita pendek. Kesulitan yang dialami peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, seperti sikap malas, kurangnya kepedulian atau perhatian peserta didik terhadap kegiatan membaca/ memahami makna yang terkandung dalam teks. Salah satu cara untuk meningkatan semangat belajar peserta didik yaitu dengan mengembangkan bahan ajar. Menurut Majid, 2008:17 (dalam Kosasih 2021:1), bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Upaya yang dapat dilakukan untuk menggugah minat dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran membaca teks cerita pendek yaitu dengan menggunakan bahan ajar interaktif. Menurut Nurhairunnisah (2017:6), bahan ajar interaktif merupakan jenis media belajar yang memadukan teks materi dengan pendukung media laimnya seperti terdapat gambar, animasi, dan memudahkan navigasi. Bahan ajar interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk digital. Penggunaan bahan ajar interaktif yang

berbasis digital belum banyak digunakan oleh pendidik. Hal ini diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Nurul Iman Tanjung Morawa, SMA Al Washliyah 1 Medan dan Madrasah Aliyah Swasta Muallimin.

Pada proses pembelajaran, pendidik tidak memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, hal ini dapat dilihat dari banyaknya pendidik yang masih berpatokan pada bahan ajar yang telah tersedia seperti buku paket. Menggunakan bahan ajar interaktif akan memperjelas dan mempermudah penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu, dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Bahan ajar interaktif tentunya akan membuat situasi belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mengesankan bagi peserta didik ketika pendidik itu sendiri yang membuatnya. Selain itu, kegiatan pembelajaran pun tidak membosankan dan tidak menjenuhkan. Dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, secara otomatis dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Selain bahan ajar yang diciptakan harus menarik perhatian dan menambah motivasi bagi siswa, materi yang disajikan pun harus memberi dampak ataupun pengaruh yang baik bagi siswa. Seperti yang diketahui bahwa pendidikan adalah daya upaya memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani siswa agar selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Pada saat ini di zaman modern bahaya globalisasi serta modernisasi sangat mempengaruhi karakter pribadi seseorang termasuk siswa. Efek dari globalisasi bisa membuat siswa lebih cenderung ke faktor yang negatif ataupun ke faktor yang positif tergantung bagaimana menyikapinya, bila cenderung ke negatif maka butuh batasan-batasan yang bisa menghidarkan diri dari faktor tersebut. Dari hal ini dapat dilihat bahwa pentingnya sebuah pembentukan karakter dalam pendidikan. Pendidikan karakter mutlak dibutuhkan untuk mengatasi degradasi moral suatu bangsa, karena biang keladi dari kemerosotan moral sebuah bangsa tidak bisa dilepaskan dari proses pendidikan, bukan hendak mengkambing hitamkan pendidikan namun sudah diketahui umum bahwa maju dan mundurnya peradaban sebuah bangsa adalah karena pendidikannya. Pendidikan karakter bisa diartikan sebagai sebuah sistem penanaman nilai karakter siswa yang meliputi pengetahuan, kesadaran dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut.

Berdasarkan paparan mengenai pentingnya bahan ajar yang menarik dalam proses pembelajaran, maka penulis hendak mengembangkan suatu bahan ajar yang interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks cerita pendek bermuatan karakter. Tujuannya untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Serta dalam pengembangan bahan ajar ini dikembangkan untuk melihat kelayakan bahan ajar interaktif teks cerita pendek bermuatan karakter yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam kegiatan ptoses belajar mengajar.

2. METODE

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini ialah pengembangan yakni *reseacrh and development* (R & D) dengan model ADDIE. Tahapan penelitian model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Sugiyono, 2015: 200). Adapun fungsi konsep ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Berikut penjelasan mengenai 5 tahapan penelitian model ADDIE:

a. Analysis

Dalam tahap ini menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi

yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik. Dalam hal ini analisis yang dilakukan ialah, *pertama* analisis kerja dengan memperlihatkan masalah dasar yang dialami dalam pembelajaran. *Kedua*, analisis siswa yang merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya, karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran, pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran, kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran, dan bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki. *Ketiga,* analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran. Dalam tahap ini, merupakan suatu bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. *Keempat*, analisis tujuan pembelajaran yang merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada berapa poin yang perlu didapatkan diantaranya, tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan ketercapaian tujuan pembelajaran Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

b. Design

Dalam tahap ini menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, desain bahan ajar, dan pembelajaran. Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan yaitu, penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontektual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, indikator dan instrumen penilaian siswa, merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, pemilihan kompetensi bahan ajar, perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran, perancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Development

Dalam tahap pengembangan ini memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai yaitu, memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Implementation

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan utama dalam langkah implementasi ini ialah membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran, dan memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

e. Evaluation

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE yaitu melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan pada tiga sekolah yaitu SMA Nurul Iman Tanjung Morawa, SMA Al Washliyah 1 Medan

dan Madrasah Aliyah Swasta Muallimin. Waktu penelitian setiap sekolah dilaksanakan berbeda-beda, namun secara keseluruhan waktu yang digunakan mulai dari 26 September 2022 hingga 5 November 2022. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan wawancara, uji validasi, angket, kuisioner, dan penilian dari ahli media, ahli materi dan penilaian Guru Bahasa Indonesia. Teknik analisis data menggunakan Konversi skor dengan nilai angka skala 5 dengan menggunakan Skala Likert yang ditulis dalam bukunya Sukardjo (dalam Kusyani, 2017:67).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dalam penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk. Adapun jenis produk yang dihasilkan ialah suatu bahan ajar interaktif dengan bantuan *Microsoft PowerPoint* yang dilengkapi dengan gambar, animasi, audio, video, serta tombol-tombol navigasi interaktif yang dikemas dalam *compact disk* (CD). sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Pengembangan bahan ajar interaktif dikembangkan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur pengembangan. Hasil pengembangan produk yang selanjutnya dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh ahli materi dan ahli media serta penilian dari Guru Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori "sangat baik", validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,95 dengan kategori "sangat baik", penilaian Guru Bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori "sangat baik", dan hasil siswa dalam kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori "sangat baik.

No	Penilai	Skor Rata-Rata	Kategori
1.	Ahli Materi	4,6	Sangat Baik
2	Ahli Media	4,95	Sangat Baik
3	Guru Bahasa Indonesia	4,7	Sangat Baik
4	Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	4,85	Sangat Baik

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan bahan ajar teks cerita pendek bermuatan karakter, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan hasil obserservasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan hasil bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sera pendidik kurang berinovasi dalam media pembelajaran ataupun dalam kegiatan belajar mengajar.
b. Pengembangan bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk bahan ajar interaktif dengan berbantuan *Microsoft PowerPoint* yang dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD).
c. Penelitian ini diperoleh hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori "sangat baik", validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,95 dengan kategori "sangat baik", penilaian Guru Bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori "sangat baik", dan hasil siswa dalam kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori "sangat baik.

Dengan demikian bahan ajar interaktif yang dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Undang – Undang RI No. 20. Pasal 3. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Lembaga Informasi Nasional.

Suwardani, Ni Putu. 2020. *Quo Vadis Pendidikan Karakter.* Bali: UNHI Press.Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada

Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. Wardani, Endah Dyah. 2017. Analisis Teks Bermuatan Karakter dan Kearifan Lokal sebagai Pengayaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA. Semarang: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.*

Universitas Negeri Semarang. Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Nurhairunnisah, 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa SMA Kelas X*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Kusyani, Diah. 2017. *Pengembangan Media Interaktif untuk Pembelajaran Membaca Sastra Lama Berdasarkan Teori Resepsi bagi Siswa SMP*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.