

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu sistem yang diterapkan, untuk membantu proses di Lembaga Pendidikan. Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Arifin (dalam Jaya, 2014:2) Kemudian tujuan pendidikan yang telah dirumuskan sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 3, yakni untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sanjaya (dalam Jaya, 2014:2).

Menurut Kemendikbud (2013) di dalam pembelajaran peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan informasi yang sudah ada dalam ingatannya. Dalam pembelajaran di kelas siswa melakukan pembelajaran masih perlu diarahkan sepenuhnya oleh pendidik, tujuannya agar tidak terjadi kesenjangan di antara peserta didik, menelik dari kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Selain itu, permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah adalah pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa, proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya anak pintar secara teoretis tetapi

miskin aplikasi. Pendidikan yang kita laksanakan selama ini tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki siswa, dan belum terintegrasinya pendidikan karakter dalam mata pelajaran secara optimal. Pendidikan karakter sering kali disajikan dalam bentuk teori, nasihat, atau ceramah yang monoton. Metode ini membuat siswa merasa membosankan dan tidak relevan. Akibatnya, mereka kurang termotivasi untuk berpartisipasi dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan praktis dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, seperti melalui diskusi kasus, proyek sosial, atau kegiatan ekstrakurikuler yang melibatkan siswa secara langsung. Hal ini, sejalan dengan Sahroni (2017) bahwa pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas, dan spiritual). Pendidikan dengan model pendidikan seperti ini berorientasi pada pembentukan anak sebagai manusia yang utuh. Kualitas anak didik menjadi unggul tidak hanya dalam aspek kognitif, namun juga dalam karakternya.

Pendidikan saat ini yang sangat dibutuhkan adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas, dan spiritual). Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan yang mengutamakan penanaman nilai-nilai yang sesuai dengan budaya dan komponen dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan tindakan baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, dan masyarakat. Abidin (dalam Anugraheni, 2018) berpendapat pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik (siswa) sehingga mereka memiliki nilai-nilai dan karakter yang ada sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, anggota warga Negara yang nasional, produktif, religius dan kreatif. Sementara Kurniasih dan Sani (2017: 25),

pendidikan karakter bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang. Melalui pendidikan karakter, diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi, serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Keberhasilan pendidikan karakter di SMP ditunjukkan dengan antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, tetapi masih ada beberapa siswa yang perilakunya tidak sejalan dengan ilmu yang diajarkan seperti kurangnya sikap tanggung jawab, percaya diri, dan kemandirian siswa di saat melaksanakan ulangan maupun dalam menyelesaikan tugas.

Pendidikan karakter memegang peranan penting sebagai upaya untuk sistem pendidikan yang mampu menanamkan nilai-nilai karakter (moral, sosial, agama) kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya agar sistem pendidikan dapat menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik maka perlunya penerapan nilai-nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran mampu menumbuhkan karakter peserta didik sehingga peserta didik dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran sebagai sarana penunjang penerapan Pendidikan karakter dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dalam belajar dan mengajar pada suatu kondisi yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik (Wahyu & Indri 2017). Perangkat adalah alat / media yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil yang diharapkan. Perangkat pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran sehingga tercipta interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perangkat pembelajaran yang dirancang mampu menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, berkarakter, serta pengemabangan perangkat pembelajaran juga dapat membuat guru

melakukan perencanaan pembelajaran lebih baik, dan masing-masing perangkat pembelajaran dapat saling melengkapi satu sama lain. Perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru salah satunya adalah modul ajar. Modul ajar sangat dipentingkan dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Sejatinya, guru akan mengalami kesulitan untuk meng-upgrade efektivitas mengajar jika tidak disandingkan dengan modul ajar yang lengkap. Hal ini berlaku untuk siswa, karena yang disampaikan oleh guru tidak sistematis. Kemungkinan penyampaian materi tidak sesuai dengan kurikulum yang seharusnya diterapkan, oleh karena itu modul ajar adalah media utama untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yang mana berperan baik bagi guru, siswa dan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dirancang diharapkan mampu menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dan berbasis Pendidikan karakter.

Realisasi pendidikan karakter dalam modul ajar di sekolah diimplementasikan melalui pembelajaran berorientasi masalah. PBL (pembelajaran berbasis masalah) merupakan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme sehingga siswa membentuk pengetahuan sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Menurut teori konstruktivis keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dapat dikembangkan jika siswa melakukan sendiri, menemukan dan memindahkan kekomplekan pengetahuan yang ada (González & Batanero, 2016). Hal ini mendukung pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa aktif dengan mengintegrasikan pendidikan karakter. Peran guru dalam pembelajaran ini adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dialog, dan dukungan yang pertumbuhan intelektual siswa. Menurut Dewi & Jatiningsih (2015) Model pembelajaran Problem Based Learning memusatkan pada masalah kehidupan siswa (autentik) yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Masalah autentik akan menarik minat belajar siswa karena siswa sebagai subyek belajar, dan terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat bermanfaat bagi

dirinya sendiri, karena pembelajaran mengangkat masalah-masalah autentik ke dalam kelas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas akan lebih bermakna.

Dalam model *problem based learning*, pembelajaran fokus pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah dalam memecahkan masalah tersebut. Tujuannya untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif dalam memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Oleh sebab itu, siswa tidak hanya memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berfikir kritis. Dalam hal ini, hampir semua bidang studi dapat menggunakan metode *problem based learning*. Guru Bahasa Indonesia sangat dianjurkan untuk menggunakan model dan strategi mengajar yang berorientasi pada cara pemecahan masalah

Pendidikan karakter dalam modul ajar berorientasi masalah dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita fantasi. Integrasi *problem based learning* (PBL) dengan cerita fantasi menciptakan sinergi yang kuat, di mana cerita fantasi dapat menjadi medium atau konteks untuk menerapkan model *problem based learning* (PBL). Pengembangan modul ajar cerita fantasi berkarakter berorientasi integrasi model pembelajaran *problem based learning* dan keterampilan proses cerita fantasi dapat menjadi salah satu penunjang perencanaan pembelajaran di sekolah agar siswa dapat mengembangkan keterampilan proses kegiatan menuangkan inspirasi dalam bentuk teks cerita tentang hal yang aneh atau ajaib yang isinya juga memuat tentang nilai pendidikan karakter; keseluruhannya bertujuan untuk dimengerti oleh pembaca sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Modul ajar merupakan komponen utama dan penting dalam proses pembelajaran. Modul ajar dapat memudahkan pendidik dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Modul ajar,

membuat pembelajaran menjadi lebih terarah dan dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Nurdyasyah, (2018) mengemukakan Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar mempunyai peran utama untuk menopang guru dalam merancang pembelajaran.(Nesri, 2020) Pada penyusunan perangkat pembelajaran yang berperan penting adalah guru, guru diasah kemampuan berpikir untuk dapat berinovasi dalam modul ajar. Oleh karena itu membuat modul ajar merupakan kompetensi pedagogik guru yang perlu dikembangkan, hal ini agar teknik mengajar guru di dalam kelas lebih efektif, efisien, dan tidak keluar pembahasan dari indikator pencapaian. Secara ideal, guru perlu menyusun modul ajar secara maksimal, namun kenyataannya banyak guru yang belum paham betul teknik menyusun dan mengembangkan modul ajar, terlebih pada kurikulum merdeka belajar. Proses pembelajaran yang tidak merencanakan modul ajar dengan baik sudah dapat dipastikan penyampaian konten kepada siswa tidak sistematis, sehingga pembelajaran terjadi tidak seimbang antara guru dan siswa. Dapat dipastikan hanya guru yang aktif atau sebaliknya dan pembelajaran yang dilaksanakan terkesan kurang menarik karena guru tidak mempersiapkan modul ajar dengan baik.

Untuk mengerjakan suatu modul ajar yang sesuai, pendidik dapat merancang atau mengembangkan modul ajar sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan melalui kajian yang tepat dan mendalam. Para pendidik tentunya diharapkan dapat menghasilkan modul ajar yang berkualitas sesuai dengan yang ada di lapangan dan memiliki nilai tambah yang memenuhi persyaratan pengembangan produk pendidikan yang baik seperti yang dikemukakan oleh Seel dan Riche (dalam Wisudariani 2018:2) yakni, valid, praktis, dan efektif. Modul ajar yang valid maksudnya adalah modul ajar yang dikembangkan mencerminkan konsistensi antar bagian-bagian modul ajar yang disusun dan kesesuaian antara Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan

penilaian yang akan diberikan. Modul ajar yang praktis berarti bahwa perangkat pembelajaran yang disusun mempertimbangkan kemudahan. Kemudahan dalam arti bahwa modul ajar yang disusun mudah untuk dipahami dan juga mudah untuk dilaksanakan atau digunakan. (Nieveen dalam Rajabi, 2015:49). Modul ajar yang efektif mengandung pengertian bahwa modul ajar yang dikembangkan tepat dan sesuai dengan sasaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi pengguna, dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan memperoleh respons positif dari pembelajar, serta mendorong keaktifan pembelajar dalam melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas atau latihan yang diberikan (Herman, 2012:3). Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa pembuatan modul ajar harus berdasarkan kriteria-kriteria dan hal-hal seperti valid, praktis, dan efektif. Hal ini dilakukan agar perangkat pembelajaran tersebut bisa bermanfaat untuk memudahkan proses belajar mengajar.

Selama ini para guru di sekolah telah berusaha menjadi salah satu tempat atau lingkungan yang dapat membantu anak mengembangkan karakter yang baik. Salah satunya adalah guru SMP Negeri 2 Kubutambahan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kubutambahan, peneliti menemukan bahwa SMP ini sudah menerapkan pendidikan karakter secara menyeluruh dan pendidikan karakter sudah menjadi bagian dari peningkatan kualitas sekolah. Pengembangan perangkat pembelajaran dimulai dari modul ajar. Guru Bahasa Indonesia Ayu Sutikayanti juga sudah menerapkan PPK ini dalam modul ajar. Berdasarkan keterangan awal yang disampaikan oleh Ayu Sutikayanti, pendidikan karakter sudah beliau integrasikan ke dalam modul ajar bahasa Indonesia khususnya materi cerita fantasi, tetapi belum secara maksimal, hal ini disebabkan modul ajar yang dirancang hanya sebatas kelengkapan administrasi. Sebelumnya, Ibu Ayu Sutikayanti sudah menyiapkan modul ajar berkarakter yang mengandung 5 pendidikan karakter. Pada evaluasi beliau juga menyiapkan asesmen yang bukan saja menasar aspek psikomotorik, kognitif tetapi juga menasar aspek afektif. Hal ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar terampil dan memilih karakter yang baik dalam berbahasa. Mengingat pentingnya PPK (Penguatan Pendidikan

Karakter) penulis merasa penting dan tertarik melakukan kajian tentang integrasi pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar berbasis model *Problem Based Learning* pada materi cerita fantasi di SMP Negeri 2 Kubutambahan.

Terkait dengan integrasi pendidikan karakter sudah ada beberapa kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain. Pertama, penelitian Murlani (2013) dengan judul Integrasi Pendidikan Karakter dalam Perangkat Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMA Santo Bonvetura Madiun. Kedua, penelitian Wijayanti, dkk (2018) dengan judul Pengembangan Modul Matematika Smk Teknologi Kelas X Semester Ganjil Terintegrasi Pendidikan Karakter Bangsa Ketiga, Fitri, dkk (2021) dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Bermuatan Nilai-Nilai Karakter. Keempat, Doni, dkk (2022) dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Kartu Detektif Berbasis Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. Kelima, Aruni, dkk (2023) dengan judul Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Terintegrasi Nilai Agama Dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 SD Kreativa Bogor. Dari kelima penelitian tersebut, terdapat beberapa perbedaan mendasar dengan penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari objek penelitian, dan jenis penelitian. Objek penelitian sejenis di atas adalah pengembangan modul ajar berbasis Pendidikan karakter pada pendidikan agama katolik, sejarah, matematika, sedangkan pada penelitian ini objek penelitiannya adalah materi cerita fantasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelima penelitian di atas merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, sedangkan penelitian ini merupakan pengembangan model addie.

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar, kemampuan berpikir kreatif dan tingkat inisiatif siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Pengembangan modul ajar dalam penelitian ini menggunakan model *problem-based learning* (PBL).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Guru SMP menerapkan pembelajaran dengan berorientasi pada penguatan pendidikan karakter belum terintegrasi secara maksimal.
2. Keberhasilan pendidikan karakter di SMP ditunjukkan dengan antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, tetapi masih ada beberapa siswa yang perilakunya tidak sejalan dengan ilmu yang diajarkan seperti kurangnya sikap tanggung jawab, percaya diri, dan kemandirian siswa di saat melaksanakan ulangan maupun dalam menyelesaikan tugas.
3. Dalam pembelajaran materi cerita fantasi, belum sepenuhnya berhasil pendidikan karakter diintegrasikan oleh guru dalam modul ajar, disebabkan modul ajar yang dirancang sebatas kelengkapan administrasi dan belum mengintegrasikan pendidikan karakter.
4. Pendidikan karakter sudah diterapkan secara menyeluruh, tetapi beberapa siswa kurang memahami nilai-nilai pendidikan karakter berdasarkan materi cerita fantasi, dalam hal ini guru membutuhkan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum dan tuntutan era reformasi. Siswa menerapkan nilai-nilai Pendidikan karakter di sekolah maupun setelah mereka terjun di masyarakat. Contoh (1) anak yang berbohong kepada orang tua merupakan perilaku yang menyimpang dari nilai Pendidikan karakter yakni jujur. (2) anak yang berbiacara kasar atau bernada tinggi kepada orang yang lebih tua merupakan perilaku yang menyimpang dari nilai disiplin yakni kebiasaan dan tindakan yang tidak memiliki sikap sopan santun terhadap orang lebih tua.
5. Modul pembelajaran yang dirancang mampu menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, berkarakter, serta pengembangan modul ajar juga dapat membuat guru melakukan

perencanaan pembelajaran lebih baik, dan masing-masing modul ajar dapat saling melengkapi satu sama lain, tetapi masih ada beberapa siswa yang malas dalam mengikuti pembelajaran.

1.2 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan kajian dalam penelitian ini, permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi, sehingga masalah yang dijadikan objek lebih terarah. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran berupa modul ajar berorientasi *problem based learning* di SMP. Aspek yang diteliti adalah rancang bangun, validasi, kepraktisan, dan keefektifan dari modul ajar. Rancang bangun pada modul ajar. Modul ajar yang valid adalah modul ajar yang dikembangkan dan disusun yang mencerminkan kesesuaian antara Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan penilaian yang akan diberikan. Modul ajar yang praktis bahwa modul ajar yang disusun mudah untuk dipahami dan juga mudah untuk dilaksanakan atau digunakan. Modul ajar yang efektif adalah modul ajar yang dikembangkan sesuai dan tepat dengan sasaran yang diharapkan, sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi pengguna, dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan memperoleh respons positif dari pembelajar, serta mendorong keaktifan pembelajar dalam melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas atau latihan yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembuatan modul ajar harus sesuai dengan kriteria-kriteria dan hal-hal seperti valid, praktis, dan efektif. Subjek yang diteliti difokuskan pada guru Bahasa Indonesia dan siswa SMP.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, pokok permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi?

2. Bagaimanakah tingkat validitas modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter sberdasarkan penilaian ahli dan guru bahasa Indonesia SMP?
4. Bagaimanakah *tingkat* keefektifan modul ajar bahasa Indonesia SMP berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter berdasarkan penilaian ahli dan guru bahasa Indonesia SMP.
4. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek teoretis dan aspek praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Khususnya dalam

pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam pengembangan modul ajar pada materi cerita fantasi. Sementara itu, aspek praktis dari integrasi pendidikan karakter ini, diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru adalah sebagai refleksi dalam pengembangan modul ajar dalam pengintegrasian pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar pada materi cerita fantasi.
2. Bagi peneliti lain adalah hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan terkait pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa kajian pustaka yang erat kaitannya dengan masalah yang diteliti. Pembahasan lebih rinci mengenai kajian pustaka dalam penelitian ini, akan dipaparkan sebagai berikut.

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan bagian integral yang sangat penting dari pendidikan di Indonesia, yang dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buru, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati, sehingga terbentuk manusia sutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, rasa, serta karsa. Abidinsyah (dalam Anwar, 2019)

Pendidikan karakter yang dibangun dalam pendidikan dapat mengacu pada Pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar 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 bertanggungjawab”. Pendidikan karakter, menurut Megawangi (dalam Anwar, 2019) adalah “sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.” Menurut Ramli (dalam Gunawan, 2012), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk

pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

2.1.1.1 Komponen Pendidikan Karakter

Menurut Banawi (dalam Gunawan 2012) komponen-komponen yang sangat penting untuk kesuksesan pendidikan karakter sebagai berikut.

- a. Partisipasi masyarakat, apabila pendidik, orang tua, siswa, dan anggota masyarakat menginvestasikan diri dalam proses pembangunan konsensus untuk menemukan landasan bersama yang sangat penting bagi keberhasilan jangka panjang.
- b. Kebijakan pendidikan karakter, membuat pendidikan karakter bagian dari filosofi, tujuan atau pernyataan misi dengan mengadopsi kebijakan formal. Tidak hanya sebatas tulisan dan perkataan saja.
- c. Kesepakatan, ada pertemuan orang tua, guru dan perwakilan masyarakat dan menggunakan konsensus untuk memperoleh kesepakatan dimana karakter untuk memperkuat dan apa definisi yang digunakannya.
- d. Kurikulum terpadu, membuat pendidikan karakter bagian internal dari kurikulum di semua tingkatan kelas. Mengambil sifat-sifat yang telah di pilih dan menghubungkan mereka ke kelas pelajaran, sehingga murid-murid melihat bagaimana suatu sifat mungkin angka ke dalam sebuah cerita atau menjadi 10 bagian dari sebuah percobaan ilmiah atau bagaimana mungkin mempengaruhi mereka. Membuat karakter ini merupakan bagian dari setiap kelas dan setiap subjek.
- e. Pengalaman pembelajaran, biarkan siswa untuk melihat sifat dalam tindakan pengalaman itu dan mengungkapkannya. Sertakan berbasis masyarakat, dunia nyata pengalaman dalam

kurikulum yang menggambarkan karakter (misalnya, layanan belajar, pembelajaran kooperatif dan rekan monitoring). Di beri waktu untuk diskusi dan refleksi.

- f. Evaluasi, evaluasi pendidikan karakter dari dua perspektif: (1) apakah program yang mempengaruhi perubahan positif dalam perilaku siswa, prestasi akademik dan kognitif pemahaman tentang ciri-ciri? (2) apakah proses pelaksanaan menyediakan alat dan dukungan guru perlu?
- g. Model peran dewasa, anak-anak “mempelajari apa yang mereka tinggal”, jadi penting bahwa orang dewasa menunjukkan karakter positif di rumah, sekolah dan dalam masyarakat. Jika orang dewasa tidak memiliki model perilaku yang mereka ajarkan, seluruh program akan gagal.
- h. Pengembangan staf, menyediakan waktu pelatihan dan pengembangan untuk staf sehingga mereka dapat membuat dan melaksanakan pendidikan karakter secara berkelanjutan. Termasuk waktu untuk diskusi dan pemahaman dari kedua proses dan program, serta untuk menciptakan rencana pelajaran dan kurikulum.
- i. Keterlibatan siswa, melibatkan siswa dalam kegiatan yang sesuai dengan usia dan memungkinkan mereka untuk terhubung pendidikan karakter untuk pembelajaran mereka, keputusan-keputusan dan tujuan-tujuan pribadi mengintegrasikan proses ke sekolah.
- j. Mempertahankan program, program pendidikan karakter dipertahankan dan diperbaharui melalui pelaksanaan Sembilan elemen pertama, dengan perhatian khusus pada tingkat komitmen yang tinggi dari atas: dukungan untuk koordinasi distrik staf yang berkualitas tinggi dan pengembangan profesional berkelanjutan dan sebuah jaringan dan dukungan bagi guru yang melaksanakan program

2.1.1.2 Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Penilaian Kemendiknas terdapat 18 nilai karakter yang tertuang dalam buku pengembangan pendidikan dan budaya karakter bangsa yang disusun kementerian pendidikan nasional melalui badan penelitian dan pengembangan pusat kurikulum, sebagai berikut:

- 1) Religius, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan) lain, serta hidup rukun dan berdampingan.
- 2) Jujur, yakni sikap dan prilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan dan perbuatan (mengetahui yang benar, mengatakan yang benar dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.
- 3) Toleransi, yakni sikap dan prilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang ditengah perbedaan tersebut.
- 4) Disiplin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan dan tata tertib yang berlaku.
- 5) Kerja keras, yakni prilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain sebagainya dengan sebaik-baiknya.
- 6) Kreatif, yakni sikap dan prilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya.
- 7) Mandiri, yakni sikap dan prilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Akan tetapi, hal ini bukan berarti tidak boleh kerja sama

secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain.

- 8) Demokrasi, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara mendalam.
- 10) Semangat kebangsaan atau nasionalisme, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan.
- 11) Cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangsa, setia, peduli dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, budaya, ekonomi, politik dan lain sebagainya sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri.
- 12) Menghargai prestasi, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain serta mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat prestasi lebih tinggi.
- 13) Komunikasi, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik.
- 14) Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu.
- 15) Gemar membaca, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyelesaikan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, Koran, dan lain sebagainya sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya.
- 16) Peduli lingkungan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
- 17) Peduli sosial, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya.

18) Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama. Suyadi (dalam Anwar, 2019)

2.1.1.3 Model Pendidikan Karakter

Menurut Riyanto, 2010 (dalam Dalyono dkk, 2017), Dalam rangka mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah terdapat empat (4) tawaran model penerapan, yaitu :

- a. Model otonomi dengan menempatkan pendidikan karakter sebagai mata pelajaran tersendiri, menghendaki adanya rumusan yang jelas seputar standar isi, kompetensi dasar, silabus, rencana pembelajaran, bahan ajar, metodologi dan evaluasi pembelajaran. Jadwal pelajaran dan alokasi waktu merupakan konsekuensi lain dari model ini. Sebagai sebuah mata pelajaran tersendiri pendidikan karakter akan lebih terstruktur dan terukur. Dalam hal ini, guru mempunyai otoritas yang luas dalam perencanaan dan membuat variasi program karena ada alokasi waktu yang dikhususkan untuk itu. Namun demikian model ini dengan pendekatan formal dan struktural kurikulum dikhawatirkan lebih banyak menyentuh aspek kognitifsiswa, tidak sampai pada aspek afektif dan perilaku. Model ini mengamsumsikan bahwa tanggung jawab pembentukan karakter hanya ada pada guru bidang studi sehingga keterlibatan guru lain sangat kecil. Akhirnya pendidikan karakter akan gagal karena hanya mengisi intelektual siswa tentang konsep-konsep kebaikan, sementara emosnal dan spiritualnya tidak terisi.
- b. Model integrasi dengan menyatukan nilai-nilai dan karakter-karakter yang akan dibentuk dalam setiap mata pelajaran, sehingga guru adalah pengajar karakter. Semua mata pelajaran diasumsikan memiliki misi moral dalam membentuk karakter positif siswa. Dengan model ini maka pendidikan karakter menjadi tanggung jawab kolektif seluruh komponen sekolah.

Pendidikan karakter diaplikasikan kembali dalam pendidikan kita. Jika semula pendidikan karakter hanya menjadi anak tiri, maka kini harus dijadikan poin utama. Artinya, pendidikan karakter tidak lagi terpisah dengan bentuk Pendidikan yang sifatnya kognitif atau akademik. Formatnya, jika di tingkat dasar pendidikan karakter ini tidak harus menjadi mata pelajaran sendiri. Tetapi, cukup menjadi semacam kurikulum tersembunyi (hidden curriculum), yang diselipkan di berbagai mata pelajaran. Model ini dipandang lebih efektif dibandingkan dengan model pertama, namun memerlukan kesiapan, wawasan moral dan keteladanan dari seluruh guru. Satu hal yang lebih sulit dari pada pembelajaran karakter itu sendiri. Pada sisi lain model ini juga menuntut kreatifitas dan keberanian para guru dalam menyusun dan mengembangkan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

- c. Model ekstrakurikuler melalui sebuah kegiatan tambahan yang berorientasi pembinaan karakter siswa. Kegiatan ekstrakurikuler yang dikelola oleh pihak sekolah dengan seorang penanggung jawab. Kedua, melalui kemitraan dengan lembaga lain yang memiliki kapabilitas dalam pembinaan karakter. Model ini memiliki kelebihan berupa pengalaman kongkret yang dialami para siswa dalam pembentukan karakter. Ranah afektif dan perilaku siswa akan banyak tersentuh melalui berbagai kegiatan yang dirancang. Keterlibatan siswa dalam menggali nilai-nilai kehidupan melalui kegiatan tersebut akan membuat pendidikan karakter memuaskan dan menyenangkan. Pada tahap ini sekolah menjalin kemitraan dengan keluarga dan masyarakat sekitar sekolah. Yang dimaksud masyarakat adalah keluarga, siswa, organisasi, tetangga, dan kelompok atau individu yang berpengaruh terhadap kesuksesan siswa di sekolah.
- d. Model kolaborasi dengan menggabungkan ketiga model tersebut dalam seluruh kegiatan sekolah. Pada model ini selain diposisikan sebagai mata pelajaran secara otonom, pendidikan karakter dipahami sebagai tanggung jawab sekolah bukan guru mata pelajaran semata, karena merupakan tanggung jawab sekolah maka setiap aktifitas sekolah memiliki misi

pembentukan karakter. Setiap mata pelajaran harus berkontribusi dalam pembentukan karakter dan penciptaan pola pikir moral yang progresif. Sekolah dipahami sebagai sebuah miniatur masyarakat sehingga semua komponen sekolah dan semua kegiatannya merupakan media pendidikan karakter. Berbagai kegiatan diselenggarakan untuk membawa siswa ke dalam pengalaman nyata penerapan karakter, baik sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang terprogram maupun kegiatan insidental sesuai dengan fenomena yang berkembang di masyarakat.

2.1.1.4 Metode Pendidikan Karakter

Menurut Doni Koesoema A (dalam Hasnah,2016) untuk mencapai pertumbuhan integral dalam pendidikan karakter, perlulah dikembangkan berbagai macam metode yang membantu mencapai idealisme dan tujuan pendidikan karakter. Terdapat beragam metode yang dapat diterapkan, baik di sekolah maupun di rumah. Secara umum, metode-metode ini bisa dikelompokkan menjadi tiga pilar utama: pemahaman, pembiasaan, dan keteladanan.

- a. Metode Pemahaman : Metode ini berfokus pada pemberian pengetahuan dan pemahaman kepada siswa tentang nilai-nilai moral. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya tahu mana yang benar dan salah, tetapi juga memahami alasan di balik nilai-nilai tersebut.
- b. Metode pembiasaan : Metode ini menekankan pada pengulangan tindakan positif sehingga menjadi kebiasaan. Tujuan utamanya adalah mengubah pengetahuan teoretis menjadi perilaku sehari-hari yang dilakukan secara otomatis.
- c. Metode keteladanan : Metode ini adalah salah satu yang paling efektif, karena siswa cenderung meniru perilaku orang-orang di sekitarnya. Keteladanan dapat datang dari berbagai pihak, terutama guru dan orang tua.

Ketiga metode ini, yaitu pemahaman, pembiasaan, dan keteladanan, harus berjalan beriringan. Pemahaman akan memberikan landasan logis, pembiasaan akan menjadikannya kebiasaan, dan keteladanan akan menginspirasi siswa untuk menjadi pribadi yang berkarakter.

Metode tersebut bisa menjadi unsur-unsur yang sangat penting bagi sebuah proyek pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter yang mengakarkan dirinya pada koteks sekolah akan mampu menjiwai dan mengarahkan sekolah pada penghayatan 25 pendidikan karakter yang realistis, konsisten, dan integral. Paling tidak ada lima unsur yang bisa dipertimbangkan.

- a. Pengajaran ; mengajarkan hal yang baik, adil, bernilai, kita pertama-tama mengetahui dengan jernih apa itu kebaikan, keadilan, dan nilai pendidikan karakter mengandalkan pengetahuan teoretis tentang konsep-konsep nilai tertentu. Perilaku berkarakter memang mendasarkan diri pada tindakan sadar dalam melaksanakan nilai. Tampaknya hal tersebut tidak memiliki konsep jernih tentang nilai-nilai tersebut, sejauh tindakan itu dilakukan dalam kesadaran, tindakan tersebut dalam arti tertentu telah dibimbing oleh pemahaman dan pengertian tidak mungkin ada sebuah tindakan berkarakter. Sebuah tindakan dikatakan sebagai tindakan yang bernilai jika seseorang itu melakukannya dengan bebas, sadar, dan dengan pengetahuan yang cukup tentang apa yang dilakukannya. Tindakan tersebut mengandaikan adanya sikap reflektif atas tindakan sadar manusia, untuk mempertajam pemahaman tentang nilai-nilai adalah dengan cara mengundang pembicara tamu dalam sebuah seminar, diskusi, publikasi, dan lain-lain. Secara khusus membahas nilai-nilai utama yang dipilih sekolah dalam kerangka pendidikan karakter bagi anak didik mereka.
- b. Keteladanan ; dalam keteladanan memang menjadi salah satu hal klasik bagi berhasilnya sebuah tujuan pendidikan karakter. Konsistensi dalam mengajarkan pendidikan karakter tidak sekadar melalui apa yang dikatakan melalui pembelajaran di dalam kelas, melainkan nilai itu juga

tampil dalam diri sang guru. Karakter guru menentukan warna kepribadian anak didik. Indikasi adanya keteladanan dalam pendidikan karakter adalah apakah terdapat model peran dalam diri insan pendidik (guru, staf, karyawan, kepala sekolah, direktur, pengurus perpustakaan).

- c. Prioritas ; dalam lembaga pendidikan memiliki prioritas dan tuntutan dasar atas karakter yang ingin diterapkan di lingkungan mereka. Pendidikan karakter menghimpun banyak kumpulan nilai yang dianggap penting bagi pelaksanaan dan realisasi atas visi lembaga pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan mesti menentukan tuntutan standar atas karakter yang ditawarkan kepada peserta didik sebagai bagian dari kinerja kelembagaan. Berdasarkan hal tersebut, prioritas akan nilai pendidikan karakter tersebut mesti dirumuskan dengan jelas dan tegas. Diketahui oleh setiap pihak yang terlibat dalam proses pendidikan tersebut. Prioritas nilai tersebut juga diketahui oleh siapa saja yang memiliki hubungan langsung dengan lembaga pendidikan, pertama-tama kalangan direksi, staf pendidik, staf administrasi dan karyawan lain, kemudian diperkenalkan kepada anak didik, orang tua siswa, dan dipertanggungjawabkan dihadapan masyarakat.
- d. Praktis prioritas; Unsur lain yang sangat penting bagi pendidikan karakter adalah bukti dilaksanaannya prioritas nilai pendidikan karakter tersebut. Adanya verifikasi di lapangan tentang karakter yang dituntutkan itu, misalnya bagaimana sikap sekolah terhadap pelanggaran atas kebijakan sekolah. Bagaimana sanksi itu diterapkan secara transparan sehingga menjadi salah satu cara untuk 27 mempertanggungjawabkan pendidikan karakter itu dihadapan publik. Nilai tersebut mestinya dapat diverifikasi melalui berbagai macam kebijakan sekolah, seperti apakah corak kepemimpinan kelembagaan telah dijiwai oleh semangat demokrasi, apakah setiap individu dihargai sebagai pribadi yang memiliki hak yang sama dalam membantu mengembangkan kehidupan di dalam sekolah.

- e. Refleksi ; merupakan kemampuan sadar khas manusiawi. Setelah tindakan dan praktis pendidikan karakter itu terjadi, perlulah diadakan semacam pendalaman, refleksi, untuk melihat sejauh mana lembaga pendidikan telah berhasil atau gagal dalam melaksanakan pendidikan karakter. Keberhasilan dan kegagalan ini menjadi sarana untuk meningkatkan kemajuan yang dasarnya adalah pengalaman itu sendiri.

Lima hal di atas merupakan unsur-unsur yang bisa menjadi pedoman dan patokan dalam menghayati dan mencoba menghidupi pendidikan karakter di dalam setiap lembaga pendidikan. Lima hal tersebut bisa dikatakan sebagai lingkaran dinamis dialektis yang senantiasa berputar semakin maju.

2.1.1.5 Ciri-Ciri Dasar Pendidikan Karakter

Forester (dalam Sahroni 2017) menyebutkan paling tidak ada empat ciri dasar dalam pendidikan karakter;

- a. Keteraturan interior dimana setiap tindakan diukur berdasarkan herarki nilai. Maka nilai menjadi pedoman yang bersifat normative dalam setiap tindakan
- b. Koherensi yang member keberanian membuat seseorang teguh ada prinsip, dan tidak mudah terombang ambing pada situasi baru atau takut resiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. Tidak adanya koherensi dapat meruntuhkan kredibilitas seseorang.
- c. Otonomi merupakan dimana seseorang menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Ini dapat dilihat dari penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh desakan pihak lain.
- d. Keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna menginginkan apapun yang di pandang baik, dan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

2.1.1.6 Implementasi Pendidikan Karakter

Menurut Doni Koesoema A (dalam Hasnah, 2016) pendidikan karakter dapat diimplementasikan melalui beberapa strategi dan pendekatan yang meliputi: (1) pengintegrasian nilai dan etika pada setiap mata pelajaran; (2) internalisasi nilai positif yang ditanamkan oleh semua warga sekolah (kepala sekolah, guru, dan orangtua); (3) pembiasaan dan latihan. Dengan komitmen dan dukungan berbagai pihak, institusi sekolah dapat mengimplementasikan kegiatan-kegiatan positif seperti salam, senyum, dan sapa (3S) setiap hari saat anak datang dan pulang sekolah; (4) pemberian contoh/teladan; (5) penciptaan suasana berkarakter sekolah; (6) pembudayaan. Pembudayaan adalah tujuan institusional suatu lembaga yang ingin mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah. Tanpa adanya pembudayaan, nilai dan etika yang diajarkan hanya akan menjadi pengetahuan kognitif semata. Perlu upaya, komitmen, dan dukungan dari semua komponen untuk mendukung keberhasilan pendidikan karakter berbasis nilai dan etika tersebut. Pendidikan karakter di sekolah tidaklah berdiri sendiri, melainkan muatan nilai-nilai yang menjadi satu kesatuan yang universal dalam setiap pembelajaran. Nilai-nilai dalam karakter tersebut ketika ditanamkan ke siswa tidak langsung terlihat hasilnya, tetapi memerlukan proses dan waktu yang dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan. Dalam implementasinya, pendidikan karakter memerlukan semua aspek yang ada dalam pendidikan di sekolah. Semua aspek tersebut diupayakan terintegrasi dengan pendidikan karakter dalam kehidupan di sekolah, baik dalam konteks pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Ketika diimplementasikan di sekolah, semua personalia yang berkaitan mempunyai tanggung jawab untuk membentuk karakter peserta didiknya. Dalam hal ini yang paling berperan adalah guru. Perilaku guru harus menunjukkan tauladan yang baik bagi siswanya, jangan sampai menjadi tauladan yang buruk yang mudah ditiru oleh siswanya. Karena perilaku sehari-hari guru di sekolah selalu ditiru siswa, dan menurut siswa perilaku guru selama berada di sekolah dianggap benar oleh siswanya.

Adapun menurut Fitri (2011) dalam bukunya yang berjudul Pendidikan karakter berbasis nilai dan etika: studi deskriptif- fenomenologis di SDN kampung dalem 1,5 & 6 SDN Botoran II kota Tulungagung menyebutkan beberapa strategi implementasi pendidikan karakter yang dapat diterapkan di sekolah, strategi tersebut sebagai berikut:

1. Integrasi dalam Mata Pelajaran Pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan secara terintegrasi ke dalam penyusunan beberapa perangkat pembelajaran pada kurikulum yang diterapkan pada sekolah. Pengintegrasian pendidikan karakter tersebut dapat ditulis secara jelas karakter apa yang ingin dibentuk, maupun tidak tertulis (tersurat) pada indikator pembelajaran yang digunakan.
2. Integrasi Melalui Pembelajaran Tematik Pembelajaran tematis adalah pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dan indikator dari beberapa mata pelajaran untuk dikemas dalam satu kesatuan.
3. Integrasi Melalui Pembiasaan Pengkondisian dan pembiasaan untuk mengembangkan karakter yang diinginkan dapat dilakukan melalui cara berikut: a. Mengucapkan salam saat mengawali proses belajar mengajar. b. Berdoa sebelum memulai pekerjaan untuk menanamkan terima kasih kepada Allah SWT. c. Pembiasaan pemberian kesempatan kepada orang lain berbicara sampai selesai sebelum meberikan komentar atau menjawab. Pembiasaan angkat tangan apabila hendak bertanya, menjawab, berkomentar, atau berpendapat dan hanya bicara setelah ditunjuk atau dipersilahkan. e. Pembiasaan untuk bersalam-salaman saat bertemu dengan guru Melaksanakan shalat berjamaah di sekolah. f. Baris-berbaris sebelum siswa masuk kelas dan berdoa Bersama.

2.1.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam dunia pendidikan. Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

(1) peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (2) peserta didik memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan (3) peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (4) peserta didik memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), (5) peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) peserta didik menghargai dan membanggakan karya sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. BNSP, 2007 (dalam Hidayah, 2015)

Berdasarkan tujuan umum di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD/MI meliputi kebahasaan, kemampuan memahami, mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang meliputi empat aspek keterampilan bahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar (SD/MI) dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengubah perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia, perubahan tersebut dapat dicapai apabila pendidik dalam membelajarkan peserta didik sesuai dan sejalan dengan tujuan belajar bahasa Indonesia di SD/MI. Mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan maksud mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

2.1.2.1 Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Pembelajaran

Secara prinsip, kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk

memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan (*Permendikbud 81a*).

Prinsip pengembangan karakter pada peserta didik adalah mengenalkan peserta didik pada 18 nilai karakter bangsa lalu membuat mereka menerima akan nilai-nilai tersebut sehingga akan tertanam dalam pikiran mereka. Dengan pengembangan karakter yang baik diharapkan peserta didik mampu membuat ataupun mengambil keputusan yang tepat dengan proses berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan nilai yang ditanamkan.

Proses pendidikan budaya dan karakter bangsa di sekolah adalah bagaimana secara aktif mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul dimasyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat (Sulistyowati, 2012: 24).

Kladen (dalam Sahlan dan Angga, 2012: 130) membagi pembelajaran menjadi tiga kategori.

1. Belajar tentang *bagaimana* untuk mengetahui sesuatu (*learning how to think*). Misalnya belajar tentang pendidikan karakter, siswa dikenalkan dengan materi apa itu pengertian cinta damai, peduli, jujur, religius, dan sebagainya. Penajaman pemahaman kegiatan belajar mengajar tersaji dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihimpun dalam materi pembelajaran.
2. Belajar bagaimana melakukan sesuatu (*learning how to do*). Jika siswa belajar mengenai sifat jujur dan mengerjakan pekerjaan rumah (PR), ia akan menceritakan pengalaman mengerjakan PR sesuai dengan kenyataannya.
3. Belajar menjadi (*learning how to be*), yaitu belajar memanusiakan manusia. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya dikenalkan apa itu sifat kejujuran, bagaimana

melakukannya, tetapi juga siswa dididik untuk mengambil hikmah dan mampu merefleksikan sifat jujur ke dalam kehidupannya.

2.1.3 Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan sumber belajar dan sarana yang wajib disiapkan oleh pengajar sebagai panduan atau pedoman dalam proses pembelajaran. Putra (2020:15) mengemukakan bahwa perangkat pembelajaran merupakan sarana yang wajib disiapkan oleh pengajar sebelum melakukan proses pembelajaran. sementara Devi (dalam Rando, 2016:6) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran merupakan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk setiap kompetensi dasar. Perangkat pembelajaran disusun secara lengkap dan sistematis agar terciptanya pembelajaran yang interaktif, inspiratif. Menyenangkan, memotivasi pembelajar untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Hardiyanti (2021: 13) Perangkat pembelajaran merupakan sarana yang wajib disiapkan oleh pengajar sebelum melakukan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran dan salah satu faktor keberhasilan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran adalah kumpulan sarana pembelajaran yang digunakan oleh pengajar sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

2.1.3.1 Modul Ajar

Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Modul berisi tentang petunjuk belajar, dengan topik dan tujuan yang diinginkan. (Novita, dkk, 2019). Ketersediaan modul dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi tentang materi pembelajaran. (Eka, dkk, 2017). Modul ajar merupakan implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran yang dikembangkan

dari Capaian Pembelajaran dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai sasaran. Modul ajar disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik, mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis perkembangan jangka panjang. Guru perlu memahami konsep mengenai modul ajar agar proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Menurut Juniardi (2023) modul Ajar adalah salah satu jenis perangkat ajar dalam Kurikulum Merdeka yang dirancang secara lengkap dan sistematis sebagai panduan dan pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perangkat ajar ini merupakan bentuk penerapan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) dan dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajaran, rencana asesmen, hingga sarana yang dibutuhkan agar dapat menjalani pembelajaran yang lebih terorganisir.

Mengingat pentingnya peranan Modul Ajar ini, maka modul harus disusun secara lengkap dan sistematis. Lengkap artinya sebuah modul ajar harus memuat semua komponen yang telah ditentukan, sedangkan sistematis berarti modul ajar harus disusun secara urut mulai dari pembukaan, isi materi, dan penutup sehingga memudahkan siswa belajar sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Modul Ajar yang tidak lengkap dan tidak sistematis akan menyebabkan guru kesulitan dalam meningkatkan efektivitas mengajar. Dampak ini juga dapat diterima siswa karena materi yang disampaikan guru tidak sistematis sehingga siswa kebingungan dalam memahami materi. Selain itu, Modul Ajar juga disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan siswa, mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis perkembangan jangka panjang.

2.1.3.2 Komponen Modul Ajar

Komponen – komponen modul ajar terdiri dari informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Komponen modul ajar ini, peneliti mengadaptasi dari Permendikbudristek Nomor 16, (2022) di dalamnya, dijelaskan secara detail mengenai tiga komponen utama yang harus ada, yaitu:

1. Informasi Umum

a. Identitas Modul

Informasi tentang modul ajar yang dikembangkan terdiri dari:

- 1) Nama penyusun, institusi, dan tahun disusunnya Modul Ajar.
- 2) Jenjang sekolah (SD/SMP/SMA)
- 3) Kelas
- 4) Alokasi waktu (penentuan alokasi waktu yang digunakan adalah alokasi waktu sesuai dengan jam pelajaran yang berlaku di unit kerja masing-masing)

b. Kompetensi Awal

Kompetensi awal adalah pengetahuan dan/atau keterampilan yang perlu dimiliki siswa sebelum mempelajari topik tertentu. Kompetensi awal merupakan ukuran seberapa dalam modul ajar dirancang.

c. Profil Pelajar Pancasila

Merupakan tujuan akhir dari suatu kegiatan pembelajaran yang berkaitan erat dengan pembentukan karakter peserta didik. Profil Pelajar Pancasila (PPP) dapat tercermin dalam konten dan/atau metode pembelajaran.

Di dalam modul pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila tidak perlu mencantumkan seluruhnya, tetapi dapat memilih Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dalam modul ajar.

Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila saling berkaitan dan terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran melalui (terlihat dengan jelas di dalam):

- 1) materi/isi pelajaran,
- 2) pedagogi, dan/atau
- 3) kegiatan proyek atau
- 4) asesmen

Setiap modul ajar memuat satu atau beberapa unsur dimensi Profil Pelajar Pancasila yang telah ditetapkan.

d. Sarana dan Prasarana

Merupakan fasilitas dan bahan yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sarana merujuk pada alat dan bahan yang digunakan, sementara prasarana di dalamnya termasuk materi dan sumber bahan ajar lain yang relevan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ketersediaan materi disarankan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik baik dengan keterbatasan atau kelebihan. Teknologi, termasuk sarana dan prasarana yang penting untuk diperhatikan, dan juga dimanfaatkan agar pembelajaran lebih dalam dan bermakna.

e. Target Peserta Didik

Peserta didik yang menjadi target yaitu;

- 1) Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- 2) Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan Bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.
- 3) Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

f. Model Pembelajaran

Merupakan model atau kerangka pembelajaran yang memberikan gambaran sistematis pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.

2. Komponen Inti

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus mencerminkan hal-hal penting dari pembelajaran dan harus bisa diuji dengan berbagai bentuk asesmen sebagai bentuk dari unjuk pemahaman.

Tujuan pembelajaran menentukan kegiatan belajar, sumber daya yang digunakan, kesesuaian dengan keberagaman murid, dan metode asesmen yang digunakan.

Tujuan pembelajaran bisa dari berbagai bentuk, yaitu pengetahuan yang berupa fakta dan informasi, dan juga prosedural, pemahaman konseptual, pemikiran dan penalaran keterampilan, dan kolaboratif dan strategi komunikasi.



b. Pemahaman Bermakna

Pemahaman bermakna adalah informasi tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Manfaat tersebut nantinya dapat peserta didik terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh kalimat pemahaman bermakna:

- 1) Manusia berorganisasi untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan.
- 2) Makhluk hidup beradaptasi dengan perubahan habitat.

b. Pertanyaan Pemantik

Pertanyaan pemantik dibuat oleh guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik. Pertanyaan pemantik memandu siswa untuk memperoleh pemahaman bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya pada pembelajaran menulis cerpen, guru dapat mendorong pertanyaan pemantik sebagai berikut:

- 1) Apa yang membuat sebuah cerpen menarik untuk dibaca?
- 2) Jika kamu diminta untuk membuat akhir cerita yang berbeda, apa yang akan kamu usulkan?

c. Kegiatan Pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran inti dalam bentuk langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dituangkan secara konkret, disertakan opsi/pembelajaran alternatif dan langkah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Langkah kegiatan pembelajaran ditulis secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan, meliputi tiga tahap, yakni pendahuluan, inti, dan penutup berbasis metode pembelajaran aktif.

e. Asesmen

Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian harus ditentukan dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Jenis asesmen yang bisa dilakukan ada 3, yaitu

1. Asesmen sebelum pembelajaran (diagnostik)
2. Asesmen selama proses pembelajaran (formatif)
3. Asesmen pada akhir proses pembelajaran (sumatif).

Bentuk asesmen yang bisa dilakukan:

1. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa:
2. observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan anekdot.
3. Performa (presentasi, drama, pameran hasil karya, jurnal, dsb.)
4. Tertulis (tes objektif: essay, pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah).

f. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.



3. Lampiran

a. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja siswa ini ditujukan untuk peserta didik (bukan guru) dan dapat diperbanyak sesuai kebutuhan untuk diberikan kepada peserta didik termasuk peserta didik nonreguler.

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Bahan bacaan guru dan peserta didik digunakan sebagai pemantik sebelum kegiatan dimulai atau untuk memperdalam pemahaman materi pada saat atau akhir kegiatan pembelajaran.

b. Glosarium

Glosarium merupakan kumpulan istilah-istilah dalam suatu bidang secara alfabetikal yang dilengkapi dengan definisi dan artinya. Glosarium diperlukan untuk kata atau istilah yang memerlukan penjelasan lebih mendalam.

c. Daftar Pustaka

Daftar pustaka adalah sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pengembangan modul ajar. Referensi yang dimaksud adalah semua sumber belajar (buku siswa, buku referensi, majalah, koran, situs internet, lingkungan sekitar, narasumber, dsb.) (Juniardi 2023)

2.1.3.3 Prinsip Penyusunan Modul Ajar

Menurut Doni Koesoema A (dalam Hasnah,2016) dalam menyusun Modul Ajar ada beberapa hal yang perlu diperhitungkan yaitu;

- 
1. Karakteristik, kompetensi dan minat peserta didik di setiap fase.
 2. Perbedaan tingkat pemahaman, dan variasi jarak (gap) antartingkat kompetensi yang bisa terjadi di setiap fase.
 3. Melihat dari sudut pandang pelajar, bahwa setiap peserta didik itu unik.
 4. Bahwa belajar harus berimbang antara intelektual, sosial, dan personal dan semua hal tersebut adalah penting dan saling berhubungan.
 5. Tingkat kematangan setiap peserta didik tergantung dari tahap perkembangan yang dilalui oleh seorang peserta didik, dan merupakan dampak dari pengalaman sebelumnya.

Selain hal di atas, ada 4 kriteria yang harus dimiliki bahan ajar, yaitu

1. Esensial

Pemahaman konsep dari setiap mata pelajaran melalui pengalaman belajar dan lintas disiplin.

2. Menarik, Bermakna, dan Menantang

Menumbuhkan minat untuk belajar dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya, sehingga tidak terlalu kompleks, tetapi juga tidak terlalu mudah untuk tahap usianya.

3. Relevan dan Kontekstual

Berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya, dan sesuai dengan konteks di waktu dan tempat peserta didik berada.

4. Berkesinambungan

Keterkaitan alur kegiatan pembelajaran sesuai dengan fase belajar peserta didik. (Juniardi 2023)

2.1.3.4 Prosedur Penyusunan Modul Ajar

Untuk menyusun modul ajar, yang perlu dilakukan pertama kali adalah analisis kondisi dan kebutuhan terkait guru, siswa, dan satuan pendidikan. Hal ini penting untuk membagi tugas mengajar guru dalam melaksanakan struktur kurikulum Merdeka dan merancang pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan yang ditetapkan pemerintah dan satuan pendidikan. Selanjutnya, sekolah bersama guru mengidentifikasi dan menentukan dimensi profil pelajar Pancasila yang akan dikembangkan, baik melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila maupun dalam pembelajaran. Guru merumuskan capaian pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan menjadi alur tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam menyusun bahan ajar. Setelah modul ajar disusun, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Apabila pembelajaran selesai dilakukan, guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan memberikan tindak lanjut terkait hasil evaluasi yang telah dilakukan.

2.1.4. Pengembangan Modul Ajar

2.1.4.1. Prinsip Pengembangan Modul Ajar

Modul merupakan media pembelajaran yang dapat berfungsi sama dengan pengajar/pelatih pada pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, penulisan modul perlu didasarkan pada prinsip-prinsip belajar dan bagaimana pengajar/pelatih mengajar dan peserta didik menerima pelajaran.

Berikut ini dijelaskan prinsip-prinsip pengembangan modul atas dasar prinsip belajar. Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh adanya rangsangan/stimulus dari lingkungan. Terkait hal tersebut, pengembangan modul dilakukan menggunakan prinsip-prinsip antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik saat ini, sesuai kebutuhan dan karakteristik mereka yang beragam, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.
2. Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk membangun kapasitas untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
3. Proses pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik.
4. Pembelajaran yang relevan, yaitu pembelajaran yang dirancang sesuai konteks, lingkungan dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan masyarakat sebagai mitra.
5. Pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan.

2.1.4.2. Rancang Bangun Pengembangan Modul Ajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata rancang berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak mengerjakan atau melakukan sesuatu untuk merencanakan. Sedangkan kata bangun berarti sesuatu yang didirikan atau berdiri (Departemen Pendidikan Nasional, 2015). Rancang bangun sangat berkaitan dengan perancangan yang merupakan satu kesatuan untuk merancang dan membangun. Proses rancang bangun pengembangan modul ajar ini, peneliti mengadaptasi dari Depdiknas, (2008) terkait prosedur penulisan modul. Penulisan modul dilakukan dengan prosedur sebagai berikut.

A. Analisis kebutuhan modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi untuk menentukan jumlah dan judul modul yang dibutuhkan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu. Berikut ini langkah-langkah dalam menganalisis kebutuhan modul yaitu;

- a) Menetapkan terlebih dahulu kompetensi yang terdapat di dalam garis-garis besar program pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi modul.
- b) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit dan kompetensi yang akan dicapai.
- c) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang disyaratkan.
- d) Menentukan judul modul yang akan dikembangkan.

B. Penyusunan draf

Penyusunan draf merupakan proses pengorganisasian materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub kompetensi ke dalam satu kesatuan yang sistematis. Penyusunan draf ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut;

- a) Menetapkan judul modul.
- b) Menetapkan tujuan akhir yang akan dicapai siswa setelah selesai mempelajari modul.
- c) Menetapkan kemampuan yang spesifik yang menunjang tujuan akhir.
- d) Menetapkan outline (garis besar) modul.
- e) Mengembangkan materi pada garis-garis besar. S
- f) Memeriksa ulang draf modul yang dihasilkan.
- g) Menghasilkan draf modul I

Hasil akhir dari tahap ini adalah menghasilkan draf modul yang sekurang-kurangnya mencakup: judul modul, kompetensi atau sub kompetensi yang akan dicapai, tujuan siswa

mempelajari modul, materi, prosedur, soal-soal, evaluasi atau penilaian, dan kunci jawaban dari latihan soal.

C. Validasi

Validasi adalah proses permintaan persetujuan pengesahan terhadap kelayakan modul. Tujuan dilakukannya validasi adalah mengetahui kelayakan terhadap modul yang telah dibuat.

D. Uji coba modul

Uji coba modul dilakukan setelah draf modul selesai direvisi dengan masukan dari validator. Tujuan dari tahap ini adalah memperoleh masukan dari siswa untuk menyempurnakan modul.

E. Revisi

Revisi atau perbaikan adalah proses perbaikan modul setelah mendapat masukan dari validator. Perbaikan modul mencakup aspek penting penyusunan modul yaitu: pengorganisasian materi pembelajaran, penggunaan metode intruksional, penggunaan bahasa dan pengorganisasian tata tulis.

2.1.5. Model Pembelajaran Problem Based Learning

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning

Problem based learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata, misalnya “Guru menunjukkan kepada peserta didik sebuah foto/gambar yang menunjukkan menumpuknya sampah di tepi jalan di tengah-tengah lingkungan padat penduduk seperti gambar diatas, peserta didik mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru, peserta didik diminta memberikan tanggapan dan pendapat terhadap gambar/foto yang diberikan”, peserta didik diberikan kesempatan untuk menetapkan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang berhubungan dengan gambar yang diamati. Contoh pertanyaannya yaitu: Mengapa sampah dapat menumpuk? sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar,

dengan membangun cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah serta mengotruksi. pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran suatu pendekatan pembelajaran (Aryanti, 2020) *Problem based learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013. PBL merupakan suatu model pembelajaran yang mengorientasikan peserta didik untuk mengerjakan permasalahan dengan tujuan untuk mengontruksikan pengetahuan mereka sendiri dengan pengetahuan yang ada, mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri sendiri. Model pembelajaran ini memiliki sintaks yang dirancang agar peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan penting terkait materi pokok tertentu agar mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki kemampuan berpartisipasi dalam kelompok. (Desriyanti, 2016) secara garis besar, PBL merupakan suatu model pembelajaran dengan langkah-langkah yang mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pemecahan masalah berdasarkan suatu stimulus berupa suatu contoh kasus yang diberikan.

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pengajaran yang mempelajari masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan serta konsep yang esensi dari mata pelajaran. Depdiknas (dalam Komalasari, 2021). PBL adalah model yang mengutamakan kesesuaian belajar dengan hal-hal yang ditemukan di kehidupan sehari-hari peserta didik (Nuswowati et al, 2017). Pembelajaran berbasis masalah mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata.

Suatu masalah yang dapat diajukan dalam model PBL harus lima kriteria penting. Pertama, masalah itu mestinya autentik. Masalah harus dikaitkan dengan pengalaman riil peserta didik dan bukan dengan prinsip-prinsip akademis tertentu. Kedua, masalah itu mestinya tidak jelas sehingga menciptakan teka-teki. Masalah yang tidak jelas dan tidak dapat diselesaikan

dengan jawaban sederhana memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi mencari pemecahan masalah tersebut. Ketiga, masalah tersebut harus bermakna bagi peserta didik. Keempat, masalah itu harus cukup luas sehingga memberikan kesempatan kepada guru untuk memenuhi tujuan intruksionalnya. Kelima, masalah yang baik harus mendapatkan manfaat dan usaha kelompok. (Komalasari, 2021). Contoh siswa di putarkan video cerita fantasi yang berjudul Buaya, Kerbau dan Kancil, siswa diinstruksikan untuk menemukan masalah yang terdapat dalam video tersebut. Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk menemukan masalah yang ada dan mengaitkannya dalam kehidupan nyata. Salah satu kelompok menemukan contoh masalah yaitu dalam cerita tersebut buaya sendiri dalam menghadapi kerbau, dan kancil, padahal dalam kehidupan nyata buaya merupakan hewan yang hidup berkelompok. Siswa melakukan tanya jawab terkait permasalahan struktur teks cerita fantasi yang disimak secara berkelompok dengan penuh rasa tanggung jawab.

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki Langkah-langkah meliputi pemberian masalah sebagai stimulus, pengumpulan data, Menyusun hipotesis, pemecahan masalah dan penyampaian hasil diskusi yang dilakukan melalui kegiatan presentasi. (Komalasari, 2021) Model PBL dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk menerima materi yang disampaikan sehingga sangat membantu dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia. PBL melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan sumber- sumber pembelajaran secara tepat. Misalnya, internet, buku pelajaran, modul, majalah, surat kabar dan lain sebagainya.

2.1.5.2 Karakteristik Model Pembelajaran Problem Based Learning

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang dapat menyelaraskan antara permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan muatan kurikulum Pendidikan. Pendidik harus mampu menggali sumber belajar dari permasalahan sehari-hari untuk

dipecahkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum oleh siswa (Shoimin, 2014). Ada tiga kunci utama dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu masalah yang berasal dari kehidupan nyata, *Problem Based Learning* merupakan sebuah aktivitas pembelajaran, kemudian keduanya disatukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dimunculkan di dalam pembelajaran tersebut. Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki ciri khusus. Ciri-ciri PBL adalah sebagai berikut; 1) kegiatan belajar dimulai dengan adanya sebuah masalah yang harus diselesaikan. 2) masalah yang disuguhkan berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik. 3) mengorganisasikan pembahasan seputar masalah yang telah diberikan. 4) peserta didik diberi tanggung jawab untuk menjalankan proses belajar secara langsung. 5) pendidik dapat memberi kelas menjadi kelompok kecil, agar terjadi kolaborasi aktif. 6) peserta didik mendemostrasikan hasil kerja yang sudah dipelajari. Contoh penerapan model PBL dalam materi cerita fantasi dimulai dengan pemutaran video cerita fantasi kepada siswa. Pada saat video ditampilkan, peserta didik memberikan respon terkait dengan video yang ditonton. Setelah peserta didik selesai menonton video, guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok 4-5 orang. Selanjutnya guru akan menjelaskan hal yang hendak dilakukan siswa yakni mencari permasalahan berdasarkan video yang ditonton. Peserta didik dituntut menemukan masalah berdasarkan video dan harus dipecahkan atau dicari pemecahannya (menemukan gagasan cerita fantasi sesuai dengan struktur). Guru mulai membimbing peserta didik untuk mengumpulkan informasi, ide, dan pendapat terkait permasalahan. Setelah peserta didik menemukan hasil berdasarkan masalah yang dipecahkan, kemudian guru membantu peserta didik untuk mengembangkan menjadi bentuk cerita fantasi. Cerita yang telah disusun akan dipresentasikan oleh masing-masing perwakilan, sementara kelompok lain dapat memberikan pendapat dan sanggahan pada saat presentasi berlangsung. Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi terkait dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

2.1.5.3 Tahapan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Pelaksanaan model Problem Based Learning terdiri dari 5 tahap proses, yaitu :

- a. Tahap pertama, adalah proses orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas mengajukan masalah, dan pemecahan masalah.
- b. Tahap kedua, mengorganisasi peserta didik. Pada tahap ini guru membagi peserta didik ke dalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. Misalnya, guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan pertanyaan/masalah yang akan dicari penyelesaiannya, selanjutnya peserta didik diberi tugas untuk menggali informasi dari buku tentang “Pengaruh Jumlah Penduduk terhadap Sampah yang dihasilkan” secara berkelompok.
- c. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Misalnya peserta didik mengumpulkan informasi untuk membangun ide mereka sendiri dalam memecahkan masalah tentang pengaruh jumlah penduduk terhadap sampah yang dihasilkan. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok mencari solusi terkait dengan masalah yang telah diidentifikasi. Guru membagikan Lembar Kerja Menghitung Volume Sampah yang dihasilkan oleh Rumah Tangga. Peserta didik melakukan penyelidikan melalui Lembar Kerja dengan menugaskannya di luar pembelajaran. Serta guru membimbing penyelidikan yang dilakukan peserta didik.
- d. Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.

- e. Tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan. (Hotimah, 2020).

2.1.6 Pembelajaran Cerita Fantasi

2.1.6.1 Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah salah satu jenis teks narasi. Narasi merupakan cerita fiksi yang berisi perkembangan kejadian atau peristiwa. Nurgiyantoro (2012:2) menjelaskan bahwa istilah fiksi sering dipergunakan dalam pertentangannya dengan realitas sehingga kebenarannya dapat dibuktikan dengan data empiris. Fiksi bergenre fantasi merupakan dunia khayal atau imajinatif yang diciptakan oleh penulis. Tokoh, peristiwa, dan latar yang digunakan juga bersifat imajinatif. Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Adapun ciri-ciri umum teks cerita fantasi dapat diketahui melalui ide cerita, latar, tokoh unik, sifat, dan bahasa. Ide cerita pada cerita fantasi tidak dibatasi pada realitas atau kehidupan nyata. Ide cerita terbuka pada daya khayal penulis. Latar yang digunakan pun lintas ruang dan waktu. Tokoh dalam cerita fantasi biasanya memiliki kesaktian, watak, dan ciri unik yang tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa yang digunakan pun variatif, ekspresif, dan bukan bahasa formal (Harsiati, Agus, dan Kosasih, 2016: 51-52).

2.1.6.2 Unsur-unsur Cerita Fantasi

1. Unsur Intrinsik

Unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam teks cerita fantasi di antaranya sebagai berikut:

a. Tema

Sayuti (2000:187) mengemukakan bahwa tema merupakan makna dari sebuah cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Sama halnya dengan Stanton dan Keny (dalam Nurgiyantoro, 2012:67)

mendefinisikan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan menyangkut persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan (Hartoko dan Rahmanto dalam Nurgiyantoro, 2012:68). Pada cerita fantasi biasanya tema yang digunakan bersifat fantasi, berhubungan dengan magic, supernatural atau futuristik.

b. Judul

Judul adalah hal pertama yang dibaca oleh pembaca fiksi. Judul merupakan elemen lapisan luar suatu fiksi dan menjadi sebuah elemen yang paling mudah dikenali oleh pembaca. Artinya, judul dari suatu karya bertalian erat dengan elemen-elemen yang membangun fiksi dari dalam (Sayuti, 2000:147-148).

c. Tokoh dan penokohan

Nurgiyantoro (2012:165) menjelaskan bahwa istilah “tokoh” menunjuk pada pelaku cerita. Berdasarkan keterlibatan dalam keseluruhan cerita, tokoh dibedakan menjadi tokoh sentral (tokoh utama) dan tokoh perifer (tambahan). Sedangkan berdasarkan perwatakannya, tokoh dibedakan menjadi tokoh sederhana (simple atau flat character) dan tokoh kompleks atau bulat (complex atau round character).

d. Alur atau plot

Alur cerita adalah urutan peristiwa dalam suatu cerita yang dialami oleh tokoh. Keeny (dalam Nurgiyantoro, 2012:113) mengemukakan bahwa plot merupakan peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang sifatnya tidak sederhana, karena menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat. Berdasarkan hukum alur Aristoteles, sebuah plot terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap awal (beginning), tahap tengah (middle), dan tahap akhir (end) (Abrams dalam Agus Nuryatin, 2012:10). Tahap awal cerita biasanya disebut sebagai tahap pengenalan, berisi

sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan diceritakan atau dikisahkan pada tahap selanjutnya. Tahap tengah disebut juga tahap pertikaian, pada tahap ini ditampilkan sebuah konflik yang sudah mulai dibangun pada tahap awal, kemudian konflik menjadi semakin rumit dan memuncak. Tahap akhir disebut juga tahap peleraia, tahap ini menampilkan sebuah penyelesaian dari konflik yang terjadi pada tahap sebelumnya (Agus Nuryatin, 2012:10).

e. Latar

Sayuti (2000:126), latar atau setting merupakan elemen fiksi yang menunjukkan waktu dan tempat kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung. Ada juga yang menyebut latar sebagai landas tumpu, lingkungan tempat, waktu, dan lingkungan sosial di mana peristiwa terjadi (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2012:216; Sayuti, 2000:126). Nurgiyantoro (2012:227, 230, 233) membagi latar atau setting menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial budaya. Latar tempat berhubungan dengan lokasi atau tempat suatu peristiwa terjadi. Latar waktu mengacu pada kapan terjadinya peristiwa. Latar sosial budaya berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Pada teks cerita fantasi, latar cerita dibedakan menjadi tiga kategori yaitu latar lintas waktu masa lampau, latar waktu sezaman, dan latar lintas waktu futuristik (masa yang akan datang).

f. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan cara pandang pengarang dalam mengisahkan sebuah cerita. Sayuti (2000:159) membedakan sudut pandang menjadi dua kelompok, yaitu sudut pandang orang pertama (akuan) dan sudut pandang orang ketiga (diaan). Menurut Nurgiyantoro (2010:265) sudut pandang dibagi menjadi dua macam yaitu (1) sudut pandang orang pertama, biasanya menggunakan kataganti aku, menampilkan tokoh “aku” sebagai pusat pengisahan, sebagai yang

empunya cerita, (2) sudut pandang orang ketiga, biasanya menggunakan kata ganti dia, menampilkan kisah dengan tokoh dia sebagai pusat pengisahan. Tokoh “dia” muncul dengan sebutan nama atau dengan kata ganti. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara sebuah cerita dikisahkan yang mempengaruhi pembaca dalam menyikapi kadar kemasukakalan dalam cerita. Macam sudut pandang ada sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

g. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengar. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat disimpulkan dari isi cerita.

2.1.6.3 Ciri Umum Cerita Fantasi

Cerita Fantasi juga memiliki ciri umum seperti jenis teks yang lainnya. Ciri-ciri cerita fantasi sebagai salah satu jenis teks narasi berdasarkan buku siswa Kemendikbud (2016:50) adalah sebagai berikut.

a. Ada keajaiban/keanehan/kemisteriusan Cerita fantasi mengungkapkan hal-hal supranatural/kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Pada cerita fantasi hal yang terjadi tidak mungkin terjadi di kehidupan nyata. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata.

b. Ide cerita

Ide cerita yang disajikan merupakan sesuatu yang bersifat khayal, tidak dibatasi oleh realitas atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan dunia nyata dan dunia khayal yang diciptakan oleh pengarang. Ide cerita yang terkandung bersifat sederhana tapi mampu menitipkan pesan yang menarik. Tema cerita fantasi adalah magic, supranatural, atau futuristic . Menggunakan berbagai

latar (lintas ruang dan waktu) Alur dan latar cerita fantasi memiliki kekhasan. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang menerobos dimensi ruang dan waktu.

d. Tokoh unik (memiliki kesaktian)

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi watak dan ciri yang unik dan tidak ada dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh dalam cerita ini memiliki kesaktian-kesaktian tertentu. Tokoh mengalami peristiwa misterius yang tidak terjadi pada kehidupan sehari-hari. Tokoh mengalami kejadian dalam berbagai latar waktu. Tokoh dapat ada pada seting waktu dan tempat yang berbeda zaman.

e. Bersifat fiksi

Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata) bisa didapat dari latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan tetapi diberi sentuhan fantasi. Tokoh dan latar difantasikan dari hasil observasi objek dan tempat nyata.

f. Bahasa

Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat dan variasi kata cukup menonjol. Bahasa yang digunakan variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).

g. Dapat berupa dongeng, fabel, atau cerpen

Cerita fantasi dapat dikatakan dongeng apabila cerita yang disajikan berupa kerajaan-kerajaan zaman dahulu, cerita yang berkaitan dengan benda yang dapat bicara seperti halnya manusia, serta cerita yang berkisah soal kepahlawanan, tokoh-tokoh yang diceritakan aneh seperti robot, monster, raksasa, dan alien. Dikatakan sebagai fabel apabila tokoh yang terdapat di dalam cerita tersebut berupa binatang-binatang yang berperilaku seperti manusia. Dikatakan sebagai cerpen apabila isi ceritanya sulit diterima nalar manusia (Kurniawan 2014:39)

2.1.6.4 Jenis Cerita Fantasi

Berdasarkan buku siswa yang dikeluarkan oleh Kemendikbud (2016:53) cerita fantasi dibagi menjadi dua jika dilihat dari kesesuaian dalam kehidupan nyata, yaitu :

a. Cerita Fantasi Total

Jenis cerita ini berisi fantasi pengarang terhadap objek tertentu. Semua yang terdapat pada cerita ini tidak terjadi dalam dunia nyata.

b. Cerita Fantasi Irisan

Jenis cerita ini mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama orang, nama tempat, atau peristiwa yang ada dalam kehidupan nyata.

Jenis cerita fantasi berdasarkan latar cerita, yaitu :

a. Cerita Fantasi Sezaman

Jenis cerita fantasi ini menggunakan latar satu masa (fantasi masa kini, fantasi masa lampau, atau masa yang akan datang/futuristik).

b. Cerita Fantasi Lintas Waktu

Jenis cerita fantasi ini menggunakan dua latar waktu yang berbeda. Misalnya cerita fantasi masa kini dan masa lampau, cerita fantasi masa kini dan masa pra sejarah.

2.1.6.5 Struktur Cerita Fantasi

Struktur cerita fantasi dari buku yang diterbitkan oleh Kemendikbud (2016:62) sebagai berikut :

a. Orientasi yang berisi pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik. Pola pengembangan dapat dikembangkan dari deskripsi latar, pengenalan tokoh, dan pengenalan konflik.

- b. Komplikasi yang berisi sebab akibat sehingga muncul masalah samapi memuncak. Pola pengembangan dapat dikembangkan dengan menghadirkan tokoh lain, dengan mengubah latar, dengan melompat pada zaman yang berbeda (masa lampau atau masa depan).
- c. Resolusi berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi. Pola pengembangan dapat dikembangkan dengan lompatan waktu, sebab-akibat yang unik, dengan surprise atau kejutan.

2.1.6.6 Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Ciri kebahasaan teks cerita fantasi berdasarkan buku siswa yang diterbitkan oleh Kemendikbud (2016:68) adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan
- b. Penggunaan kata yang mencerpap panca indra untuk deskripsi latar
- c. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias
- d. Menggunakan kata sambung penanda urutan waktu
- e. Penggunaan kata ungkapan keterkejutan
- f. Penggunaan dialog/kalimat langsung dalam cerita

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pada tahun 2013 Murlani membuat penelitian yang berjudul “Integrasi Pendidikan Karakter dalam Perangkat Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMA Santo Bonvetura Madiun”. Penelitian ini bertujuan 1). menjelaskan pengintegrasian pendidikan karakter ke dalam pengembangan silabus, RPP, kegiatan ekstrakurikuler, 2). menjelaskan kendala pengintegrasian pendidikan karakter dalam perangkat pembelajaran agama katolik; 3). menjelaskan upaya mengatasi kendala dalam pengintegrasian pendidikan karakter dalam perangkat pembelajaran agama katolik di SMA ST. Bonaventura Madiun. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif. Metode yang

digunakan dalam mengumpulkan data adalah teknik wawancara, observasi, dokumentasi. validitas data menggunakan teknik triangulasi, sumber, metode serta review informan. analisis data menggunakan teknik dengan model interaktif, yang terdiri dari komponen pengumpulan data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: 1) dalam pengintegrasian pendidikan karakter dalam silabus pendidikan agama katolik, 2) pengintegrasian pendidikan karakter dalam perangkat pembelajaran sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dalam pendidikan agama katolik . Pendidikan karakter sudah dibiasakan dan di teladankan dalam situasi formal /non formal sesuai kemampuan anak tanpa mengabaikan norma yang ada. . Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang, yaitu meneliti tentang integrasi Pendidikan karakter dalam perangkat pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian dan perangkat pembelajarannya. Lokasi penelitian Murlani adalah di SMA Santo Bonvetura Madiun , sedangkan lokasi penelitian yang peneliti rancang adalah SMP Negeri 2 Kubutambahan. Perangkat pembelajaran yang diteliti oleh Murlani adalah Silabus, RPP, dan ekstrakurikuler, sedangkan perangkat pembelajaran yang peneliti rancang adalah modul ajar

2. Pada tahun 2018, Wijayanti, dkk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Matematika Smk Teknologi Kelas X Semester Ganjil Terintegrasi Pendidikan Karakter Bangsa” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul pembelajaran matematika SMK Teknologi Kelas X Semester 1 yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran matematika siswa secara mandiri sekaligus menanamkan beberapa nilai karakter bangsa melalui pembelajaran matematika, berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa. Prosedur pengembangan mengadaptasi dari model pengembangan pembelajaran Dick and Carey yang diadaptasikan ke dalam tahap pengembangan modul yang ditulis oleh Tim Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PMPTK) yang meliputi tahap analisis kebutuhan modul, pengembangan draft modul, validasi ahli, uji coba kelas, dan revisi.

Kualitas modul pembelajaran matematika SMK Teknologi Kelas X Semester I berdasarkan penilaian ahli tergolong baik. Respon siswa terhadap produk bahan pembelajaran tergolong sangat positif. Modul pembelajaran matematika SMK Teknologi Kelas X Semester 1 ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik jenjang SMK khususnya kelompok teknologi dalam belajar matematika secara mandiri. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang, yaitu meneliti tentang integrasi Pendidikan karakter dalam modul ajar. Lokasi peneliti Wijayanti, dkk adalah di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ,sedangkan lokasi penelitian yang peneliti rancang adalah SMP Negeri 2 Kubutambahan.

3. Pada tahun 2021 Fitri, dkk. membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Bermuatan Nilai-Nilai Karakter” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan modul yang berbasis nilai-nilai karakter. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau R&D. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model 4D. Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Bermuatan Nilai-Nilai Karakter yang menggunakan model pengembangan 4D (define, design, develop, dan disseminate) dibatasi hingga tahapan define, design dan develop saja. Artikel ini membahas bagaimana merancang suatu bahan ajar berupa modul pembelajaran yang memuat nilai-nilai karakter. Pengembangan modul pembelajaran sejarah ini telah dilakukan uji validasi oleh validator, sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh 1 orang pendidik dan 11 peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Baso. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “Modul Pembelajaran Sejarah Bermuatan Nilai-Nilai Karakter” sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk memberi pengetahuan serta menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik yaitu dengan hasil penilaian uji validasi materi 3,37 dan hasil penilaian uji validasi bahan ajar 3, 56. Sementara itu hasil uji kepraktisan terhadap modul yang dilakukan oleh pendidik memperoleh nilai kepraktisan sebesar 3, 81 sedangkan hasil penilaian kepraktisan yang

dilakukan oleh peserta didik adalah 3.49. Peneliti berharap artikel ini dapat menjadi salah satu acuan bagi guru maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik yang diajarkan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian dengan peneliti rancang, yaitu meneliti tentang integrasi Pendidikan karakter dalam modul ajar. Mata pelajaran peneliti Fitri, dkk adalah mata pelajaran Sejarah, sedangkan mata pelajaran penelitian yang peneliti rancang adalah cerita fantasi.

4. Pada tahun 2022 Doni, dkk membuat penelitian yang berjudul “ Pengembangan Model Pembelajaran Kartu Detektif Berbasis Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini menggunakan rancangan model pembelajaran “Kartu Detektif” diadopsi dari Model pembelajaran ASSURE dan strategi pembelajaran Team Assisted Individualization yang terdiri dari : analisis karakter peserta didik, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode pembelajaran, memilih teknologi yang sesuai, dan melibatkan peserta didik agar aktif dalam pembelajaran fisika. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) model 4D. Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu : (1) eksplorasi secara teoritis dan penyusunan draft perangkat model pembelajaran fisika (2) Uji empiris, yang terdiri dari validasi ahli, uji kepraktisan, dan angket respon siswa. Hasil validasi ahli diperoleh model pembelajaran fisika yang dikembangkan valid dengan persentase pencapaian 89,5 %. Materi pembelajaran meliputi bab dinamika gerak, sub bab hukum Newton tentang gerak. Uji kepraktisan terdiri dari aspek efektif, interaktif, efisien, dan kreatif. Hasil uji kepraktisan diperoleh model pembelajaran yang dikembangkan praktis dan dikategorikan sangat baik dengan rata-rata pencapaian 81.8 %. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang, yaitu meneliti tentang integrasi Pendidikan karakter dalam perangkat pembelajaran. Lokasi peneliti Doni, dkk adalah di jenjang sekolah menengah atas, sedangkan lokasi penelitian yang peneliti rancang adalah SMP Negeri 2 Kubutambahan.

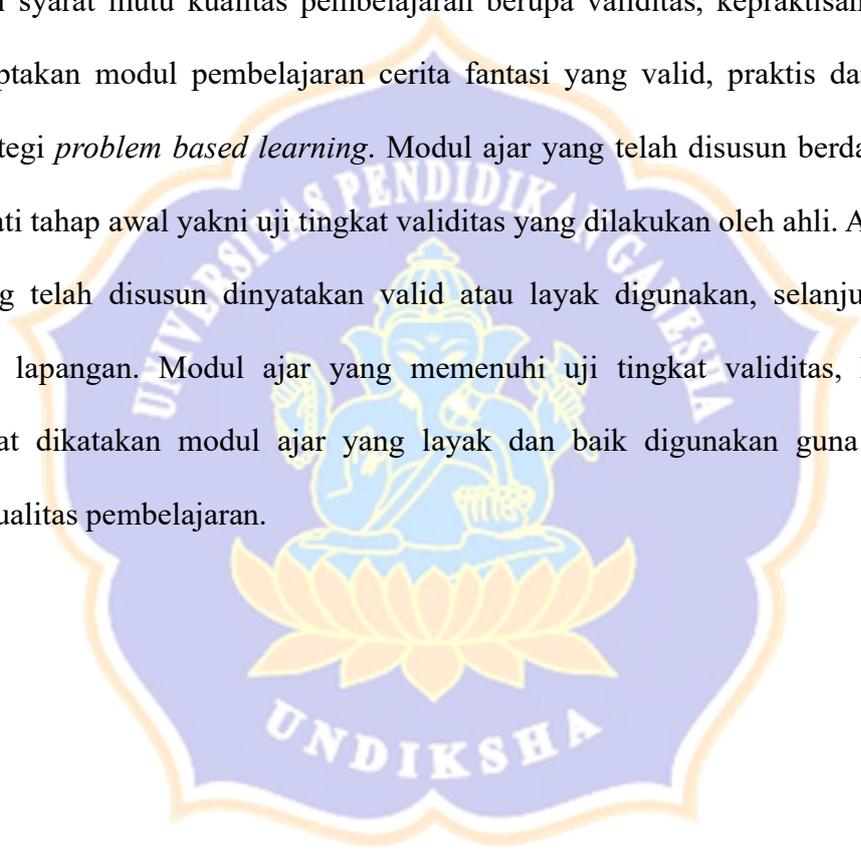
5. Pada tahun 2023 Aruni, dkk. membuat penelitian yang berjudul “ Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Terintegrasi Nilai Agama Dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sd Kreativa Bogor. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai agama dalam meningkatkan karakter religius siswa kelas 5 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pengembangan atau RND (Research And Development) dengan model ASSURE yang dilaksanakan di SD Kreativa Bogor pada bulan November 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5, yaitu kelas 5B dan kelas 5C. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik test, lembar observasi, dan angket. Hasil penelitian berupa modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai agama. Analisis data menggunakan Paired Sample t-Test pada kelas 5B dengan hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, analisis data menggunakan Paired Sample t-Test pada kelas 5C dengan hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 keduanya diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan karakter religius siswa kelas 5B dan 5C dari sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai agama. Artinya modul tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan karakter religius siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti rancang, yaitu meneliti tentang integrasi Pendidikan karakter dalam modul ajar. Mata pelajaran peneliti Aruni, dkk adalah mata pelajaran ipa pada siswa kelas V SD dan permasalahan yang dibahas yaitu validitas, keefektifan dan kepraktisan, sedangkan mata pelajaran penelitian yang peneliti rancang adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia pada cerita fantasi di kelas VII dan permasalahan yang dibahas yaitu rancang bangun, validitas, keefektifan dan kepraktisan.

2.3 Kerangka Berpikir

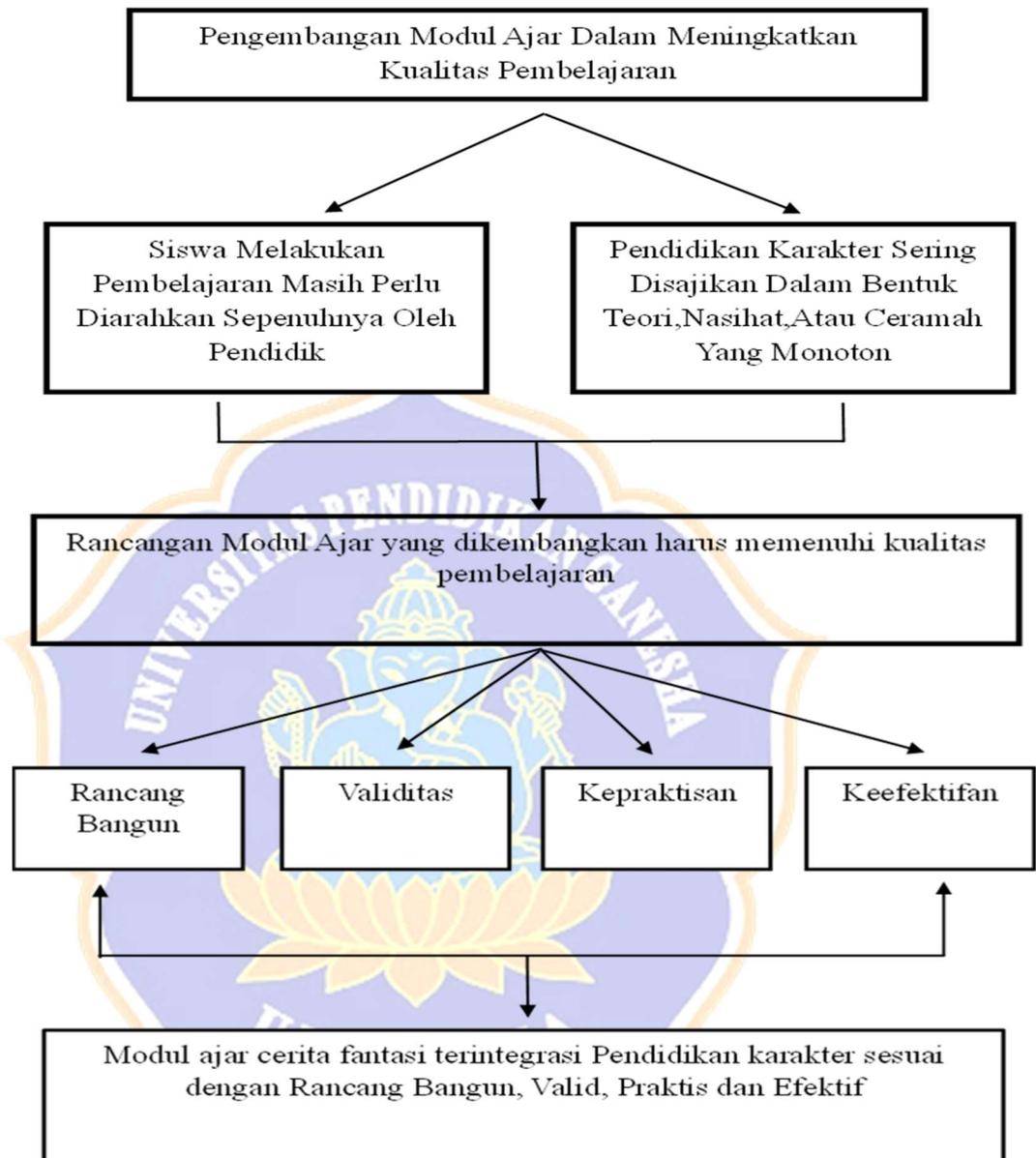
Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu menekankan terhadap pengintegrasian Pendidikan karakter dalam pengembangan modul pembelajaran cerita fantasi yang berorientasi

problem based learning. Dengan mengembangkan modul ajar yang berupa alat untuk menunjang pembelajaran diharapkan nantinya dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dari aspek kelengkapan modul ajar.

Dalam pelaksanaan mengembangkan modul ajar yang telah disusun haruslah melalui beberapa proses atau kriteria sehingga modul ajar yang dikembangkan nantinya dapat dikategorikan memenuhi syarat mutu kualitas pembelajaran. Modul pembelajaran yang dikembangkan tersebut harus memenuhi syarat mutu kualitas pembelajaran berupa validitas, kepraktisan dan keefektifan sehingga menciptakan modul pembelajaran cerita fantasi yang valid, praktis dan efektif dengan berorientasi strategi *problem based learning*. Modul ajar yang telah disusun berdasarkan pedoman haruslah melewati tahap awal yakni uji tingkat validitas yang dilakukan oleh ahli. Apabila perangkat pembelajaran yang telah disusun dinyatakan valid atau layak digunakan, selanjutnya modul ajar diujicobakan di lapangan. Modul ajar yang memenuhi uji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan dapat dikatakan modul ajar yang layak dan baik digunakan guna menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran.



Adapun Kerangka Konseptual Penelitian Dijabarkan pada Bagan berikut



Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu menekankan terhadap pengembangan modul ajar cerita fantasi yang berorientasi *problem based learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan mengembangkan modul ajar yang berupa alat untuk menunjang pembelajaran diharapkan nantinya dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dari aspek kelengkapan modul ajarnya.

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena terkait dengan perencanaan pembelajaran yang dimana sebuah penyusunan rancangan pembelajaran harus matang dan baik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang

baik pula. Pembelajaran juga bisa dikatakan baik jika modul ajar yang digunakan dalam pembelajaran tersebut efektif. Selain itu, hal penting dalam proses pembelajaran ada juga berupa asesmen atau penilaian yang fungsinya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Modul ajar yang dikembangkan tersebut harus memenuhi syarat mutu kualitas pembelajaran berupa rancang bangun, validitas, kepraktisan dan keefektifan sehingga menciptakan modul ajar cerita fantasi yang valid, praktis dan efektif dengan berorientasi *problem based learning*. Sehingga, pengembangan modul ajar cerita fantasi berorientasi *problem based learning* tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup (1) rancangan penelitian, (2) prosedur penelitian pengembangan, (3) uji coba produk, dan (4) jenis data.

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah R&D dengan model ADDIE. Hal ini disebabkan penelitian ini berkaitan dengan pengembangan perangkat pembelajaran. pemilihan model ini didasari atas beberapa pertimbangan. Pertama, model ADDIE disajikan secara sederhana dan sistematis. Tahap-tahapan dalam model ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis, membuat model ADDIE sangat mudah dipelajari oleh pengembang. Kedua, model ADDIE relevan dalam pengembangan sebuah perangkat pembelajaran. Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, menghasilkan produk dan pembelajaran berkualitas. (Pande, 2018). Hamzah (2020) mengatakan bahwa (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitasnya. Hal ini berarti pengembangan produk yang dilakukan sudah sesuai dengan tahapan-tahapan sistematis model ADDIE, sehingga menuntun pengembang untuk menciptakan produk yang berkualitas dan bermanfaat. Hal itu, menunjukkan bahwa kelebihan model ADDIE ini terdiri atas ; 1) Model pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik. 2) Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/ langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan

dengan model desain yang lainnya. 3) Model pembelajaran ADDIE yaitu memperhatikan perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, bersifat konsisten dan reliabel, artinya tidak dapat berubah-ubah dan dapat dipercaya, saling ketergantungan satu sama lain, sehingga tidak ada unsur-unsur yang terpisah dari sistem. (Zuhro, 2022).

3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Model ADDIE digunakan karena model ini sederhana dan relevan serta prosedurnya sesuai dengan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran. Mulyatiningsing (2012) model ADDIE merupakan model yang paling rasional dan paling lengkap dalam mengembangkan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, prosedur pengembangan perangkat pembelajaran ini terdiri atas lima tahap yaitu:

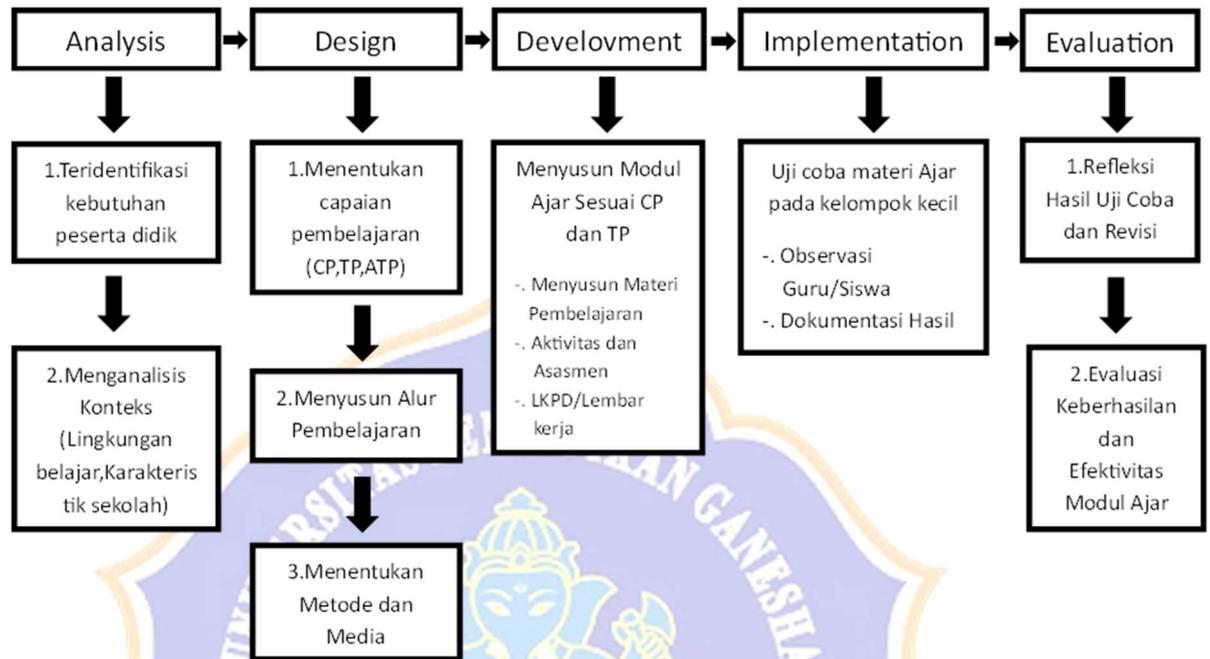
a. Analisis

Pada tahap analisis, pengembang melakukan analisis kebutuhan dan analisis kinerja atau performa. Dalam analisis kebutuhan, pengembang akan menganalisis karakteristik siswa, kompetensi atau kemampuan yang diperlukan oleh siswa, kriteria atau evaluasi pencapaian kompetensi, dan kondisi yang diperlukan untuk memperlihatkan kompetensi yang dipelajari. Dalam analisis kinerja, pengembang akan menganalisis pengetahuan, keterampilan, motivasi, dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar bahasa Indonesia di SMP.

b. Desain

Pada tahap desain, pengembang merancang tujuan pembelajaran umum maupun tujuan pembelajaran khusus, berfungsi untuk menentukan kompetensi atau kemampuan yang perlu dimiliki setelah selesai mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berupa pemilihan strategi, media pembelajaran dan kriteria penilaian untuk mengukur tingkat kemajuan dan pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran. Adapun desain rancangan modul ajar sebagai berikut:

Bagan Desai ADDIE Untuk Modul Ajar



c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, pengembang mengembangkan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berintegrasi pendidikan karakter dan berorientasi problem based learning berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kinerja yang telah dilakukan sebelumnya serta desain pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap kedua.

d. Implementasi

Pada tahap implementasi, pengembang mengimplementasikan produk perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini merupakan proses uji coba perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan guna mengetahui kepraktisan dan keefektifannya di lapangan. Sebelum perangkat pembelajaran diujicobakan, perangkat pembelajaran akan divalidasi oleh ahli.

e. Evaluasi

Pada tahap Evaluasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap perangkat pembelajaran yang sudah diujicobakan dan akan dilakukan revisi bila diperlukan. Hasil dari evaluasi dan revisi kemudian digunakan sebagai dasar untuk menilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

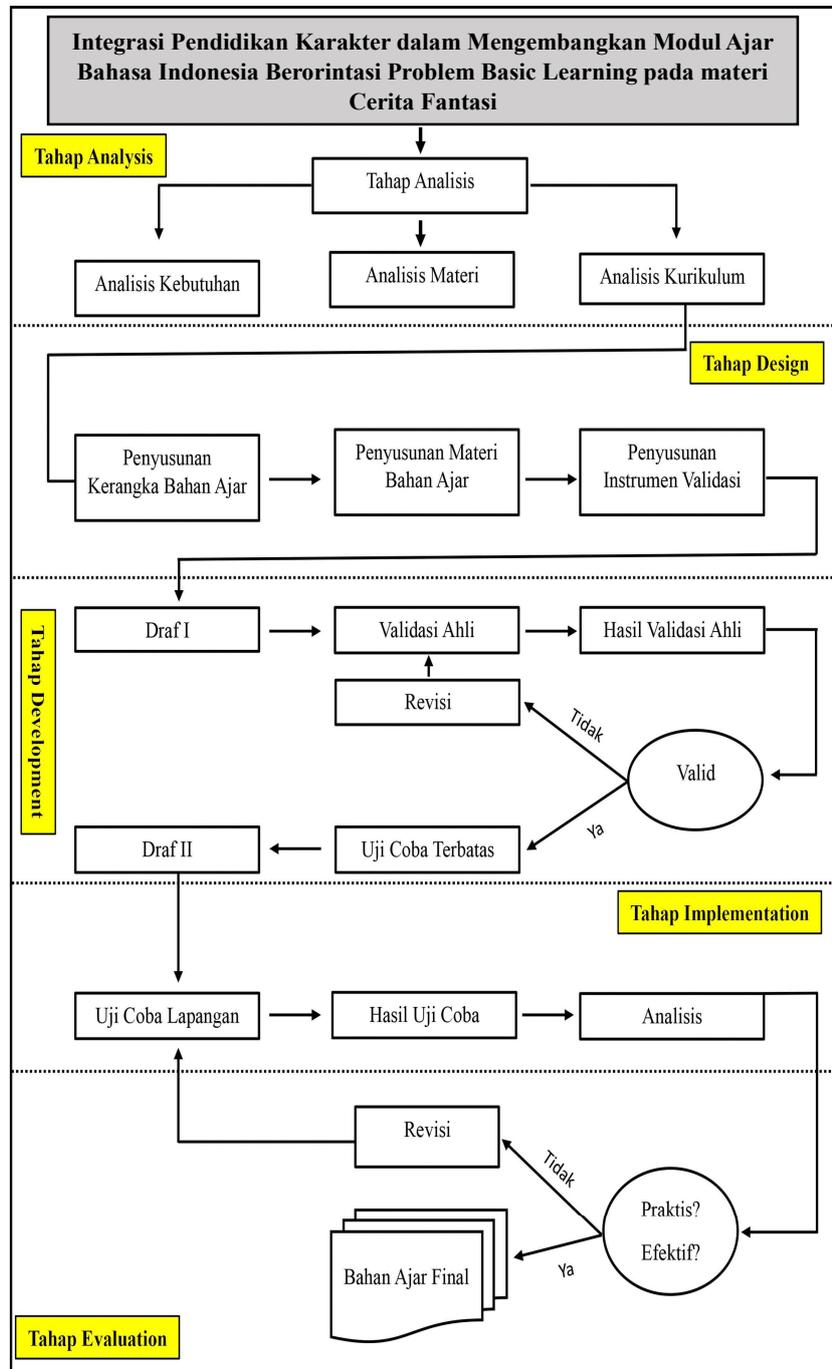
3.3 Uji Coba Produk

Uji coba ini dilaksanakan dengan tujuan memperoleh masukan secara langsung berupa respon dari guru, siswa, dan untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai atau masih perlu dilakukan revisi. Uji coba dilakukan setelah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah selesai direvisi berdasarkan saran, masukan, dan komentar para ahli. Uji coba dilaksanakan dengan mensimulasikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.

a. Desain Uji Coba

Desain Uji Coba yang dilaksanakan berupa observasi lapangan, membuat perangkat pembelajaran berintegrasi pendidikan karakter dan berorientasi problem based learning dan menguji kelayakan perangkat pembelajaran dengan validasi oleh pakar. Bagan alur prosedur pengembangan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia berorientasi problem based learning di SMPN 2 Kubutambahan disajikan dalam Gambar

Gambar 3. 1 Bagan Alur Bagan Alur Produk Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berorientasi *Problem Based Learning* pada Materi Cerita Fantasi Model ADDIE



b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan modul ajar. Pemilihan kriteria validator, dilihat pengalaman guru dalam mengajar yaitu diatas 5 tahun, sudah memiliki sertifikat Pendidikan Profesi Guru (PPG) dan aktif dalam mengikuti kegiatan di sekolah. Di samping itu, guru juga dilibatkan untuk mendapatkan informasi mengenai keterterapan dan kelebihan serta kekurangan dari modul ajar yang dikembangkan. Ujicoba akan dilakukan dalam bentuk ujicoba kelompok kecil atau terbatas dan ujicoba lapangan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 20 (dua puluh) orang siswa dengan tujuan mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan yang tampak dalam modul ajar yang dikembangkan seperti kesalahan ketik, kesalahan ejaan, dan lain-lain serta menilai kejelasan isi dari modul ajar yang dikembangkan. Sementara itu, uji coba lapangan melibatkan 57 (lima puluh tujuh) orang siswa yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kepraktisan dan keefektifan modul ajar yang dikembangkan.

Dalam kegiatan ujicoba ini, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan untuk menilai kepraktisan dan keefektifannya. Peneliti memberikan saran, komentar, dan kritik terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

c. Objek Uji Coba

Objek Uji coba penelitian ini adalah rancang bangun modul ajar validasi modul ajar Bahasa Indonesia SMP berorientasi *problem based learning* terintegrasi Pendidikan karakter pada materi cerita fantasi, kepraktisan modul ajar Bahasa Indonesia SMP berorientasi *problem based learning* terintegrasi Pendidikan karakter berdasarkan penilaian ahli dan guru Bahasa Indonesia SMP, keefektifan modul ajar Bahasa Indonesia SMP berorientasi *problem based learning* terintegrasi Pendidikan karakter pada materi cerita fantasi

3.4 Jenis Data

Data merupakan hal yang paling penting penggunaannya dalam penelitian karena data yang lengkap dan akurat akan menentukan kualitas dan validitas sebuah penelitian. Data yang terkumpul dalam hasil penelitian ini diklasifikasikan menjadi empat yaitu: (1) data hasil analisis kebutuhan, (2) rancangan perangkat pembelajaran cerita fantasi berbasis *problem based learning*, (3) data hasil validasi ahli, dan (4) data hasil ujicoba. Data yang pertama berupa hasil identifikasi kebutuhan belajar bahasa Indonesia khususnya pembelajaran cerita fantasi. Data yang kedua berupa hasil pengembangan perangkat pembelajaran cerita fantasi berbasis *problem based learning*. Data yang ketiga berupa penilaian atau evaluasi, komentar, saran, dan masukan para ahli/pakar terhadap rancangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Data yang keempat berupa respon atau tanggapan dan hasil penilaian atau evaluasi kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

a. Metode dan Instrumen Pemngumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yakni angket, lembar observasi, dan tes. Jenis data, metode, dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam Tabel 3.1

Tabel 3.1
Jenis Data, Metode, dan Instrumen

| No. | Rumusan Masalah | Data yang Dicari | Metode Pengumpulan Data | Instrumen Penelitian |
|-----|--|--|---------------------------|--|
| 1. | Bagaimanakah rancang bangun perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berbasis <i>problem based learning</i> | Rancang bangun perangkat pembelajaran bahasa | Wawancara dan Dokumentasi | Pedoman wawancara dan Lembar Dokumentasi |

| | | | | |
|----|--|---|--------|---------------|
| | terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi | Indonesia SMP | | |
| 2. | Bagaimanakah tingkat validitas perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berbasis <i>problem based learning</i> terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi? | Validitas perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP | Angket | Lembar Angket |
| 3. | Bagaimanakah tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berbasis <i>problem based learning</i> terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi? | Kepraktisan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP | Angket | Lembar Angket |
| 4. | Bagaimanakah tingkat keefektifan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berbasis <i>problem based learning</i> | Keefektifan perangkat pembelajaran bahasa | Tes | Tes |

| | | | | |
|--|--|---------------|--|--|
| | terintegrasi pendidikan karakter berdasarkan penilaian ahli dan guru bahasa Indonesia SMP? | Indonesia SMP | | |
|--|--|---------------|--|--|

b. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang dipakai untuk memudahkan dalam memperoleh data yang diinginkan dalam sebuah penelitian. Suandi (2008: 75) mengatakan “secara fungsional penggunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada Langkah pengumpulan informasi di lapangan”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa dokumentasi untuk mengetahui rancang bangun perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berorientasi problem based learning terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi, instrumen berupa tes (data terlampir), untuk mengetahui tingkat keefektifan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berorientasi problem based learning terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi, serta terdapat instrumen berupa kuesioner untuk mengetahui validitas perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berbasis problem based learning terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi serta tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia SMP berbasis problem based learning terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi.

1. Lembar Rancang Bangun

Untuk mendapatkan data terkait rancang bangun modul ajar, peneliti menyusun lembar dokumentasi yang diberikan kepada guru dan siswa. Data hasil analisis rancang bangun modul ajar nantinya akan memberikan informasi kepada peneliti dalam merancang produk modul ajar yang akan dibuat. Adapun lembar dokumentasi dijelaskan sebagai berikut rancang bangun disajikan pada tabel 3.2

Tabel 3.2

Lembar Dokumentasi Rancang Bangun

| No. | Pertanyaan | Hasil Dokumentasi | |
|-----------|--|-------------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| A. | Analisis Kebutuhan | | |
| 1. | Apakah guru membutuhkan modul ajar bahasa Indonesia dalam mata pelajaran bahasa Indonesia? | | |
| 2. | Apakah sumber referensi yang digunakan guru selama ini berasal dari internet dan modul referensi terbitan lama (fotokopi)? | | |
| 3. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan guru memberikan manfaat soft skill dan hard skill? | | |
| B. | Analisis Materi | | |
| 4. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru dilengkapi dengan materi integrasi Pendidikan karakter? | | |
| 5. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi integrasi Pendidikan karakter? | | |
| 6. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi wawasan kebinekaan dan tidak mengandung unsur SARA, pornografi dan bias gender? | | |
| 7. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah? | | |
| 8. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan kreatif dan inovatif? | | |
| 9. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan berkomunikasi? | | |

| | | | |
|-----------|---|--|--|
| 10. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan berkolaborasi? | | |
| C. | Analisis Kurikulum | | |
| 11. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku? | | |
| 12. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)? | | |
| 13. | Apakah buku ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru relevan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)? | | |
| 14. | Apakah buku ajar yang digunakan dapat menilai aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan? | | |

(Diadaptasi dalam sastrawan,2023)

2. Lembar Penilaian Modul Ajar

Lembar penilaian bahan ajar disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian yang terdapat dalam ATP sesuai dengan standart penulisan, menurut permedikbud no 65 (2013). Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilaian Modul Ajar disajikan pada tabel 3.3

Tabel 3.3

Lembar Validitas Modul Ajar

| No. | Komponen yang dinilai | Aspek | Skala penilaian | | | | |
|-------------------------------|-----------------------|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. KOMPONEN MODUL AJAR | | | | | | | |
| 1. | Judul | Ada judul yang menarik sesuai dengan isi | | | | | |
| 2. | CP | Capaian Pembelajaran | | | | | |

| | | | | | | | |
|----|--------------------------|---|--|--|--|--|--|
| 3. | Indikator | Kesesuaian antara indikator dengan Capaian Pembelajaran | | | | | |
| 4. | Tujuan Pembelajaran | a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran | | | | | |
| | | b. Menunjukkan manfaat yang diperoleh bagi peserta | | | | | |
| 5. | Materi | a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| | | b. Ada apresiasi dan pengayaan materi | | | | | |
| 6. | Contoh soal | c. Ada contoh soal sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| | | d. Menstimulus peserta didik untuk mengembangkan | | | | | |
| 7. | Latihan/Tes/ Simulasi | Ada latihan/tes/ simulasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar yang diharapkan | | | | | |
| 8. | Referensi | a. Terdapat daftar referensi actual berasal dari buku, media cetak/elektronik, jurnal ilmiah | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------|----------------|--|--|--|--|--|--|
| | | b. Kesesuaian terhadap aturan penulisan referensi | | | | | |
| B. SUBSTANSI MATERI | | | | | | | |
| 9. | Kebenaran | a. Sesuai dengan kaidah keilmuan | | | | | |
| | | b. Testable/ teruji | | | | | |
| | | c. Faktualisasi (bedasarkan fakta) | | | | | |
| | | d. . Logis / Rasional | | | | | |
| 10. | Cakupan Materi | a. Kelengkapan Materi | | | | | |
| | | b. Eksplorasi / Pengembangan | | | | | |
| | | c. Kolaborasi dengan materi yang lain / mata Pelajaran | | | | | |
| | | d. Deskriptif / imanjatif | | | | | |
| 11. | Kekinian | a. Aktualitas (dilihat dari segi materi) | | | | | |
| | | b. Up to date (Menggunakan contoh aplikasi / penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini) | | | | | |
| | | c. Inovatif (memunculkan hal – hal baru) | | | | | |
| 12. | Keterbacaan | Bahasa baku dan dapat Dimengerti | | | | | |
| 13. | Huruf | Terbaca, Proporsional dan Komposisi yang baik | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----|---------|--|--|--|--|--|--|
| 14. | Lay out | Tata letak desain proporsional dan menarik | | | | | |
| | Jumlah | | | | | | |

Keterangan:

1: berarti *tidak baik*

2: berarti *kurang baik*

3: berarti *cukup baik*

4: berarti *baik*

5: berarti *sangat baik*

3. Lembar Penilaian

Lembar ini disesuaikan dengan indikator yang terdapat pada ATP dan disesuaikan dengan kegunaan materi yang akan disampaikan. Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilain validitas penilaian disajikan pada table 3.4

Tabel 3.4

Lembar Penilain Validitas Penilaian

| No. | Aspek | Skala Penilaian | | | | |
|-----|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kesesuaian butir soal dengan indikator kompetensi dasar yang ditetapkan | | | | | |
| 2. | Kesesuaian materi tes dengan tujuan pengukuran | | | | | |
| 3. | Rumusan setiap butir soal menggunakan kata/ Pernyataan/perintah menurut jawaban dari siswa | | | | | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| 4. | Rumusan setiap butir soal menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami | | | | | |
| 5. | Rumusan setiap butir soal menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami | | | | | |
| 6. | Rumusan setiap butir soal tidak menggunakan kata kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda | | | | | |
| 7. | Kejelasan petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran | | | | | |
| 8. | Kejelasan criteria penilaian yang diuraikan pada perangkat penilaian | | | | | |
| 9. | Kejelasan tujuan penggunaan perangkat penilaian | | | | | |
| 10. | Kejelasan tujuan penggunaan perangkat penilaian | | | | | |
| 11. | Kategori yang terdapat dalam perangkat penilaian sudah mencakup semua aktifitas siswa dan guru yang mungkin terjadi dalam pembelajaran | | | | | |
| 12. | Kesesuaian waktu yang dialokasikan untuk pelaksanaan keseluruhan perangkat penilaian | | | | | |
| | Jumlah | | | | | |

Keterangan:

1: berarti *tidak baik*

2: berarti *kurang baik*

3: berarti *cukup baik*

4: berarti *baik*

5: berarti *sangat baik*

4. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar ini disusun dengan mengacu pada lembar validasi yang dikembangkan oleh BSNP (dalam Sustrawan, 2023) . Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilain validitas ahli bahasa disajikan pada tabel 3.5

Tabel 3.5

Lembar Validitas Ahli Bahasa

| No. | Butir Penilaian | Deskripsi | Penilaian | | | | |
|-----|-------------------------------------|---|-----------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Ketepatan struktur kalimat dan kata | Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia. | | | | | |
| 2. | Kebakuan istilah | Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia dan atau adalah istilah teknis yang telah baku digunakan dalam Biologi. | | | | | |
| 3. | Ketepatan ejaan | Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan. | | | | | |

| | | | | | | | |
|----|--|---|--|--|--|--|--|
| 4. | Pemahaman terhadap pesan atau informasi. | Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia. | | | | | |
| 5. | Mampu memotivasi peserta didik | Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas. | | | | | |
| 6. | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik | Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. | | | | | |
| 7. | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik. | | | | | |
| 8. | Keruntutan dan keterpaduan antar paragraph | Keterpaduan antarparagraph dibangun dengan kalimat-kalimat yang saling keterkaitan. | | | | | |

| | | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|--|--|
| 9. | Konsistensi penggunaan istilah | Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah. | | | | | |
| 10. | Konsistensi penggunaan simbol atau ikon | Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah. | | | | | |

Keterangan:

Nilai 4: Sangat Baik

Nilai 3: Baik

Nilai 2: Cukup

Nilai 1: Kurang

5. Lembar Validasi Ahli Desain

Lembar ini disusun dengan mengacu pada lembar validasi yang dikembangkan oleh BSNP (dalam Sustrawan, 2023) . Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan banyak butir pernyataan dalam lembar penilain validitas ahli bahasa disajikan pada tabel 3.6

Tabel 3.6
Validitas Desain Modul Ajar

| No | Komponen Desain | Hasil Validasi | | | Keterangan |
|----|---|----------------|-------------|-----------|------------|
| | | Validator 1 | Validator 2 | Rata-rata | |
| 1 | Tampilan desain modul ajar secara umum. | | | | |
| 2 | Organisasi penyajian desain modul ajar secara umum. | | | | |
| 3 | Kelengkapan desain pembelajaran | | | | |
| 4 | Kesesuaian desain dengan kebutuhan pembelajaran | | | | |
| 5 | Kesesuaian desain dalam pembelajaran | | | | |

| | | | | |
|------------------|--|--|--|--|
| Rata-rata | | | | |
| | | | | |

Keterangan:

Nilai 4: Sangat Baik

Nilai 3: Baik

Nilai 2: Cukup

Nilai 1: Kurang

5. Tingkat Kepraktisan

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar angket respon yang diberikan kepada siswa kelompok besar dan kelompok kecil. Instrumen kepraktisan disusun sesuai dengan komponen yang ditetapkan berdasarkan penggunaan perangkat pembelajaran. Menurut Dewi, (2021) komponen tersebut mencakup aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat bahan ajar. Lembar respons siswa kelompok besar dan kelompok kecil terhadap tingkat kepraktisan perangkat disajikan pada tabel 3.7

Tabel 3.7

Lembar Respons Siswa Kelompok Besar dan Kelompok Kecil terhadap Tingkat Kepraktisan Modul Ajar

| No | Kepraktisan Perangkat | Pendapat | | | |
|----|--|-----------|-----------|----------|-----------|
| | | TS (1) | KS (2) | S (3) | SS (4) |
| 1 | Meningkatkan daya ingat dalam pembelajaran | | | | |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| 2 | Meningkatkan cara berpikir kritis dan tanggung jawab dalam pembelajaran. | | | | |
| 3 | Menyediakan peluang yang praktis dalam pembelajaran | | | | |
| 4 | Menyediakan peluang pembelajaran yang mandiri | | | | |
| 5 | Mewujudkan pembelajaran yang realistis dengan situasi dan kondisi pebelajar | | | | |
| 6 | Memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran | | | | |
| 7 | Memudahkan siswa dalam mengetahui hasil belajar | | | | |

Keterangan:

TS: berarti *tidak setuju*

KS: berarti *kurang setuju*

S: berarti *setuju*

SS: berarti *sangat setuju*

6. Tingkat Kepraktisan

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan, hal yang dilakukan adalah membagikan instrumen berupa lembar angket respon yang diberikan kepada guru pengajar. Instrumen kepraktisan disusun sesuai dengan komponen yang

ditetapkan berdasarkan penggunaan perangkat pembelajaran. Dewi, (2021) komponen tersebut mencakup aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat bahan ajar. Lembar guru pengajar terhadap tingkat kepraktisan perangkat disajikan pada tabel 3.8

Tabel 3.8

Lembar respons guru pengajar terhadap tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran

| No | Kepraktisan Perangkat | Pendapat | | | |
|----|---|-----------|-----------|----------|-----------|
| | | TS (1) | KS (2) | S (3) | SS (4) |
| 1 | Meningkatkan daya ingat dalam pembelajaran | | | | |
| 2 | Meningkatkan cara berpikir kritis dan tanggung jawab dalam pembelajaran. | | | | |
| 3 | Mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan materi sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi | | | | |
| 4 | Menyediakan peluang yang praktis dalam pembelajaran | | | | |
| 5 | Menyediakan peluang pembelajaran yang mandiri | | | | |
| 6 | Mewujudkan pembelajaran yang realistis dengan situasi dan kondisi siswa | | | | |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| 7 | Memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran | | | | |
| 8 | Memudahkan guru mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Guru dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang | | | | |
| 9 | Memudahkan guru memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada siswa | | | | |

Keterangan:

TS: berarti *tidak setuju*

KS: berarti *kurang setuju*

S: berarti *setuju*

SS: berarti *sangat setuju*

c. Metode dan Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dari hasil validasi ahli dan respon guru yang berupa komentar, saran, dan masukan akan diolah secara deskriptif kualitatif. Data yang telah dikumpulkan dari hasil analisis kebutuhan yang berupa penilaian atau evaluasi serta data hasil uji coba yang berupa tanggapan siswa, penilaian atau evaluasi guru dan hasil tes siswa dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

Untuk menentukan kebutuhan siswa dalam belajar cerita fantasi, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban per item}}{\text{Jumlah seluruh subjek}} \times 100\%$$

Diadaptasi dari Akbar, (dalam Wisudariani, 2018)

Hasil perhitungan menggunakan rumus ini menghasilkan angka dalam bentuk persentase. Persentase setiap jawaban pada setiap item pertanyaan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa untuk selanjutnya dituangkan atau diwujudkan ke dalam perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

1. Validitas

Validasi dilakukan oleh ahli dan praktisi secara teoretis bertujuan untuk menganalisis produk yang dikembangkan telah memenuhi prosedur pengembangan. Untuk menilai tingkat validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan yang telah diperoleh dari hasil penilaian atau evaluasi para ahli, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor per indikator}}{\text{Jumlah skor maks. indikator}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus ini, dihasilkan angka dalam bentuk persentase. Klasifikasi validitas perangkat pembelajaran tersebut, ditentukan dengan mengkonversikan rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan kriteria pada Tabel 3.9

Tabel 3.9

Kriteria Indikator Validitas Perangkat Pembelajaran

| Tingkat Validitas | Kriteria Validitas |
|-------------------|--------------------|
| 0-20% | Tidak Valid |
| 21-40% | Kurang Valid |
| 41-60% | Cukup Valid |
| 61-80% | Valid |
| 81-100% | Sangat Valid |

Diadaptasi dari Akbar, (dalam Wisudariani, 2018:138)

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila skor minimal mencapai kriteria cukup valid atau minimal rata-rata skornya termasuk tingkat validitas 41-60%. Hal tersebut berarti perangkat pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

2. Kepraktisan

Data mengenai kepraktisan perangkat pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon guru dan siswa terhadap perangkat pembelajaran. Hasil tersebut dipersentase tiap respon atau penilaian siswa dan guru terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor per indikator}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Rumus ini menghasilkan data dalam bentuk presentase. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat nilai kepraktisan produk yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria pada tabel 3.10

Tabel 3.10

Kriteria Indikator Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

| Skor (%) | Kriteria Kepraktisan |
|----------|----------------------|
|----------|----------------------|

| | |
|----------|----------------|
| 86%-100% | Sangat praktis |
| 76%-85% | Praktis |
| 60%-54% | Cukup praktis |
| 55%-59% | Kurang praktis |
| 0%-54% | Tidak praktis |

Diadaptasi dari Purwanto (dalam Wisudariani, 2018: 148)

Perangkat Pembelajaran dalam penelitian ini setidaknya mencapai kategori praktis jika respon siswa mencapai rata-rata minimal 80% sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

3. Keefektifan

Untuk menguji keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan eksperimen dengan menggunakan metode eksperimen semu dan bentuk desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group desain*. Desain ini terdiri dari satu atau beberapa kelas eksperimen dan satu atau beberapa kelas kontrol. Pada desain uji coba ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing terdiri dari satu kelas, di mana setiap kelas terdiri dari 36 orang siswa. Pada kelompok eksperimen, tindakan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan, sedangkan kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan sebagaimana mestinya dengan tidak menggunakan perangkat pembelajaran yang telah peneliti rancang. Desain eksperimen tersebut ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.11

Non-Equivalent Control Group Design

| Kelompok | Pre-Test | Perlakuan | Post-Test |
|------------------|----------------|-----------|----------------|
| Kelas eksperimen | O ¹ | X | O ³ |
| Kelas control | O ² | X | O |

Keterangan:

O¹ : nilai awal kelompok eksperimen

O² : nilai awal kelompok

O³ : nilai setelah menggunakan perangkat pembelajaran pada kelompok eksperimen

O⁴ : nilai setelah menggunakan perangkat pembelajaran pada kelompok kontrol

Hasil eksperimen memperlihatkan perbandingan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Indikator yang digunakan untuk mengukur keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Jadi, dalam hal ini terdapat nilai hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan nilai motivasi belajar sesudah menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif apabila nilai post-test dan *gain score* kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada nilai post-test dan *gain score* kelompok kontrol

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis keefektifan penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah tes evaluasi hasil belajar. Nilai maksimal yang dalam tes evaluasi hasil belajar ini adalah 100 dengan KKM 70. Analisis keefektifan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan tabulasi data tes evaluasi hasil belajar siswa.
- b. Menghitung persentase ketuntasan tes evaluasi hasil belajar siswa.

$$\text{persentase ketuntasan (x)} = \frac{\text{jum siswa yang tuntas}}{\text{jumla siswa}} \times 100\%$$

- a. Kemudian persentase ketuntasan tes evaluasi hasil belajar siswa dicocokkan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes evaluasi hasil belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 3.12.
Interval Kriteria Ketuntasan

| No. | Rentang Skor | Kriteria |
|-----|--------------|----------|
|-----|--------------|----------|

| | | |
|----|-----------------------|---------------|
| 1. | $90\% < x \leq 100\%$ | Sangat Baik |
| 2. | $80\% < x \leq 90\%$ | Baik |
| 3. | $65\% < x \leq 80\%$ | Cukup |
| 4. | $55\% < x \leq 65\%$ | Kurang |
| 5. | $x \leq 55\%$ | Sangat Kurang |

Diadaptasi dari M. Ngalim Purwanto, 2004 (dalam Prihadi, 2014: 70)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil dan pembahasan mengenai integrasi pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* pada materi cerita fantasi dengan berpatokan pada teori-teori sebagai landasan dari pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian ini dideskripsikan secara rinci dari rancang bangun, tingkat validitas, tingkat kepraktisan dan tingkat keefektifan pengintegrasian pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* pada materi cerita fantasi.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Rancang Bangun Modul Ajar Bahasa Indonesia Berorientasi *Problem Based Learning* Terintegrasi Pendidikan Karakter pada Materi Cerita Fantasi

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, dapat diketahui bahwa kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah ketersediaan modul pembelajaran berorientasi *problem based learning* dengan langkah-langkah yang sistematis, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Modul pembelajaran tersebut terdiri atas informasi umum, kegiatan inti, dan lampiran. Modul pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu sarana yang memiliki kontribusi cukup tinggi dalam memandu proses belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Modul ajar Bahasa Indonesia berorientasi *Problem based learning* terintegrasi Pendidikan karakter pada materi cerita fantasi disusun dari tanggal 2 Oktober 2023 sampai tanggal 4 Desember 2023. Modul pembelajaran ini diarahkan untuk menunjang proses belajar mengajar Bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi. Berikut ini disajikan hasil rancang bangun berdasarkan penilaian para ahli.

1. . Rancang Bangun Modul Ajar berdasarkan para ahli

Tabel 4.1

Rancang Bangun Modul Ajar

| No. | Pertanyaan | Hasil Dokumentasi Ahli | | | |
|-----------|--|------------------------|-------|----|-------|
| | | 1 | | 2 | |
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| A. | Analisis Kebutuhan | | | | |
| 1. | Apakah guru membutuhkan modul ajar bahasa Indonesia dalam mata pelajaran bahasa Indonesia? | √ | | √ | |
| 2. | Apakah sumber referensi yang digunakan guru selama ini berasal dari internet dan modul referensi terbitan lama (fotokopi)? | | √ | √ | |
| 3. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan guru memberikan manfaat soft skill dan hard skill? | √ | | √ | |
| B. | Analisis Materi | | | | |
| 4. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru dilengkapi dengan materi integrasi Pendidikan karakter? | √ | | √ | |
| 5. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi integrasi Pendidikan karakter? | √ | | √ | |
| 6. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi wawasan kebinekaan dan tidak mengandung unsur SARA, pornografi dan bias gender? | √ | | √ | |
| 7. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah? | √ | | √ | |
| 8. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan kreatif dan inovatif? | √ | | √ | |

| | | | | | |
|------------------------------|--|---|--|---|--|
| 9. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan berkomunikasi? | √ | | √ | |
| 10. | Apakah guru setuju jika modul ajar bahasa Indonesia dilengkapi dengan materi yang dapat melatih keterampilan berkolaborasi? | √ | | √ | |
| C. Analisis Kurikulum | | | | | |
| 11. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku? | √ | | √ | |
| 12. | Apakah modul ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh dosen sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)? | √ | | √ | |
| 13. | Apakah buku ajar bahasa Indonesia yang digunakan oleh dosen relevan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)? | √ | | √ | |
| 14. | Apakah buku ajar yang digunakan dapat menilai aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan? | √ | | √ | |

Berdasarkan hasil penyajian angket rancang bangun para ahli, hasil rancang bangun penilaian menunjukkan bahwa tingkat konfirmasi penilaian berada pada kualifikasi sangat bagus, dilihat dari respon guru terhadap modul ajar yang digunakan. Selain berada pada kualifikasi sangat bagus, ahli juga tidak memberikan komentar ataupun saran berkenaan penilaian.

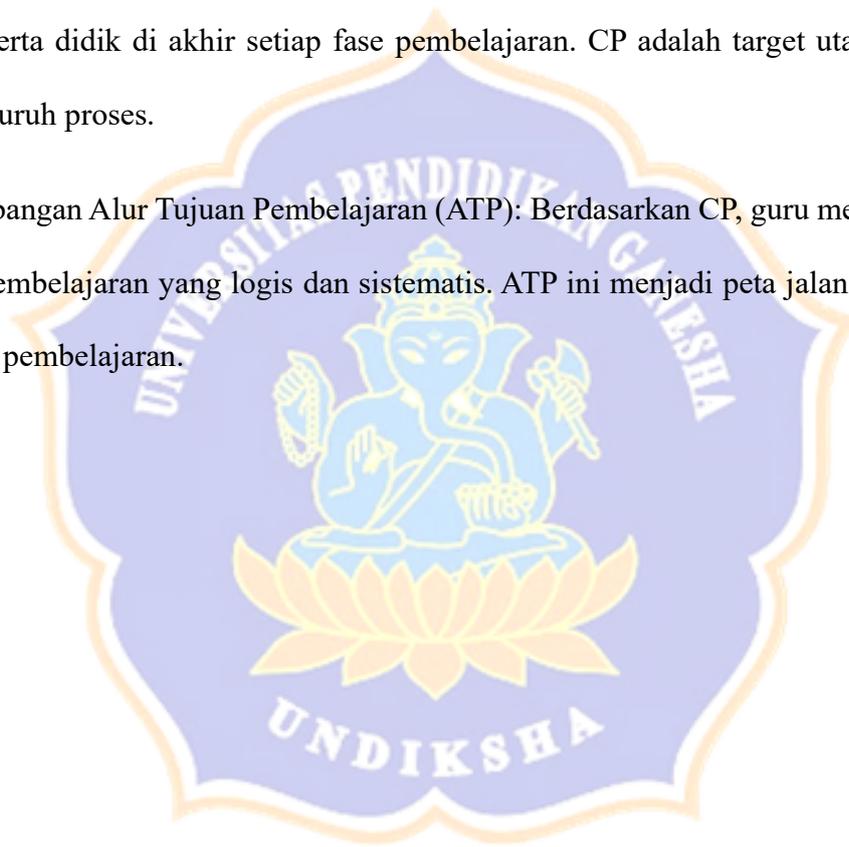
Modul ajar adalah salah satu perangkat ajar dalam Kurikulum Merdeka yang berperan sebagai dokumen berisi tujuan, langkah, media pembelajaran, dan asesmen yang dibutuhkan dalam satu unit atau topik pembelajaran. Modul ajar ini disusun berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai sarasannya. Rancang bangun modul ajar adalah proses sistematis untuk menyusun modul ajar, mulai dari perencanaan hingga penyusunan komponen-komponennya. Secara umum, proses perancangan modul

ajar terbagi menjadi dua tahap besar: persiapan dan penyusunan komponen. Secara umum, proses perancangan modul ajar terbagi menjadi dua tahap besar: persiapan dan penyusunan komponen.

1. Tahap Persiapan

Sebelum mulai menulis, guru harus melakukan analisis mendalam untuk memastikan modul ajar relevan dan efektif.

- Analisis Capaian Pembelajaran (CP): Guru harus memahami kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik di akhir setiap fase pembelajaran. CP adalah target utama yang menjadi dasar seluruh proses.
- Pengembangan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP): Berdasarkan CP, guru menyusun rangkaian tujuan pembelajaran yang logis dan sistematis. ATP ini menjadi peta jalan (road map) untuk kegiatan pembelajaran.



- Identifikasi Karakteristik Peserta Didik: Guru perlu mengenali minat, kebutuhan, dan tingkat kemampuan peserta didik di kelas. Hal ini akan memengaruhi strategi, media, dan asesmen yang digunakan dalam modul.

KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. *Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis.* Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.

CP Elemen Menulis

Menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan melalui teks deskripsi, narasi atau imajinasi, prosedur, eksposisi, rekon, persuasif, dan teks transaksional menggunakan media multimodal. Peserta didik mulai mampu menulis hasil pengamatannya menggunakan dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Peserta didik juga mulai mampu menggunakan kosakata baru terkait topik tertentu yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan dalam karangan dan esai dengan struktur yang baik sesuai dengan tipe teks. Peserta didik juga mulai mampu menyampaikan tulisan berdasarkan gagasan, imajinasi, dan amanat tertentu dalam bentuk prosa dan puisi sederhana dengan menggunakan diksi dan elemen intrinsik yang menarik dan kreatif (dialog, konflik, penokohan) untuk memikat pembaca.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menyusun kerangka dan mengembangkan kerangka menjadi cerita fantasi dengan memperhatikan struktur teks cerita fantasi.
2. Peserta didik mampu menyunting cerita fantasi yang telah dibuat dengan memperhatikan ciri, struktur, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi.

Gambar 4.1 rancang bangun tahap persiapan modul ajar

2. Tahap Penyusunan Komponen

Setelah persiapan matang, guru dapat mulai menyusun tiga komponen utama modul ajar:

a. Informasi Umum

Bagian ini memuat identitas dan informasi dasar modul.

- Identitas Modul: Berisi nama penyusun, jenjang sekolah, mata pelajaran, fase, dan tahun ajaran.
- Kompetensi Awal: Pengetahuan atau keterampilan prasyarat yang harus dimiliki peserta didik.

- Profil Pelajar Pancasila: Elemen-elemen profil yang akan dikembangkan dalam modul, misalnya Beriman, Berkebinekaan Global, Mandiri, atau Bernalar Kritis.
- Sarana dan Prasarana: Alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti buku teks, komputer, atau bahan praktik.
- Target Peserta Didik: Penjelasan tentang siapa yang akan menggunakan modul ini, misalnya peserta didik reguler, dengan kesulitan belajar, atau dengan capaian tinggi.
- Model Pembelajaran: Metode yang akan diterapkan, seperti tatap muka, PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh), atau *blended learning*.



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Nama Penulis | : Luh Ade Yuningsih, S.Pd |
| Satuan Pendidikan | : SMP Negeri 2 Kubutambahan |
| Jenjang/Kelas | : SMP / VII |
| Fase | : D |
| Mata Pelajaran | : Bahasa Indonesia |
| Alokasi waktu | : 2JP x 2 pertemuan (80 menit) |
| Semester | : 1 (satu) |
| Tahun Pelajaran | : 2023-2024 |
| Kata Kunci | : cerita, fantasi, menulis, imajinasi |

B. KOMPETENSI AWAL

Kompetensi awal yang perlu dimiliki peserta didik, yaitu memahami ciri, struktur isi, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi yang telah dipelajari dalam pertemuan sebelumnya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Kreatif

Elemen kunci:

- menghasilkan gagasan yang orisinal
 - menghasilkan karya dan tindakan orisinal
- (Peserta didik dapat menghasilkan gagasan dan karya tulis yang orisinal)

Bernalar kritis

Elemen kunci:

- memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
- (Peserta didik dapat mengolah informasi dan gagasan yang didapatkan sehingga mampu mengembangkannya menjadi sebuah karya tulis)

D. SARANA DAN PRASARANA

Alat :

- Buku dan alat tulis
- Gawai (Laptop, tablet, atau telepon genggam)
- Jaringan internet
- Proyektor

Media Ajar

- Aplikasi editing yang mendukung pembelajaran menulis cerita fantasi
- *Powerpoint* berisi materi ajar menulis teks cerita fantasi
 - <https://youtu.be/QCrDxpvwLXA>
- Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas VII
- Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia kelas VII
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)

E. TARGET PESERTA DIDIK

Jumlah siswa per kelas maksimal 30 orang, dengan target peserta didik berikut.

- peserta didik reguler
- peserta didik dengan kesulitan belajar
- peserta didik dengan pencapaian tinggi

F. MODEL PEMBELAJARAN

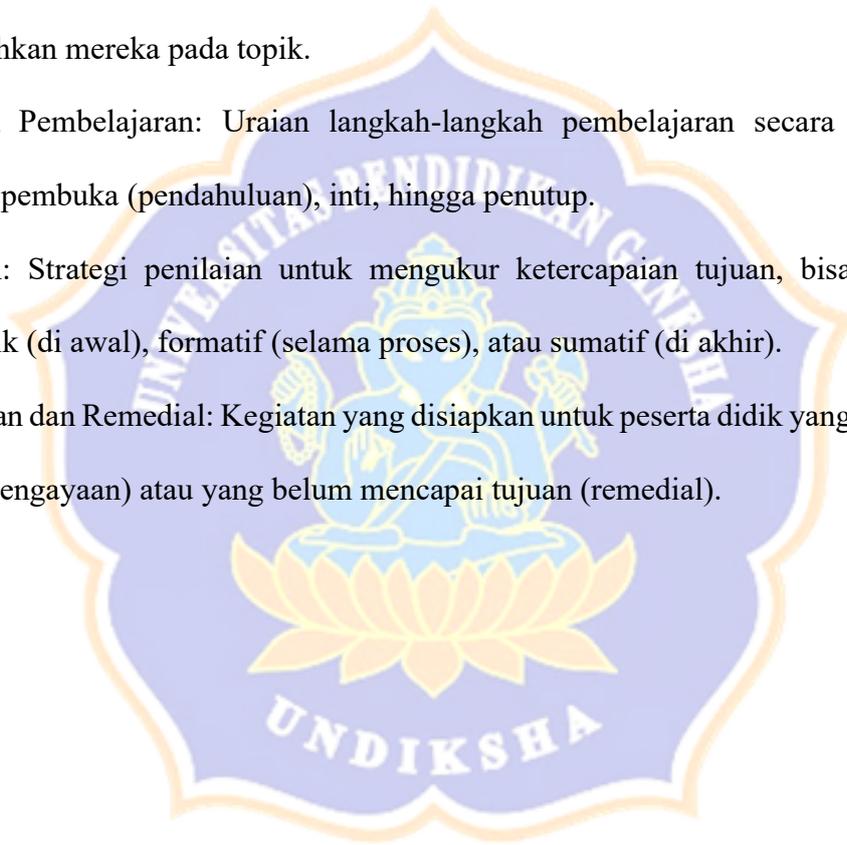
Pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka menggunakan model *PBL*

Gambar 4.2 rancang bangun penyusunan komponen modul ajar

b. Komponen Inti

Inti adalah jantung dari modul ajar yang berisi rangkaian kegiatan pembelajaran.

- Tujuan Pembelajaran: Kompetensi yang spesifik dan terukur yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah mempelajari modul.
- Pemahaman Bermakna: Deskripsi tentang manfaat atau relevansi materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Pertanyaan Pemantik: Pertanyaan untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik dan mengarahkan mereka pada topik.
- Kegiatan Pembelajaran: Uraian langkah-langkah pembelajaran secara rinci, mulai dari kegiatan pembuka (pendahuluan), inti, hingga penutup.
- Asesmen: Strategi penilaian untuk mengukur ketercapaian tujuan, bisa berupa asesmen diagnostik (di awal), formatif (selama proses), atau sumatif (di akhir).
- Pengayaan dan Remedial: Kegiatan yang disiapkan untuk peserta didik yang sudah melampaui tujuan (pengayaan) atau yang belum mencapai tujuan (remedial).



| | |
|---|--|
| A. TUJUAN PEMBELAJARAN | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menyusun kerangka dan mengembangkan kerangka menjadi cerita fantasi dengan memperhatikan struktur teks cerita fantasi. 2. Peserta didik mampu menyunting cerita fantasi yang telah dibuat dengan memperhatikan ciri, struktur, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi. | |
| B. ASESMEN | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Asesmen Diagnostik Kognitif Kuis (ciri, struktur, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi) 2. Asesmen Formatif Penugasan (lembar kerja peserta didik / LKPD) 3. Asesmen Sumatif Penilaian kinerja (karya tulis dalam bentuk cerita fantasi) | |
| C. PEMAHAMAN BERMAKNA | |
| <p>Setiap manusia memiliki imajinasi yang unik dan berbeda-beda. Imajinasi tersebut dapat dituangkan dan disajikan dalam berbagai karya, salah satunya karya tulis. Dengan membuat karya tulis, kita dapat berlatih mengungkapkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan, memperluas pengetahuan diri sendiri dan pembaca, serta dapat menjadi bekal jika ingin berkarir menjadi seorang penulis.</p> | |
| D. PERTANYAAN PEMANTIK | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah tema yang menarik untuk diangkat dalam menulis cerita fantasimu sendiri? 2. Siapa tokoh-tokoh yang akan kamu hadirkan dalam cerita fantasimu tersebut? 3. Di mana latar yang akan kamu pilih untuk cerita fantasimu tersebut? 4. Bagaimana alur cerita fantasimu tersebut? | |
| E. KEGIATAN PEMBELAJARAN | |
| Pertemuan Pertama (80') | |
| Kegiatan Awal (10') | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kepada peserta didik • Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengondisikan kelas • Guru menyampaikan tema materi, tujuan, manfaat, teknik penilaian, dan alur pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan ini • Peserta didik melakukan test diagnostik kognitif berupa kuis sebanyak 3 kelompok soal tentang ciri, struktur, unsur kebahasaan, dan unsur instrinsik untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum materi diberikan dilakukan selama 5 menit dalam bentuk lembar soal atau <i>google form</i>. |

Gambar 4.3 rancang bangun komponen inti modul ajar

c. Lampiran

Bagian ini berisi materi pendukung untuk melengkapi modul.

- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Soal atau tugas yang akan dikerjakan siswa.
- Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik: Materi tambahan untuk memperdalam pemahaman.
- Glosarium: Daftar istilah penting beserta penjelasannya.
- Daftar Pustaka: Sumber-sumber referensi yang digunakan dalam menyusun modul.

E. GLOSARIUM

| | |
|-----------------|--|
| cerita fantasi | : cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita |
| teks naratif | : teks menceritakan kejadian secara kronologis, baik berupa fiksi atau nonfiksi |
| fiksi | : rekaan, khayalan |
| imajinasi | : daya pikir untuk membayangkan suatu hal atau kejadian |
| unsur intrinsik | : unsur yang berada di dalam cerita |

F. DAFTAR PUSTAKA

Anggraena Yoga, dkk. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kemdikbudristek.

Rakhma Subarna, dkk. 2021. *Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbudristek.

Sofie Dewayani, dkk. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbudristek.

Link website: <https://www.gurupendidikan.co.id>

Gambar 4.4 rancang bangun lampiran modul ajar

Dengan mengikuti struktur rancang bangun ini, guru dapat menciptakan modul ajar yang terstruktur, lengkap, dan efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik

4.1.2 Tingkat Validitas Modul Ajar Bahasa Indonesia Berorientasi *Problem Based Learning* Terintegrasi Pendidikan Karakter pada Materi Cerita Fantasi

Modul pembelajaran ini terdiri atas komponen modul ajar, dan substansi materi yang berorientasi *problem based learning* terintegrasi Pendidikan karakter. Pada tahap selanjutnya perangkat pembelajaran divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan oleh dua validator. Validator 1, Putu Sariyani, S.Pd, validator 2, Ayu Sutikayanti, S.Pd. dan validator 3, Komang Susi Ariantini, S.Pd. Instrumen yang digunakan dalam tahap validasi ahli ini adalah angket. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban sangat baik mendapat skor 4, baik mendapat skor 3, cukup baik mendapat skor 2, tidak baik mendapat skor 1. Berikut ini disajikan hasil validitas berdasarkan validasi para ahli.

1. Tingkat Validitas Modul Ajar berdasarkan para ahli

Tabel 4.2

Validitas Modul Ajar

| No | Komponen yang dinilai | Aspek | Hail Validasi | | | |
|-------------------------------|-----------------------|---|---------------|-------------|-----------|--------------|
| | | | Validator 1 | Validator 2 | Rata-rata | Keterangan |
| A. KOMPONEN MODUL AJAR | | | | | | |
| 1. | Judul | Ada judul yang menarik sesuai dengan isi | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 2. | CP | Capaian Pembelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 3. | Indikator | Kesesuaian antara indikator dengan Capaian Pembelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 4. | Tujuan Pembelajaran | a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | b. Menunjukkan manfaat yang diperoleh bagi peserta | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 5. | Materi | a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | b. Ada apresiasi dan pengayaan materi | 5 | 4 | 4.5 | Valid |
| 6. | Contoh soal | c. Ada contoh soal sesuai dengan tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | | d. Menstimulus peserta didik untuk mengembangkan | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 7. | Latihan/Tes/Simulasi | Ada latihan/tes/simulasi yang | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |

| | | | | | | | |
|----------------------------|----------------|--|---|---|-----|--------------|--|
| | | sesuai dengan tujuan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar yang diharapkan | | | | | |
| 8. | Referensi | a. Terdapat daftar referensi actual berasal dari buku, media cetak/elektronik, jurnal ilmiah | 5 | 4 | 4.5 | Valid | |
| | | b. Kesesuaian terhadap aturan penulisan referensi | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| B. SUBSTANSI MATERI | | | | | | | |
| 9. | Kebenaran | a. Sesuai dengan kaidah keilmuan | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| | | b. Testable/teruji | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| | | c. Faktualisasi (bedasarkan fakta) | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| | | d. Logis / Rasional | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| 10. | Cakupan Materi | a. Kelengkapan Materi | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| | | b. Eksplorasi / Pengembangan | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| | | c. Kolaborasi dengan materi yang lain / mata Pelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| | | d. Deskriptif / imanijatif | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| 11. | Kekinian | a. Aktualitas (dilihat dari segi materi) | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |
| | | b. Up to date (Menggunakan | 5 | 5 | 5 | Sangat valid | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|-----|-------|-------|--------------|
| | | contoh aplikasi / penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini) | | | | |
| | | c. Inovatif (memunculkan hal – hal baru) | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 12. | Keterbacaan | Bahasa baku dan dapat Dimengerti | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 13. | Huruf | Terbaca, Proporsional dan Komposisi yang baik | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 14. | Lay cut | Tata letak desain proporsional dan menarik | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | Jumlah | | 130 | 128 | 129 | Sangat valid |
| | Rata-rata | | 5 | 4.923 | 4.961 | Sangat valid |
| | $\frac{4.961}{5} \times 100\% = 99,2\%$ | | | | | |

Berdasarkan hasil penyajian angket tertutup dalam tahap validasi ahli, hasil validasi modul ajar menunjukkan hasil sebesar 99,2% dan validasi modul ajar berada pada kualifikasi sangat valid. Selain berada pada kualifikasi sangat valid, validator juga tidak memberikan komentar ataupun saran berkenaan modul ajar.

2. Tingkat Validitas Penilaian Berdasarkan Validasi para Ahli

Tabel 4. 3

Validitas Penilaian

| No. | Aspek | Hasil Validasi | | | |
|-----|---|----------------|-------------|-----------|--------------|
| | | Validator 1 | Validator 2 | Rata-rata | Keterangan |
| 1. | Kesesuaian butir soal dengan indikator kompetensi dasar yang ditetapkan | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 2. | Kesesuaian materi tes dengan tujuan pengukuran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |

| | | | | | |
|-----|--|----|-------|-------|--------------|
| 3. | Rumusan setiap butir soal menggunakan kata/ Pernyataan/perintah menurut jawaban dari siswa | 5 | 4 | 4.5 | Valid |
| 4. | Rumusan setiap butir soal menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 5. | Rumusan setiap butir soal menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 6. | Rumusan setiap butir soal tidak menggunakan kata kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 7. | Kejelasan petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 8. | Kejelasan criteria penilaian yang diuraikan pada perangkat penilaian | 5 | 4 | 4.5 | Valid |
| 9. | Kejelasan tujuan penggunaan perangkat penilaian | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 10. | Kejelasan tujuan penggunaan perangkat penilaian | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 11. | Kategori yang terdapat dalam perangkat penilaian sudah mencakup semua aktifitas siswa dan guru yang mungkin terjadi dalam pembelajaran | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 12. | Kesesuaian waktu yang dialokasikan untuk pelaksanaan keseluruhan perangkat penilaian | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| | Jumlah | 60 | 58 | 59 | |
| | Rata-rata | 5 | 4.833 | 4.916 | Sangat valid |
| | $\frac{4.916}{5} \times 100\% = 98,3$ | | | | |

Berdasarkan hasil penyajian angket tertutup dalam tahap validasi ahli, hasil validasi penilaian yakni sebesar 98,3% dan menunjukkan bahwa tingkat validasi penilaian berada pada

kualifikasi sangat valid. Selain berada pada kualifikasi sangat valid, validator juga tidak memberikan komentar ataupun saran berkenaan penilaian.

3. Tingkat Validitas Ahli Bahasa Berdasarkan Validasi Para Ahli

Tabel 4.4

Validitas Ahli Bahasa

| No | Butir Penilaian | Deskripsi | Hasil Validasi | | | keterangan |
|----|--|--|----------------|-------------|-----------|--------------|
| | | | Validator 1 | Validator 2 | Rata-rata | |
| 1. | Ketepatan struktur kalimat dan kata | Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti kalimat Bahasa Indonesia. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 2. | Kebakuan istilah | Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia dan atau adalah istilah teknis yang telah baku digunakan dalam Bahasa Indonesia. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 3. | Ketepatan ejaan | Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan yang Disempurnakan. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 4. | Pemahaman terhadap pesan atau informasi. | Pesan atau informasi disampaikan dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia. | 5 | 4 | 4.5 | Valid |
| 5. | Mampu memotivasi peserta didik | Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |

| | | | | | | |
|-------------------------------------|--|---|----|-----|-----|--------------|
| | | peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas. | | | | |
| 6. | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik | Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. | 5 | 4 | 4.5 | Valid |
| 7. | Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 8. | Keruntutan dan keterpaduan antar paragraph | Keterpaduan antarparagraph dibangun dengan kalimat-kalimat yang saling keterkaitan. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 9. | Konsistensi penggunaan istilah | Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| 10. | Konsistensi penggunaan simbol atau ikon | Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah. | 5 | 5 | 5 | Sangat valid |
| Jumlah | | | 50 | 48 | 49 | |
| Rata-rata | | | 5 | 4.8 | 4.9 | Sangat valid |
| $\frac{4,9}{5} \times 100\% = 98\%$ | | | | | | |

Berdasarkan hasil penyajian angket tertutup dalam tahap validasi ahli, hasil validasi bahan ajar yakni sebesar 98 % dan menunjukkan bahwa tingkat validasi Ahli bahasa berada pada kualifikasi

sangat valid. Selain berada pada kualifikasi sangat valid, validator juga tidak memberikan komentar ataupun saran berkenaan ahli bahasa.

4. Tingkat Validitas Desain Modul Ajar Berdasarkan Validasi Para Ahli

Tabel 4.5

Validitas Desain Modul Ajar

| No | Komponen Desain | Hasil Validasi | | | Keterangan |
|------------------|---|----------------|-------------|-----------|--------------|
| | | Validator 1 | Validator 2 | Rata-rata | |
| 1 | Tampilan desain modul ajar secara umum. | 4 | 4 | 4 | sangat valid |
| 2 | Organisasi penyajian desain modul ajar secara umum. | 4 | 4 | 4 | sangat valid |
| 3 | Kelengkapan desain pembelajaran | 4 | 4 | 4 | sangat valid |
| 4 | Kesesuaian desain dengan kebutuhan pembelajaran | 4 | 4 | 4 | sangat valid |
| 5 | Kesesuaian desain dalam pembelajaran | 4 | 4 | 4 | sangat valid |
| Rata-rata | | 4 | 4 | 4 | sangat valid |

Berdasarkan hasil penyajian angket tertutup dalam tahap validasi ahli, hasil validasi desain modul ajar menunjukkan hasil sebesar 100% dan menjelaskan bahwa tingkat validasi desain berada pada kualifikasi sangat valid. Selain berada pada kualifikasi sangat valid, validator juga tidak memberikan komentar ataupun saran berkenaan desain modul ajar.

Secara umum, hasil validitas modul ajar menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Respons validator terhadap modul ajar yang disusun juga amat baik. Hal ini karena komentar yang diberikan oleh validator positif.

4.1.3 Tingkat Kepraktisan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berorientasi *Problem Based*

Learning Terintegrasi Pendidikan Karakter berdasarkan Penilaian Ahli dan Guru Bahasa

Indonesia SMP

Proses belajar mengajar menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid oleh validator diterapkan atau digunakan di dua kelas yang berbeda, yakni kelas uji kelompok kecil (VII G) dan kelas utama atau kelompok besar (VII H). Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan modul ajar berorientasi *problem based learning*, peneliti meminta respon kepada pengguna mengenai kepraktisan perangkat pembelajaran yang digunakan. Respon atau penilaian kepraktisan modul ajar yang digunakan berupa angket. Respon guru dan siswa kelompok kecil terkait perangkat pembelajaran peneliti peroleh tanggal 2 Oktober 2023 dan respon siswa kelompok besar diperoleh pada tanggal 20 Oktober 2023. Respon siswa pada kelompok kecil maupun siswa dalam kelompok besar dalam memberikan respon angket tidak berjalan dengan baik. Terdapat beberapa siswa dari kedua kelompok tidak memberikan penilaiannya dalam angket tingkat kepraktisan. Berikut ini disajikan respons guru dan siswa melalui angket.

4.1.3.1 Respon Guru Pengajar

Respon guru pembelajaran terhadap tingkat kepraktisan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi disajikan dalam tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6

Respon Guru Pengajar terhadap Tingkat Kepraktisan Modul Ajar

| No | Kepraktisan Perangkat | Pendapat | | | |
|----|--|-----------|-----------|----------|-----------|
| | | TS (1) | KS (2) | S (3) | SS (4) |
| 1 | Meningkatkan daya ingat dalam pembelajaran | | | | √ |

| | | | | | |
|--------------------------------------|---|--------|--|---|----|
| 2 | Meningkatkan cara berpikir kritis dan tanggung jawab dalam pembelajaran. | | | | √ |
| 3 | Mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan materi sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi | | | | √ |
| 4 | Menyediakan peluang yang praktis dalam pembelajaran | | | √ | |
| 5 | Menyediakan peluang pembelajaran yang mandiri | | | √ | |
| 6 | Mewujudkan pembelajaran yang realistis dengan situasi dan kondisi siswa | | | | √ |
| 7 | Memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran | | | | √ |
| 8 | Memudahkan guru mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Guru dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang | | | | √ |
| 9 | Memudahkan guru memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada siswa | | | | √ |
| Jumlah | | | | 6 | 24 |
| Jumlah skor :6+28=34 | | | | | |
| Jumlah skor Max = 1x9x4=36 | | | | | |
| $=\frac{34}{36} \times 100\% = 94,4$ | | | | | |
| Rata-rata | | 94.4 % | | | |

Hasil respon guru terhadap kepraktisan modul ajar melalui ruang tertutup menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan modul ajar sebesar 94,4 % yang berarti berada dalam kategori sangat praktis.

5.1.3.2 Respon Siswa Kelompok Kecil dalam Uji Lapangan Awal

Respon siswa kelompok kecil terhadap kepraktisan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi disajikan dalam table berikut.

Tabel 4.7

Respon Siswa Kelompok Kecil terhadap Tingkat Kepraktisan Modul Ajar

| No | Kepraktisan Perangkat | Pendapat | | | |
|--|---|-----------|-----------|----------|-----------|
| | | TS (1) | KS (2) | S (3) | SS (4) |
| 1 | Meningkatkan daya ingat dalam pembelajaran | | | 5 | 1 |
| 2 | Meningkatkan cara berpikir kritis dan tanggung jawab dalam pembelajaran. | | | 1 | 5 |
| 3 | Menyediakan peluang yang praktis dalam pembelajaran | | | 0 | 6 |
| 4 | Menyediakan peluang pembelajaran yang mandiri | | | 0 | 6 |
| 5 | Mewujudkan pembelajaran yang realistis dengan situasi dan kondisi pebelajar | | | 1 | 5 |
| 6 | Memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran | | | 0 | 6 |
| 7 | Memudahkan siswa dalam mengetahui hasil belajar | | | 0 | 6 |
| Jumlah | | | | 21 | 140 |
| Jumlah skor :21+140=161 Jumlah skor Max = 6x7x4=168 $\frac{161}{168} \times 100 = 95,83\%$ | | | | | |
| Rata-rata | | 95,83% | | | |

Hasil respon siswa kelompok kecil dari sampel 6 orang yang diambil dari 5 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi, dan 1 siswa yang mendapat nilai rendah terhadap tingkat kepraktisan modul ajar. Secara keseluruhan, hasil angket tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran menunjukkan hasil 95,83% dan hasil ini menunjukkan kategori praktis.

4.1.3.3 Respon Siswa Kelompok Besar dalam Uji Lapangan Utama

Respon siswa kelompok besar terhadap tingkat kepraktisan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi disajikan dalam tabel 4.8 berikut.

Tabel 4. 8

Respon Siswa Kelompok Besar terhadap Tingkat Kepraktisan Modul Ajar

| No | Kepraktisan Perangkat | Pendapat | | | |
|--|---|-----------|-----------|----------|-----------|
| | | TS (1) | KS (2) | S (3) | SS (4) |
| 1 | Meningkatkan daya ingat dalam pembelajaran | | 1 | 10 | 24 |
| 2 | Meningkatkan cara berpikir kritis dan tanggung jawab dalam pembelajaran. | | 0 | 4 | 31 |
| 3 | Menyediakan peluang yang praktis dalam pembelajaran | | 0 | 0 | 35 |
| 4 | Menyediakan peluang pembelajaran yang mandiri | | 0 | 2 | 33 |
| 5 | Mewujudkan pembelajaran yang realistis dengan situasi dan kondisi pebelajar | | 0 | 1 | 34 |
| 6 | Memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran | | 0 | 2 | 33 |
| 7 | Memudahkan siswa dalam mengetahui hasil belajar | | 0 | 2 | 33 |
| Jumlah | | | 2 | 63 | 892 |
| Jumlah skor :2+63+892=957 | | | | | |
| Jumlah skor Max = 35x7x4=980 | | | | | |
| $\frac{957}{980} \times 100\% = 97,65$ | | | | | |
| Rata-rata | | 97,65% | | | |

Hasil respon siswa kelompok besar terhadap tingkat kepraktisan modul ajar melalui angket menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan modul ajar sebesar 97,65% dan masuk dalam kategori sangat praktis. Secara umum, berdasarkan respons yang diberikan oleh pengguna perangkat pembelajaran,

tingkat kepraktisan modul ajar bahasa Indonesia berorientasi *problem based learning* terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi berada pada kategori sangat praktis.

Secara umum hasil angket menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Respons guru dan siswa juga mengarah pada kemudahan penggunaan modul ajar dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa modul ajar yang telah dikembangkan praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

4.1.4 Tingkat Keefektifan Modul Ajar Bahasa Indonesia SMP Berorientasi *Problem Based Learning* Terintegrasi Pendidikan Karakter pada Materi Cerita Fantasi.

Keefektifan suatu modul ajar dapat dilihat dari beberapa aspek. Aspek yang dimaksud ialah proses belajar mengajar dengan menggunakan modul ajar Bahasa Indonesia SMP berorientasi *problem based learning* terintegrasi Pendidikan karakter pada materi cerita fantasi dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ajar diajarkan. Keefektifan modul ajar dalam proses belajar mengajar diperoleh melalui kegiatan tes kompetensi kognitif. Hasil penelitian akan dijabarkan meliputi : (1) deskripsi data hasil penelitian, (2) uji prasyarat, (3) uji hipotesis.

Kegiatan uji tingkat pemahaman siswa terhadap materi sesuai dengan modul ajar Bahasa Indonesia SMP berorientasi *problem based learning* terintegrasi Pendidikan karakter pada materi cerita fantasi dilakukan pada dua kelas, yakni kelas uji kelompok kecil (VII G) dan uji kelompok utama atau kelas besar (VII H). Uji kelompok kecil dilakukan pada 2 Oktober 2023, sedangkan uji kelompok besar dilakukan pada 20 Mei 2023. Selain dua kelas tersebut, terdapat pula satu kelas sebagai kelas kontrol yang pada proses belajar di kelas tidak menggunakan perangkat pembelajaran yang peneliti rancang.

4.1.2.1 Deskripsi Hasil Nilai Kelompok Kecil atau Kelas Uji Terbatas

Data hasil nilai pada kelompok eksperimen diperoleh 6 orang siswa. Data hasil post test pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa tertinggi adalah 90 dan skor

terendah adalah 70. Hasil skor nilai akhir siswa kelompok kecil eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9

Skor Hasil Belajar Kelompok Kecil

| Kode | Skor |
|------|------|
| C1 | 88 |
| C2 | 90 |
| C3 | 80 |
| C4 | 70 |
| C5 | 75 |
| C6 | 85 |
| C7 | 89 |
| C8 | 87 |

Berdasarkan hasil belajar pada kelompok kecil uji terbatas, modul ajar dapat dikatakan baik. Namun untuk memperkuat tingkat keakuratannya dilakukanlah pada kelompok besar atau kelas utama.

4.1.2.2 Deskripsi Hasil Nilai Kelompok Eksperimen dan Kontrol

1. Deskripsi Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Data hasil nilai pada kelompok eksperimen sebanyak 27 orang siswa. Data hasil post test pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa tertinggi adalah 93 dan skor terendah adalah 75. Hasil skor post test siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini.

Tabel 4.10 Skor Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

| No. | Kode | Nilai | X ² |
|----------------|------|-------|----------------|
| 1 | A01 | 90 | 8100 |
| 2 | A02 | 86 | 7396 |
| 3 | A03 | 88 | 7744 |
| 4 | A04 | 80 | 6400 |
| 5 | A05 | 90 | 8100 |
| 6 | A06 | 87 | 7569 |
| 7 | A07 | 87 | 7569 |
| 8 | A08 | 89 | 7921 |
| 9 | A09 | 92 | 8464 |
| 10 | A10 | 93 | 7744 |
| 11 | A11 | 88 | 7744 |
| 12 | A12 | 82 | 6724 |
| 13 | A13 | 79 | 6241 |
| 14 | A14 | 89 | 7921 |
| 15 | A15 | 91 | 8281 |
| 16 | A16 | 84 | 7056 |
| 17 | A17 | 75 | 5625 |
| 18 | A18 | 78 | 6084 |
| 19 | A19 | 78 | 6084 |
| 20 | A20 | 89 | 7921 |
| 21 | A21 | 89 | 7921 |
| 22 | A22 | 89 | 7921 |
| 23 | A23 | 87 | 7569 |
| 24 | A24 | 85 | 6970 |
| 25 | A25 | 85 | 6970 |
| 26 | A26 | 80 | 6400 |
| 27 | A27 | 86 | 7396 |
| ΣX | | 2316 | |
| $(\Sigma X)^2$ | | | 198740 |
| Skor tertinggi | | 93 | |
| Skor terendah | | 75 | |

Data hasil belajar tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi untuk mempermudah tahap analisis selanjutnya. Untuk menyajikan data ke

dalam tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu ditentukan rentangan dan kelas interval data.

1. Menentukan rentang (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 93 - 75 \\ &= 18 \end{aligned}$$

Jadi rentang skor hasil belajar adalah 18

2. Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned} c &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 18 \\ &= 5,5 \end{aligned}$$

Jadi banyaknya kelas yang bisa dibuat adalah 6

3. Menentukan panjang kelas interval (P)

$$\begin{aligned} P &= \frac{R}{c} \\ P &= \frac{18}{5,5} \\ P &= 3,27 \end{aligned}$$

Jadi, panjang kelas yang bisa dibuat adalah 3

Tabel distribusi frekuensi skor kelas eksperimen disajikan pada tabel 4.10

Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Skor Siswa pada Kelas Eksperimen

| No | Interval | X | F Absolut | F Relatif (%) | F Komulatif | F Komulatif (%) |
|----|----------|------|-----------|---------------|-------------|-----------------|
| 1 | 74 – 77 | 73,5 | 1 | 3,70 | 1 | 3,70 |
| 2 | 78 - 81 | 77,5 | 5 | 18,51 | 6 | 22,22 |
| 3 | 82 – 85 | 81,5 | 4 | 14,81 | 10 | 37,03 |
| 4 | 86 – 89 | 85,5 | 12 | 44,44 | 22 | 81,48 |
| 5 | 90 – 93 | 89,5 | 5 | 18,51 | 27 | 100 |

| | | | | | | |
|----------|--|--|----|--------|--|--|
| Σ | | | 27 | 100,00 | | |
|----------|--|--|----|--------|--|--|

Keterangan

X = nilai tengah

F = frekuensi

Fk = frekuensi kumulatif

Berdasarkan tabel-tabel tersebut, dapat dideskripsikan mean (M), median (Md), Modus (Mo), Varians (S²), dan standar deviasi (s) dari data hasil belajar pada kelompok eksperimen.

1. Menghitung Mean (M)

$$M = \frac{\Sigma fX}{\Sigma f}$$

$$M = \frac{2316}{27}$$

$$M = 85,77$$

Jadi mean dari hasil belajar kelas eksperimen, yaitu sebesar 85,77

2. Menghitung Median (Md)

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

$$Md = 81,5 + 3 \left(\frac{\frac{1}{2} \cdot 27 - 6}{4} \right)$$

$$Md = 84,5 \left(\frac{13,5 - 6}{4} \right)$$

$$Md = 84,5 \left(\frac{7,5}{4} \right)$$

$$Md = 84,5(1,87)$$

$$Md = 86,37$$

Jadi, median kelas eksperimen yaitu sebesar 86,6

3. Menghitung Modus (M_o)

$$M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$M_o = 85,5 + 3 \left(\frac{8}{8 + 7} \right)$$

$$M_o = 85,5 + 3 \left(\frac{8}{15} \right)$$

$$M_o = 88,5 \left(\frac{8}{15} \right)$$

$$M_o = 88,5(0,53)$$

$$M_o = 89,03$$

Jadi modus pada kelas eksperimen yaitu sebesar 89,03

4. Menghitung standar deviasi

$$s = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$s = \sqrt{\frac{27 \times 198740 - 5363856}{27(27-1)}}$$

$$s = \sqrt{\frac{2124}{702}}$$

$$s = 1,73$$

Jadi, standar deviasi data hasil belajar kelas eksperimen yaitu sebesar 1,73

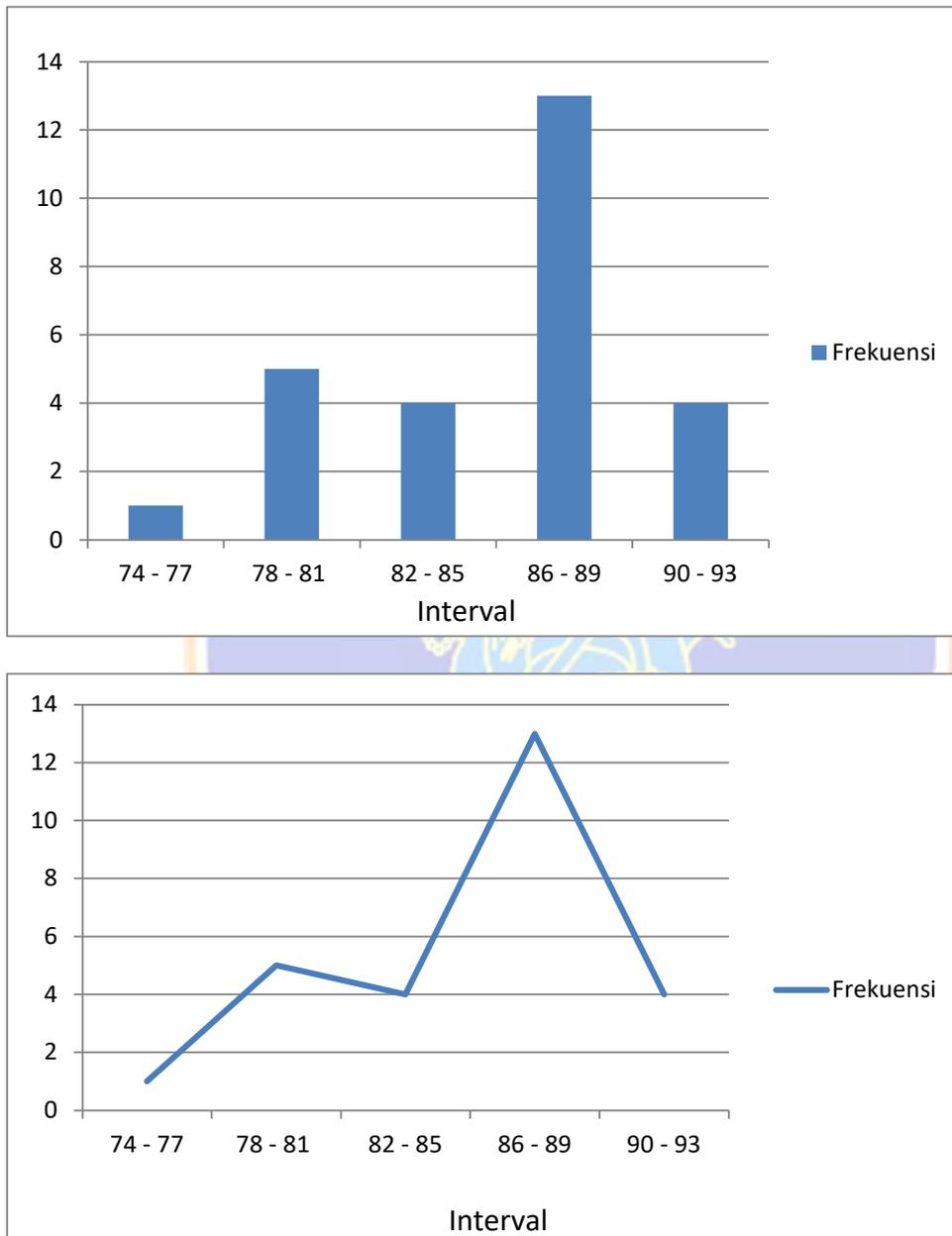
5. Menghitung varian (s^2)

$$(s^2) = (1,73)^2$$

$$= 2,99$$

Jadi, varians data hasil belajar kelompok eksperimen adalah 2,99

Data hasil belajar kelompok eksperimen dapat disajikan ke dalam bentuk histogram dan poligon seperti gambar 4.7



Gambar 4. 1 Kurva Histogram dan Poligon Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Untuk mengetahui kualitas dan klasifikasi dari variable hasil belajar pada kelompok eksperimen, maka skor rata-rata dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal

(Mi) dan standar ideal (SDi). Sesuai dengan kriteria penskoran, dapat ditentukan skor maksimal ideal adalah 100 dan skor minimal ideal adalah 0. Selanjutnya dapat ditentukan Mid dan SDi sebagai berikut.

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor Maksimum} + \text{Skor Minimum ideal})$$

$$Mi = \frac{1}{2} \times (100 + 0)$$

$$Mi = 50$$

$$SD_i = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} \times (100-0)$$

$$SD_i = 50/3$$

Berdasarkan hasil pertimbangan tersebut dapat disusun kategorisasi hasil belajar kelas eksperimen pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4. 12 Kategorisasi Hasil Belajar pada Kelompok Eksperimen

| Rentang Skor | Kategori |
|------------------------|---------------|
| $\bar{X} > 80$ | Sangat Tinggi |
| $60 < \bar{X} \leq 80$ | Tinggi |
| $40 < \bar{X} \leq 60$ | Cukup |
| $20 < \bar{X} \leq 40$ | Rendah |
| $\bar{X} \leq 20$ | Sangat Rendah |

Skor rata-rata hasil belajar siswa kelompok Ekeperimen (X) adalah 85,77. Berdasarkan hasil konversi, dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen termasuk dalam kategori sangat tinggi.

2. Deskripsi Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Data hasil nilai pada kelompok kontrol diperoleh oleh 30 siswa. Data hasil test pada kelompok tersebut menunjukkan bahwa skor hasil belajar tertinggi adalah 90 dan skor terendah adalah 75. Hasil skor nilai siswa kelompok kecil dapat dilihat pada table

4.13

Tabel 4.13

Skor Hasil Belajar Kelompok Kontrol

| No. | Kode | Nilai | X ² |
|----------------|------|-------|----------------|
| 1 | B01 | 87 | 7569 |
| 2 | B02 | 86 | 7396 |
| 3 | B03 | 87 | 7569 |
| 4 | B04 | 79 | 7396 |
| 5 | B05 | 88 | 7744 |
| 6 | B06 | 89 | 7921 |
| 7 | B07 | 89 | 7921 |
| 8 | B08 | 84 | 7056 |
| 9 | B09 | 85 | 7225 |
| 10 | B10 | 75 | 5625 |
| 11 | B11 | 80 | 6400 |
| 12 | B12 | 75 | 5625 |
| 13 | B13 | 80 | 6400 |
| 14 | B14 | 81 | 6561 |
| 15 | B15 | 76 | 5778 |
| 16 | B16 | 85 | 7225 |
| 17 | B17 | 78 | 6084 |
| 18 | B18 | 78 | 6084 |
| 19 | B19 | 79 | 6241 |
| 20 | B20 | 79 | 6241 |
| 21 | B21 | 85 | 7225 |
| 22 | B22 | 81 | 6561 |
| 23 | B23 | 81 | 6561 |
| 24 | B24 | 82 | 6724 |
| 25 | B25 | 77 | 5929 |
| 26 | B26 | 84 | 7056 |
| 27 | B27 | 86 | 7396 |
| 28 | B28 | 89 | 7921 |
| 29 | B29 | 90 | 8100 |
| 30 | B30 | 88 | 7744 |
| ΣX | | 2483 | |
| $(\Sigma X)^2$ | | | 207278 |
| Skor tertinggi | | 90 | |
| Skor terendah | | 75 | |

Data hasil nilai akhir tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi untuk mempermudah tahap analisis selanjutnya. Untuk menyajikan data ke dalam tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu ditentukan rentangan dan kelas interval data.

1. Menentukan rentang (R)

$$R = \text{Data terbesar} - \text{data terkecil}$$

$$= 90 - 75$$

$$= 15$$

Jadi rentang skor hasil belajar adalah 15

2. Menentukan banyaknya kelas interval

$$c = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 30$$

$$= 5,77$$

Jadi banyaknya kelas yang bias dibuat adalah 5 atau 6

3. Menentukan panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{R}{c}$$

$$P = \frac{15}{5,77}$$

$$P = 2,599$$

Jadi, panjang kelas yang bisa dibuat adalah 3

Tabel distribusi frekuensi skor kelas kontrol disajikan pada tabel 4.13

Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Skor Siswa pada Kelas Kontrol

| No | Interval | X | F Absolut | F Relatif (%) | F Komulatif | F Komulatif (%) |
|----------|----------|----|-----------|---------------|-------------|-----------------|
| 1 | 75 – 77 | 76 | 4 | 13,33 | 4 | 13,33 |
| 2 | 78 – 80 | 79 | 8 | 26,66 | 12 | 40 |
| 3 | 81 – 83 | 82 | 3 | 10 | 15 | 50 |
| 4 | 84 – 86 | 85 | 7 | 23,33 | 22 | 73,33 |
| 5 | 87 – 89 | 88 | 7 | 23,33 | 29 | 96,66 |
| 6 | 90 – 92 | 91 | 1 | 3,33 | 30 | 100,00 |
| Σ | | | 30 | 100,00 | | |

Keterangan

X = nilai tengah

F = frekuensi

Fk = frekuensi komulatif

Berdasarkan tabel-tabel tersebut, dapat dideskripsikan mean (M), median (Md), Modus (Mo), Varians (S²), dan standar deviasi (s) dari data hasil belajar pada kelompok eksperimen.

1. Menghitung Mean (M)

$$M = \frac{\sum fX}{\sum f}$$

$$M = \frac{2483}{30}$$

$$M = 82,7$$

Jadi mean dari hasil belajar kelas kontrol, yaitu sebesar 82,7

2. Menghitung Median (Md)

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

$$Md = 80,5 + 3 \left(\frac{\frac{1}{2} \cdot 30 - 12}{3} \right)$$

$$Md = 83,5 \left(\frac{15 - 12}{3} \right)$$

$$Md = 83,5(1)$$

$$Md = 84,5$$

Jadi, median kelas kontrol yaitu sebesar 84,5

3. Menghitung Modus (Mo)

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$Mo = 77,5 + 3 \left(\frac{4}{4 + 5} \right)$$

$$Mo = 80,5 \left(\frac{4}{9} \right)$$

$$Mo = 80,5(0,4)$$

$$Mo = 80,9$$

Jadi modus pada kelas kontrol yaitu sebesar 80,9

4. Menghitung standar deviasi

$$s = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$s = \sqrt{\frac{30 \times 207278 - 616528}{30(30-1)}}$$

$$s = \sqrt{\frac{56018}{899}}$$

$$s = 7,89$$

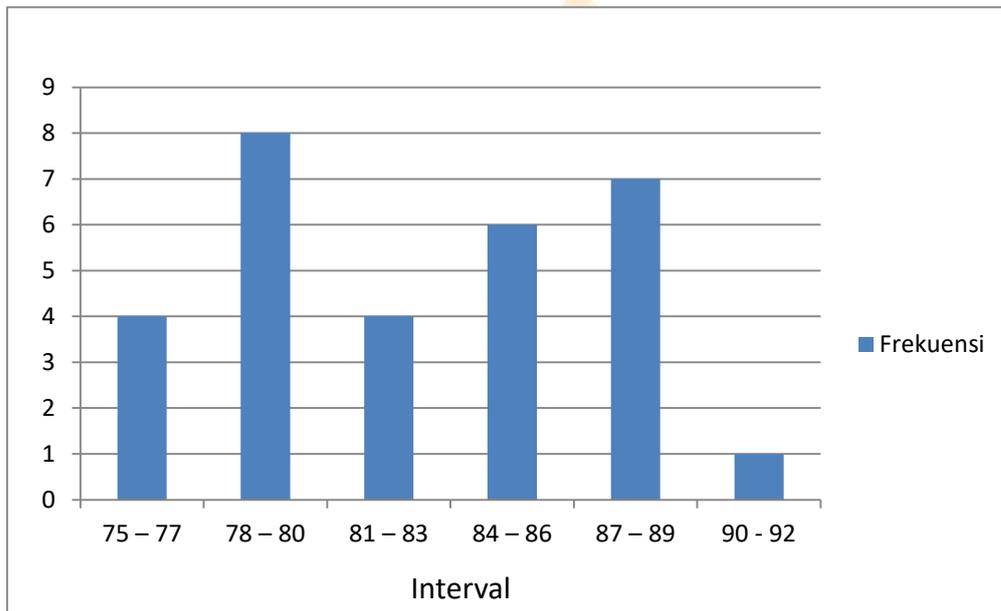
Jadi, standar deviasi data hasil belajar kelas kontrol yaitu sebesar 7,89

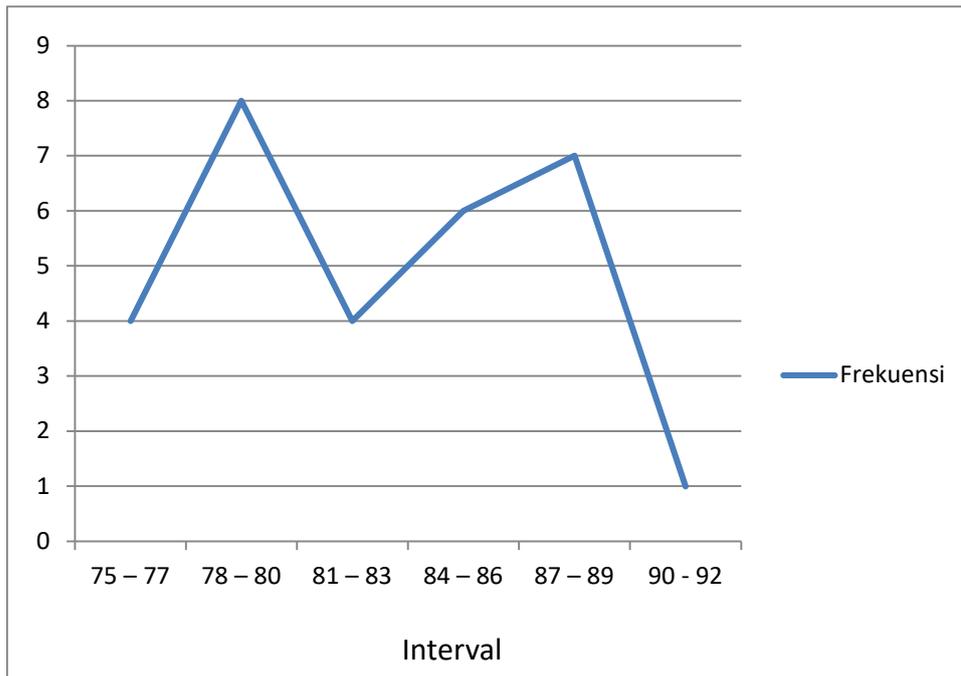
5. Menghitung varian (s^2)

$$(s^2) = (7,89)^2$$
$$= 62,25$$

Jadi, varians data hasil belajar kelas kontrol yaitu sebesar 62,25

Data hasil belajar kelas kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk histogram dan poligon seperti gambar 4.6





Gambar 4. 2 Kurva Histogram dan Poligon Hasil Belajar Kelas Kontrol

Untuk mengetahui kualitas dan klasifikasi dari variable hasil belajar pada kelas kontrol, maka skor rata-rata dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal (M_i) dan standar ideal (SD_i). Sesuai dengan kriteria penskoran, dapat ditentukan skor maksimal ideal adalah 100 dan skor minimal ideal adalah 0. Selanjutnya dapat ditentukan M_i dan SD_i sebagai berikut.

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor Maksimum} + \text{Skor Minimum ideal})$$

$$M_i = \frac{1}{2} \times (100 + 0)$$

$$M_i = 50$$

$$SD_i = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} \times (100-0)$$

$$SD_i = 50/3$$

Berdasarkan hasil pertimbangan tersebut dapat disusun kategorisasi hasil belajar kelas kontrol pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4. 14 Kategorisasi Hasil Belajar pada Kelompok Kontrol

| Rentang Skor | Kategori |
|------------------------|---------------|
| $\bar{X} > 80$ | Sangat Tinggi |
| $60 < \bar{X} \leq 80$ | Tinggi |
| $40 < \bar{X} \leq 60$ | Cukup |
| $20 < \bar{X} \leq 40$ | Rendah |
| $\bar{X} \leq 20$ | Sangat Rendah |

Skor rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol (X) adalah 82,7 Berdasarkan hasil konversi, dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok kontrol termasuk dalam kategori sangat tinggi.

3. Perbandingan Deskripsi Hasil Belajar Siswa pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Dari data skor rata-rata hasil belajar siswa (M) dan standar deviasi (D) kedua kelompok disajikan pada tabel 4.16

Tabel 4. 15 Perbandingan Mean, Standar Deviasi, dan Varians Hasil Belajar Siswa pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Statistik | Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|-----------------|---------------------|------------------|
| Mean | 85,77 | 82,7 |
| Standar Deviasi | 1,73 | 7,89 |
| Varians | 2,99 | 62,25 |

Berdasarkan Tabel 4.16, terlihat bahwa skor rata-rata (M) hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 85,77, sedangkan, skor rata-rata hasil belajar kelompok control adalah 82,7. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok Eksperimen lebih baik dibandingkan hasil belajar pada kelompok kontrol.

4 Hasil Uji Prasyarat

Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi klasik yaitu uji prasyarat berupa uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Hasil

pengujian normalitas sebaran data dan normalitas varians terhadap skor hasil belajar siswa dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Pengujian normalitas sebaran data dilakukan untuk menguji bahwa data skor hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan Shapiro Wilk. Hipotesis statistik yang diuji dalam pengujian normalitas adalah sebagai berikut.

H_0 : sebaran data berdistribusi normal

H_1 : sebaran data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian adalah jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan tingkat kepercayaan 95% ($dk = k-1$), maka H_0 diterima dan data tidak normal, sedangkan jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan data berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas sebaran data tersaji pada tabel 4.16

Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

| Tests of Normality | | | | | | |
|--|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Post-test Eksperimen | .110 | 27 | .200* | .941 | 27 | .132 |
| Post-Test Kontrol | .127 | 27 | .087 | .955 | 27 | .107 |
| *. This is a lower bound of the true significance. | | | | | | |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | |

Berdasarkan Tabel 4.16 nilai sign Kelompok Eksperimen dan control lebih dari 0,05 (tingkat kepercayaan 95%)Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar kelompok eksperimen berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dilakukan dengan pengelompokan berdasarkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Uji homogenitas antarkelompok dilakukan dengan uji-F pada tingkat kepercayaan 95%. Hipotesis statistic yang diuji dalam pengujian homogenitas adalah sebagai berikut.

H_0 : Variansi pada setiap kelompok adalah sama (homogeny)

H_1 : Variansi pada setiap kelompok adalag tidak sama (tidak homogen)

Kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan variansi pada setiap kelompok adalah sama (homogen), sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan variansi pada setiap kelompok adalah tidak sama (tidak homogen), Hasil uji homogenitas varians tersaji pada tabel 4.17.

Kelompok

| | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|----------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Between Groups | 127.264 | 1 | 127.264 | 6.067 | .017 |
| Within Groups | 1153.719 | 55 | 20.977 | | |
| Total | 1280.982 | 56 | | | |

Berdasarkan Tabel 4.17, hasil uji homogenitas varians untuk kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol menunjukkan F_{hitung} adalah 6,067 sedangkan F_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 95% memiliki nilai sign sebesar $0,017 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variansi pada setiap kelompok adalah sama (homogen).

5 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians diperoleh hasil bahwa hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol berdistribusi normal dan bersifat homogeny. Berdasarkan hasil tersebut, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian yang telah dikemukakan dalam kajian teori menyatakan bahwa terdapat

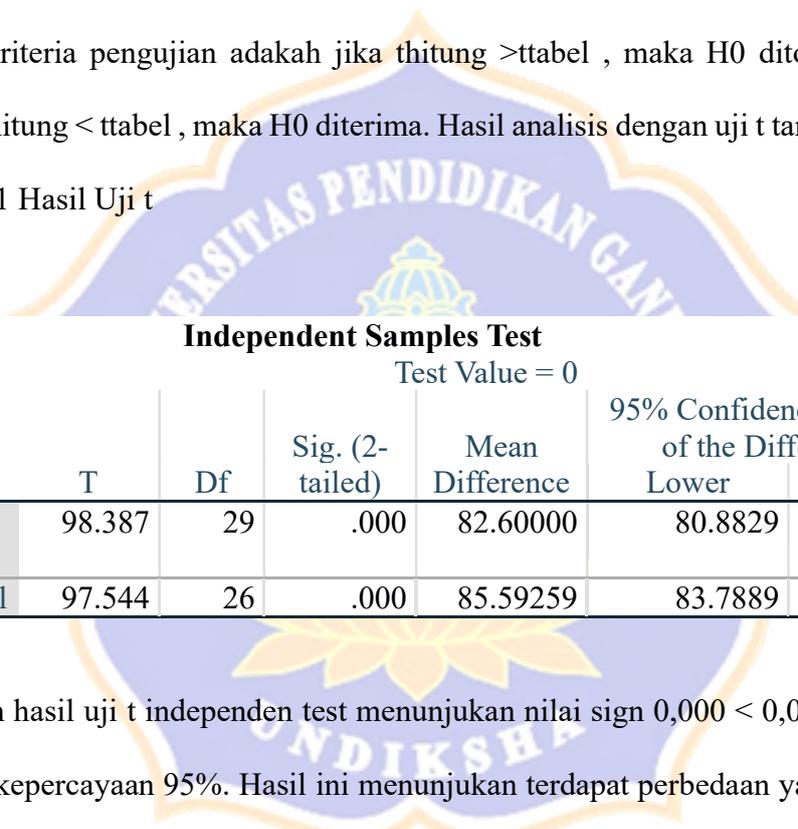
perbedaan yang signifikan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji-t sampel independent (tidak berkorelasi). Hipotesis statistik yang diuji dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Hasil analisis dengan uji t tampak pada tabel 4.18

Tabel 4. 11 Hasil Uji t



Independent Samples Test
Test Value = 0

| | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
|----------------------|--------|----|-----------------|-----------------|---|---------|
| | | | | | Lower | Upper |
| Post-test Eksperimen | 98.387 | 29 | .000 | 82.60000 | 80.8829 | 84.3171 |
| Post-Test Kontrol | 97.544 | 26 | .000 | 85.59259 | 83.7889 | 87.3963 |

Berdasarkan hasil uji t independen test menunjukkan nilai sign $0,000 < 0,05$ (taraf signifikansi 5%) atau tingkat kepercayaan 95%. Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini menggarisbawahi sebuah konsep yang sangat penting dan transformatif dalam dunia pendidikan. Integrasi tiga elemen krusial untuk menciptakan pembelajaran yang holistik dan bermakna. Poin terpentingnya terletak pada bagaimana pendidikan karakter tidak hanya ditempelkan sebagai tambahan, tetapi secara sengaja dan mendalam dileburkan ke dalam pengembangan modul

ajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fantasi, dengan memanfaatkan kerangka *Problem-Based Learning* (PBL).

Pendidikan karakter adalah aspek krusial dalam dunia pendidikan, bukan hanya untuk membentuk siswa yang cerdas secara akademik tetapi juga memiliki moral dan etika yang baik. Modul ajar menjadi salah satu media efektif untuk menanamkan nilai-nilai ini secara eksplisit. Efektivitas *Problem-Based Learning* (PBL) dipilih sebagai pendekatan karena memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata dalam memecahkan masalah. Dalam konteks ini, masalah-masalah yang disajikan dalam modul ajar akan menstimulasi siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan solusi, yang secara tidak langsung juga melatih karakter mereka. Pemilihan materi cerita fantasi sangat relevan karena genre ini seringkali memuat nilai-nilai moral, kebaikan, kejahatan, dan pelajaran hidup lainnya. Modul ajar dirancang untuk mengeksplorasi nilai-nilai tersebut, bukan hanya fokus pada aspek kebahasaan atau struktur cerita.

Penelitian ini menekankan bahwa pengembangan modul ajar tidak hanya mencakup konten akademik, tetapi juga indikator dan kegiatan yang secara eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Misalnya, melalui diskusi tentang dilema moral yang dihadapi tokoh dalam cerita fantasi, atau penugasan yang mendorong empati dan tanggung jawab. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan modul ajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita fantasi dan keterampilan berbahasa Indonesia, tetapi juga secara efektif menanamkan dan mengembangkan karakter positif pada diri siswa melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang matang dan integrasi yang tepat, modul ajar Bahasa Indonesia berorientasi PBL pada materi cerita fantasi dapat menjadi sarana yang ampuh untuk membentuk karakter siswa di samping meningkatkan kompetensi akademik mereka.

Hasil penelitian integrasi Pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar cerita fantasi berorientasi *problem based learning* menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan temuan hasil tersebut, hal-hal yang akan dibahas dalam subbab pembahasan ini adalah integrasi Pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar cerita berorientasi *problem based learning* berdasarkan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran. Hal ini, sejalan dengan penelitian Murlani (2013) bahwa pengeintegrasian pendidikan karakter dalam perangkat pembelajaran sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dalam pendidikan. Pendidikan karakter sudah dibiasakan dan diteladankan dalam situasi formal/ non formal sesuai kemampuan anak tanpa mengabaikan norma yang ada. Masing-masing bahasan dijabarkan sebagai berikut. Modul ajar ini disusun dengan sistematis dan ringkas agar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Komponen yang terdapat dalam modul ajar ini terdiri atas identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana prasarana, model pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, refleksi, asesmen, kegiatan pengayaan dan remedial. Modul ajar dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan demikian, modul ajar yang disusun sesuai dengan karakteristik yang disampaikan oleh Eka, dkk (2017) Ketersediaan modul dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi tentang materi pembelajaran. Kaitannya dengan modul ajar cerita fantasi berorientasi *Problem Based Learning* terintegrasi Pendidikan Karakter yang disusun oleh peneliti, modul ajar disusun dengan menyertakan ringkasan atau tujuan, kegiatan pembelajaran dan pokok materi yang akan dibahas selama proses belajar mengajar.

Hasil uji validitas modul ajar menunjukkan tingkat validitas perangkat modul ajar cerita fantasi berorientasi *Problem Based Learning* terintegrasi Pendidikan Karakter sebesar 99,2% dan berada pada kategori sangat valid. Tingkat validitas modul ajar dari para ahli sebesar 96,6 % dan berada pada kategori sangat valid. Tingkat validitas dari ahli Bahasa sebesar 96 % dan berada pada

kategori sangat valid. Modul ajar memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi karena modul ajar yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar dan juga indikator pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Juniardi (2023) modul Ajar adalah salah satu jenis perangkat ajar dalam Kurikulum Merdeka yang dirancang secara lengkap dan sistematis sebagai panduan dan pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sementara Arman, dkk (2020) kelayakan modul ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan skor rata-rata oleh tim ahli. Materi yang dikembangkan tersusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.

Modul ajar yang dikembangkan ini juga dapat dikategorikan praktis. Hal ini dikarenakan modul ajar yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik untuk membantu proses belajar mengajar. Penyusunan modul ajar dilakukan dengan singkat, padat, jelas, dan bersifat sistematis. Oleh karena itu, modul ajar yang dikembangkan berpeluang untuk memenuhi tingkat kepraktisan. Beberapa siswa aktif bertanya, siswa lainnya berusaha untuk membantu menjawab mengenai pertanyaan yang siswa lontarkan. Temuan ini sesuai dengan pernyataan Novita, dkk (2019) yang menyatakan bahwa modul berisi tentang petunjuk belajar, dengan topik dan tujuan yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Doni, dkk (2022) hasil uji kepraktisan diperoleh modul pembelajaran yang dikembangkan praktis dan dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan analisis data keefektifan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelompok eksperimen atau siswa yang belajar menggunakan perangkat pembelajaran yang peneliti susun lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol atau siswa yang belajar tanpa perangkat pembelajaran yang peneliti rancang. Berdasarkan hasil uji keefektifan yang dilakukan, terdapat beberapa temuan penting yang peneliti temukan. Temuan pertama mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia yang menggunakan perangkat pembelajaran yang peneliti susun. Modul ajar yang telah disusun diterapkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan. Dengan menggunakan modul ajar yang peneliti susun, pastinya akan memberikan dampak positif

pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan modul ajar yang telah disusun sesuai dengan yang diinginkan pendidik dan peserta didik, yakni pembelajaran yang inovatif sehingga komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin dengan baik. Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen yaitu VII H berupa pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar yang peneliti susun berupa pembelajaran cerita fantasi yang berorientasi *problem based learning* juga memberikan dampak pada hasil belajar ssBahasa Indonesia siswa. Hasil belajar Bahasa Indonesia yang menggunakan modul ajar berorientasi *problem based learning* didapat dari hasil nilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasilnya pun sangat memuaskan dan tergolong sangat tinggi dengan rata-rata skor 85,77. Hal ini mengindikasikan jika model pembelajaran yang menggunakan modul ajar berorientasi *problem based learning* memberikan hasil positif dan memuaskan dari segi hasil belajar Bahasa Indonesia. Temuan ini sesuai dengan penelitian Sukarmin & Heru Edi Kurniawan (2016) bahwa kualitas produk perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendapat nilai dengan kategori baik sehingga layak digunakan dan pencapaian hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Temuan kedua mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia yang tidak menggunakan perangkat pembelajaran yang peneliti rancang pada siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Kubutambahan. Model pembelajaran yang diterapkan yakni pemberian tugas tanpa adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik memberikan tugas atau penugasan sesuai dengan lembar kerja siswa (LKS) yang siswa miliki tanpa adanya sesi tanya jawab ataupun pembahasan materi sebelumnya. Komunikasi hanya sebatas memberikan tugas atau satu arah, yakni hanya tenaga pendidik ke peserta didik. Hasil belajar Bahasa Indonesia yang tidak menggunakan perangkat pembelajaran yang peneliti rancang didapat dari hasil nilai tes pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasilnya pun kurang memuaskan yakni dengan rata-rata skor 82,7. Hal ini mengindikasikan jika pembelajaran pada kelas kontrol kurang memuaskan hasilnya dalam proses pembelajaran dan dari segi hasil belajar.

Berdasarkan hasil temuan di atas membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modul ajar yang peneliti rancang yakni perangkat pembelajaran yang berorientasi *problem based learning* lebih efektif. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan hasil yang diperoleh dari kelompok kelas kontrol dengan kelompok kelas eksperimen. Ini disebabkan karena perbedaan motivasi yang tumbuh diantara kedua kelas. Kelas yang menggunakan perangkat pembelajaran yang peneliti susun lebih inovatif sehingga terkesan tidak membosankan. Pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen berpusat pada siswa (*student sentence*), sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol hanya berpusat pada guru (*teacher sentence*). Model komunikasi yang diterapkan sangat berpengaruh pada keefektifan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian Indri Anugraheni (2018) bahwa keefektifan modul ajar dapat menjadi landasan yang kuat bagi para pendidik dalam mengimplementasikan materi pembelajaran yang lebih efektif.

4.3 Implikasi

Melihat fenomena di atas, penelitian ini tentu memiliki implikasi terhadap pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar dengan memanfaatkan model pembelajaran berorientasi *problem based learning* pada materi cerita fantasi. Hasil penelitian mengenai integrasi pendidikan karakter dalam pengembangan modul ajar Bahasa Indonesia SMP berorientasi *problem based learning* pada materi cerita fantasi menunjukkan hasil sangat efektif. Hal ini memiliki implikasi bagi guru dan siswa. Selama ini, guru hanya menggunakan modul ajar tanpa terintegrasi pendidikan karakter dan memanfaatkan model yang monoton. Selain itu, siswa tidak memiliki kreativitas, berpikir kritis dan kolaboratif. Dengan diadakannya penelitian ini, dapat memberikan dampak yang baik dalam mengatasi masalah tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya usaha dan upaya dari pihak guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pendidikan karakter dalam mengembangkan modul ajar yang berorientasi *problem based learning*. Model pembelajaran *problem based learning* mengacu pada pembelajaran yang berpusat pada masalah. Kegiatan pembelajaran model ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang kemudian mereka

analisis dan cari solusinya. *Problem based learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis, kolaboratif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, dengan adanya penelitian ini perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pendidikan karakter dan metode *problem based learning* dalam mengembangkan modul ajar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa modul ajar cerita fantasi berorientasi *Problem Based Learning* terintegrasi Pendidikan Karakter berada pada kategori sangat valid dengan rincian tingkat validitas modul sebesar 99,2% (sangat valid), meskipun hasil validasi modul ajar menunjukkan persentase yang sangat tinggi yaitu 99,2% dan berada dalam kualifikasi sangat valid, absennya komentar atau saran dari validator ahli mengindikasikan potensi kurangnya masukan substantif yang dapat lebih menyempurnakan modul tersebut, meskipun secara kuantitatif sudah sangat baik. Tingkat validitas para ahli sebesar 98,3% (sangat valid), hal ini berdasarkan analisis kuantitatif dari angket tertutup yang disajikan pada tahap validasi ahli. Angka ini secara jelas menunjukkan bahwa tingkat validasi penilaian berada pada kualifikasi sangat valid. Lebih lanjut, tidak adanya komentar atau saran dari validator menegaskan tingginya kualitas dan kejelasan instrumen penilaian, mengindikasikan bahwa instrumen tersebut telah memenuhi standar validitas yang sangat baik tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.
2. Hasil uji tingkat kepraktisan pada uji kelas awal yakni sebesar 95,83% dan berada pada kategori praktis. Berdasarkan respons dari kelompok kecil siswa (6 orang, terdiri dari 5 siswa dengan nilai tertinggi dan 1 siswa dengan nilai rendah), tingkat kepraktisan modul ajar mencapai 95,83%. Angka ini secara

kuantitatif menunjukkan bahwa modul ajar tersebut berada dalam kategori praktis dari perspektif siswa. Hasil uji tingkat kepraktisan pada uji lapangan utama yakni sebesar 97,65. Secara kuantitatif, respons siswa kelompok besar terhadap modul ajar menunjukkan tingkat kepraktisan 97,65%, menempatkannya dalam kategori sangat praktis. Ini menguatkan temuan dari respons guru dan siswa kelompok kecil sebelumnya. Secara keseluruhan, data dari seluruh pengguna perangkat pembelajaran secara konsisten menunjukkan bahwa modul ajar bahasa Indonesia berorientasi problem based learning terintegrasi pendidikan karakter pada materi cerita fantasi berada pada kategori sangat praktis.

3. Tingkat keefektifan modul ajar cerita fantasi berorientasi *Problem Based Learning* terintegrasi Pendidikan Karakter berada pada kategori efektif. Untuk mengetahui efektif tidaknya modul pembelajaran yang disusun, peneliti menggunakan uji t pada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (VII G) dan kelompok kontrol (VII H). Dari hasil uji t nilai belajar kedua kelas, peneliti memperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara kuantitatif, skor rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 85,77, sedangkan skor rata-rata hasil belajar kelompok kontrol adalah 82,7. Perbandingan ini secara jelas menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelompok kontrol.

a. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran untuk pihak-pihak terkait sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

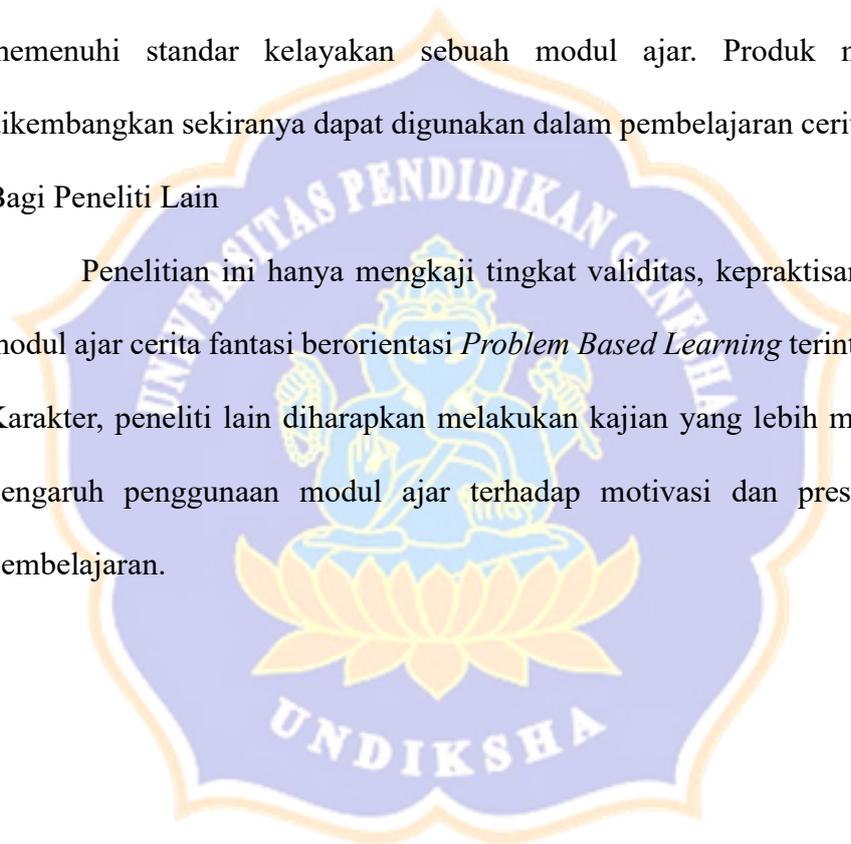
Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan acuan modul ajar cerita fantasi berorientasi *Problem Based Learning* terintegrasi Pendidikan Karakter yang baik untuk diterapkan guna mencapai hasil belajar yang optimal, menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan berkualitas yang nantinya berguna bagi pencapaian ketuntasan belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi standar kelayakan sebuah modul ajar. Produk modul ajar yang dikembangkan sekiranya dapat digunakan dalam pembelajaran cerita fantasi.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini hanya mengkaji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan modul ajar cerita fantasi berorientasi *Problem Based Learning* terintegrasi Pendidikan Karakter, peneliti lain diharapkan melakukan kajian yang lebih mendalam terhadap pengaruh penggunaan modul ajar terhadap motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2019). *Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan Di SMA Negeri 10 Maros*. Makasar: Universitas Hasanuddin
- Anugraheni, Indri (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (2) <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1>
- Arman, dkk. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Berkarakter Berbasis Integrasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pendidikan IPA* Volume 10, Nomor 1, halaman 1-10, <http://jurnallensa.web.id/index.php/lensa>
- Aruni, dkk. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Terintegrasi Nilai Agama Dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sd Kreativa Bogor. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 4 No. 05 [1822-Article Text-7741-1-10-20230529.pdf](https://doi.org/10.20230529)
- Dewi & Jatningsih. (2015). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X Di Sman 22 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya: Volume 02 Nomor 03*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8162>
- Doni, dkk. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Kartu Detektif Berbasis Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Mandala: Vol. 7. No. 4* <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Eka, dkk. (2017). Efektivitas Modul Dengan Model Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Peserta didik Pada Materi Kalor. *Tadris: Jurnal Kependidikan dan Ilmu Tarbiyah*. Vol. 2 . No. 2. h. 105. <https://repository.uinjkt.ac.id>
- Fitri, dkk. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Bermuatan Nilai-Nilai Karakter. *Artikel Kronologi: Vol. 3 No. 4* [259-Article Text-1563-1-10-20211231.pdf](https://doi.org/10.20211231)
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
- González, R., & Batanero, F. (2016). A review of Problem-Based Learning applied to Engineering. *EduRe Journal International Journal on Advances in Education Research* EduRe Journal No , 3(1), 2340– 2504. <http://hdl.handle.net/11441/41227>
- Hardiyanti, Arnum. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teks Puisi Berorientasi Strategi E-Learning Di Kelas X Sma Negeri Bali Mandara*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hasanah, Uswatun. (2016). Model-Model Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 7, No 1 <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1491/1226>
- Herman. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pengajaran Langsung untuk Mengajarkan Materi Keseimbangan Benda Tegar. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*. Vol 8, No 1 (2012). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf/article/view/13064>
- Hidayah, Nurul. (2015). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 2, Nomor 2 <file:///C:/Users/USER/Downloads/1291-2393-2-PB.pdf>
- Hotimah, Husnul. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jember : Jurnal Edukasi*
- Januardi, A., Superman, S., & Nur, S. (2023). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(3), 376–397. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/270?articlesBySimilarityPage=13>

- Jaya. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Bermuatan Pendidikan Karakter Dengan Setting Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Singaraja: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4* https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1065
- Kemendikbud. (2016). *Buku Peserta didik kelas VII SMP Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 09
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Murlani. (2013). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Perangkat Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMA Santo Bonaventura Madiun. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 1, Nomor 1*
- Nesri, dkk (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa .*AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* ,9 (3), <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/2925>
- Novita, dkk. (2019).Desain Dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Tadris Kimiya*. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/tadris-kimiya/article/view/5659>
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1607>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2012). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Putra, Satria. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teks Biografi Berorientasi Strategi E-Learning Di Kelas X Sma Negeri 4 Singaraja. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*
- Prihadi, Yudha. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Pokok Bahasan Trogonometri untuk SMA Kelas X. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*. Tersedia pada [https://eprints.uny.ac.id/13159/1/SKRIPSI%20YUDHA%20PRIHADI%20\(10313244026\).pdf](https://eprints.uny.ac.id/13159/1/SKRIPSI%20YUDHA%20PRIHADI%20(10313244026).pdf)
- Ramadhani, Ali. (2014). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Bandung: Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 08; No. 01*
- Rajabi, Muhammad, dkk. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek, Volume 3, Nomor 1 (hlm 48-54)*. Tersedia pada <https://media.neliti.com/media/publications/247005-pengembangan-perangkat-pembelajaran-inst-3094ec1f.pdf>
- Rando, Agnes Remi. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dalam Implementasi Strategi Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan vol 1, no 1*.
- Sahroni, Dapip. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Malang : Universitas Negeri Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling .Vol. 1, No. 1, 2* <https://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/snbk/article/view/213>
- Suandi, I Nengah. (2008). *Buku Ajar Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Singaraja :Undiksha.
- Sulistyowati, E. (2012). *Implementasi kurikulum pendidikan karakter*. Yogyakarta: Citra Aji Parama, 12
- Wijayanti, dkk. (2018). Pengembangan Modul Matematika Smk Teknologi Kelas X Semester Ganjil Terintegrasi Pendidikan Karakter Bangsa. *JPPM Vol. 11 No. 2* [3762-8935-1-SM.pdf](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1065)

Wisudariani, Rai. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mata Kuliah Berbicara II Bermuatan Nilai Karakter*. Singaraja: Program Pasca Sarjana Undiksha

Zuhro, dkk. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Addie. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. Vol.5 No. 2. Tersedia pada <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/3085/2027>





LAMPIRAN

MODUL AJAR

MEMBUAT TEKS FANTASI



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Nama Penulis | : Luh Ade Yuningsih, S.Pd |
| Satuan Pendidikan | : SMP Negeri 2 Kubutambahan |
| Jenjang/Kelas | : SMP / VII |
| Fase | : D |
| Mata Pelajaran | : Bahasa Indonesia |
| Alokasi waktu | : 2JP x 2 pertemuan (80 menit) |
| Semester | : 1 (satu) |
| Tahun Pelajaran | : 2023-2024 |
| Kata Kunci | : cerita, fantasi, menulis, imajinasi |

B. KOMPETENSI AWAL

Kompetensi awal yang perlu dimiliki peserta didik, yaitu memahami ciri, struktur isi, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi yang telah dipelajari dalam pertemuan sebelumnya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Kreatif

Elemen kunci:

- menghasilkan gagasan yang orisinal
- menghasilkan karya dan tindakan orisinal

(Peserta didik dapat menghasilkan gagasan dan karya tulis yang orisinal)

Bernalar kritis

Elemen kunci:

- memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

(Peserta didik dapat mengolah informasi dan gagasan yang didapatkan sehingga mampu mengembangkannya menjadi sebuah karya tulis)

D. SARANA DAN PRASARANA

Alat :

- Buku dan alat tulis
- Gawai (Laptop, tablet, atau telepon genggam)
- Jaringan internet
- Proyektor

Media Ajar :

- Aplikasi editing yang mendukung pembelajaran menulis cerita fantasi
- *Powerpoint* berisi materi ajar menulis teks cerita fantasi
 - <https://youtu.be/QCrDxpvwIXA>
- Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas VII
- Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia kelas VII
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)

E. TARGET PESERTA DIDIK

Jumlah siswa per kelas maksimal 30 orang, dengan target peserta didik berikut.

- peserta didik reguler
- peserta didik dengan kesulitan belajar
- peserta didik dengan pencapaian tinggi

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka menggunakan model *PBL*

KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. *Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis.* Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.

CP Elemen Menulis

Menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan melalui teks deskripsi, narasi atau imajinasi, prosedur, eksposisi, rekon, persuasif, dan teks transaksional menggunakan media multimodal. Peserta didik mulai mampu menulis hasil pengamatannya menggunakan dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Peserta didik juga mulai mampu menggunakan kosakata baru terkait topik tertentu yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan dalam karangan dan esai dengan struktur yang baik sesuai dengan tipe teks. **Peserta didik juga mulai mampu menyampaikan tulisan berdasarkan gagasan, imajinasi, dan amanat tertentu dalam bentuk prosa dan puisi sederhana dengan menggunakan diksi dan elemen intrinsik yang menarik dan kreatif (dialog, konflik, penokohan) untuk memikat pembaca.**

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menyusun kerangka dan mengembangkan kerangka menjadi cerita fantasi dengan memperhatikan struktur teks cerita fantasi.
2. Peserta didik mampu menyunting cerita fantasi yang telah dibuat dengan memperhatikan ciri, struktur, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi.

B. ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik Kognitif
Kuis (ciri, struktur, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi)
2. Asesmen Formatif
Penugasan (lembar kerja peserta didik / LKPD)
3. Asesmen Sumatif
Penilaian kinerja (karya tulis dalam bentuk cerita fantasi)

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setiap manusia memiliki imajinasi yang unik dan berbeda-beda. Imajinasi tersebut dapat dituangkan dan disajikan dalam berbagai karya, salah satunya karya tulis. Dengan membuat karya tulis, kita dapat berlatih mengungkapkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan, memperluas pengetahuan diri sendiri dan pembaca, serta dapat menjadi bekal jika ingin berkarir menjadi seorang penulis.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah tema yang menarik untuk diangkat dalam menulis cerita fantasimu sendiri?
2. Siapa tokoh-tokoh yang akan kamu hadirkan dalam cerita fantasimu tersebut?
3. Di mana latar yang akan kamu pilih untuk cerita fantasimu tersebut?
4. Bagaimana alur cerita fantasimu tersebut?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama (80')

| | |
|---------------------|--|
| Kegiatan Awal (10') | <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam kepada peserta didik• Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengondisikan kelas• Guru menyampaikan tema materi, tujuan, manfaat, teknik penilaian, dan alur pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan ini• Peserta didik melakukan test diagnostik kognitif berupa kuis sebanyak 3 kelompok soal tentang ciri, struktur, unsur kebahasaan, dan unsur instrinsik untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum materi diberikan dilakukan selama 5 menit dalam bentuk lembar soal atau <i>google form</i>.• Peserta didik dan guru melakukan apersepsi tentang ciri, struktur isi, kebahasaan, dan unsur instrinsik cerita fantasi pada pertemuan sebelumnya.• Peserta didik dibentuk kelompok sesuai dengan gaya belajar dan pertimbangan hasil test diagnostik kognitif.<ul style="list-style-type: none">➤ Peserta didik yang hasil test diagnostik belum memenuhi standar, dikelompokkan tersendiri untuk mendapat bimbingan khusus dari guru untuk menyelesaikan LKPD.➤ Peserta didik dengan test diagnostiknya telah memenuhi standar dikelompokkan kembali berdasarkan gaya belajarnya, agar dapat menghasilkan tujuan akhir sesuai dengan karakteristik anak, dengan pengerjaan LKPD secara mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator. |
| Kegiatan Inti (40') | <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memirsa teks multimodal (teks bervariasi) dan/atau video tayangan cerita fantasi dengan penuh rasa ingin tahu. (orientasi pada masalah) |

| | |
|------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang tertuang pada LKPD 1 dan 2. (mengorganisasikan masalah) • Peserta didik bekerja berdasarkan kelompok, mencari data dan bahan literasi sesuai dengan gaya belajarnya untuk menyelesaikan masalah yang tertuang dalam LKPD 1. (membimbing siswa melakukan investigasi) • Peserta didik berdiskusi merancang kerangka karangan cerita fantasi berdasarkan imajinasi sendiri dengan memperhatikan ciri-ciri, struktur, dan unsur intrinsik cerita fantasi dalam LKPD 1 dan mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah cerita fantasi dengan imajinasi sendiri dan tidak bertentangan dengan SARA dalam LKPD 2. (mengembangkan dan menyajikan hasil karya) • Peserta didik memaparkan hasil kerjanya dalam merancang dan mengembangkan kerangka karangan di depan kelompok lain. (menganalisis dan mengevaluasi) |
| Kegiatan Penutup (10') | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan dibimbing guru menyimpulkan hasil pembelajaran. • Peserta didik dan guru melakukan refleksi dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Peserta didik dan guru memberikan umpan balik. • Guru memberikan tugas terstruktur yang berkaitan dengan materi berikutnya. • Peserta didik berdoa dan memberikan salam kepada guru. |

Pertemuan Kedua (80')

| | |
|---------------------|---|
| Kegiatan Awal (10') | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memberi salam kepada Guru. • Peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengondisikan kelas. • Guru menyampaikan tema pembelajaran, tujuan, manfaat, teknik penilaian, dan alur pembelajaran hari ini. • Peserta didik dan guru melakukan apersepsi tentang menyusun dan mengembangkan kerangka karangan cerita fantasi pada pertemuan sebelumnya. |
| Kegiatan Inti (60') | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara mandiri memperbaiki atau menyunting karangan yang telah disusun dalam LKPD 1 dan 2 pada pertemuan sebelumnya menjadi sebuah cerita |

| | |
|-------------------------------|---|
| | <p>fantasi yang baik dan sesuai dengan kaidah kebahasaan, unsur intrinsik, dan struktur teksnya. (orientasi pada masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggunakan KBBI dan PUEBI (cetak atau elektronik) untuk menambah pemilihan diksi dalam memperbaiki atau menyunting cerita fantasi. • Guru membimbing dan menjadi fasilitator selama proses penyuntingan cerita fantasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. (membimbing siswa melakukan investigasi) • Peserta didik saling bertukar hasil tulisannya untuk diberikan komentar dan saran yang membangun. (mengembangkan dan menyajikan hasil karya) • Peserta didik mengumpulkan hasil tulisan cerita fantasi dinilai dan diberikan komentar guru. • Peserta didik memperbaiki karya tulisannya berdasarkan penilaian guru dan teman sebaya. (menganalisis dan mengevaluasi) |
| <p>Kegiatan Penutup (10')</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan dibimbing guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Peserta didik dan guru melakukan refleksi dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Peserta didik diberi tugas terstruktur (teknik publikasi karya) yang akan dipelajari pertemuan berikutnya. • Guru memberikan pesan moral (kalimat motivasi) sebagai bentuk penanaman karakter. • Peserta didik berdoa dan memberikan salam kepada guru. |

Mengetahui
Kepala Sekolah,



I Gede Ratuana, S.Pd
NIP. 196604031988031025

Tamblang, 31 Mei 2023
Guru Bahasa Indonesia,

Luh Ade Yuningsih, S.Pd.
NIP.199704072023212019

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Refleksi Peserta Didik

| Pengetahuan dan Keterampilan yang sudah saya pelajari | |
|--|---|
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| dst. | |
| Refleksi Proses Belajar | |
| 1. Kegiatan yang paling sulit bagi saya : | |
| 2. Hal yang saya lakukan untuk memperbaiki hasil proses belajar: | |
| 3. Kepada siapa saya minta bantuan untuk memperbaiki hasil belajar saya: | |
| 4. Pandangan saya terhadap usaha belajar yang sudah saya lakukan: | |
| | 1 2 3 4 5 |
| <i>Lingkari salah satu angka untuk menggambarkan:</i> | |
| | 1 = sangat tidak puas 4 = puas |
| | 2 = tidak puas 5 = sangat puas |
| | 3 = biasa saja |

Refleksi Pendidik

| No. | Pendekatan Strategi | Sudah saya lakukan | Sudah saya lakukan tetapi belum efektif | Masih perlu saya tingkatkan |
|-----|---|--------------------|---|-----------------------------|
| 1 | Saya sudah menyiapkan buku pengayaan dalam bentuk cetak dan Digital | | | |
| 2 | Saya sudah melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi mengaktifkan pengetahuan latar mereka tentang bacaan fiksi yang disukainya. | | | |
| 3 | Saya sudah mengoptimalkan partisipasi peserta didik dengan mengelompokkan mereka dengan teman yang tepat. | | | |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| 4 | Saya sudah mengelaborasi tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan diskusi | | | |
| 5 | Saya sudah memberikan kegiatan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik. | | | |
| 6 | Saya sudah mengadakan konsultasi kelompok untuk membantu kesulitan mereka dalam menulis. | | | |
| 7 | Saya melakukan pemetaan kemampuan peserta didik yang dikukur dengan tes formatif dan sumatif | | | |
| 8 | Saya telah mengajak peserta didik untuk merefleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran. | | | |
| <p>Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajar materi ini:</p> <p>.....</p> <p>Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki ke depannya :</p> <p>.....</p> <p>Kegiatan yang paling disukai peserta didik:</p> <p>.....</p> <p>Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:</p> <p>.....</p> <p>Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar materi ini:</p> <p>.....</p> | | | | |

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK LKPD 1

| Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD 1) Membuat Kerangka Karangan Cerita Fantasi | |
|---|-------------------------|
| Nama Lengkap : Kelas : Hari/Tanggal : | |
| <i>Petunjuk pengisian: Buatlah kerangka karangan cerita fantasi berdasarkan imajinasimu sendiri semenarik mungkin, tetapi tidak menyinggung SARA dengan mengisi lembar kerja ini.</i> | |
| Kerangka Karangan | |
| Struktur Isi | Gagasan atau Ide |
| Orientasi | |
| Komplikasi | |
| Resolusi | |
| Koda | |

LKPD 2

Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD 2 Mengembangkan Kerangka Karangan Cerita Fantasi

Nama Lengkap :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk pengisian:

Siapkan LKPD 1, buku dan alat tulis atau gawai. Siapkan juga KBBI dan PUEBI, boleh buku cetak maupun elektronik. Setelah itu, kerjakan lembar kerja menulis cerita fantasi berikut.

Soal

1. Kembangkan kerangka karangan yang telah kamu buat pada LKPD 1 dengan memperhatikan hal-hal berikut!
 - a. Ciri cerita fantasi
 - b. Unsur intrinsik
 - c. Struktur
 - d. Kebahasaan (ejaan dan tanda baca)
2. Tulislah cerita fantasimu di buku tulis!

Pada pertemuan selanjutnya,

1. Suntinglah teks cerita fantasi yang telah dibuat dengan memperhatikan ciri, struktur, kebahasaan, dan unsur intrinsik cerita fantasi!
2. Tukarkan hasil karyamu dengan temanmu untuk saling memberikan komentar dan saran perbaikan!
3. Kumpulkan hasil karyamu kepada guru untuk dinilai!

B. INSTRUMEN SOAL DAN RUBRIK PENILAIAN

Asesmen Diagnostik

Instrumen Soal

TES DIAGNOSTIK KOGNITIF

1. Berikut ini yang merupakan ciri dari cerita fantasi adalah
(berikan tanda ceklis pada jawaban yang benar)
 - A. Ada keajaiban, kemisteriusan, dan keanehan.
 - B. Ide cerita terbuka terhadap daya khayal pengarang/penulis, tidak dibatasi oleh realitas yang ada atau kehidupan nyata.
 - C. Cerita fantasi ini sifatnya nonfiksi.
 - D. Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu).
 - E. Tokoh unik (mempunyai kesaktian).
 - F. Bahasa yang digunakan harus formal.

2. Jodohkan unsur intrinsik dengan definisi yang tepat

| No | Unsur Intrinsik | (tarik garis sesuai dengan pasangan yang tepat) | No | Definisi |
|----|---------------------|---|----|---|
| A | tema | | 1 | Tempat, waktu, serta suasana yang menjadi latar belakang suatu cerita. |
| B | tokoh dan penokohan | | 2 | Jalan cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang tersusun dan saling berkaitan satu sama lain. |
| C | alur | | 3 | Posisi pengarang dalam membawakan suatu cerita. |
| D | latar | | 4 | Pesan yang ingin disampaikan oleh pegarang sebuah cerita didalam cerita dan penokohan. |
| E | sudut pandang | | 5 | Karakter dari pemeran atau pelaku di dalam suatu cerita. |
| F | amanat | | 6 | Ide yang paling mendasar yang menjadi acuan untuk mengembangkan suatu cerita. |
| | | | 7 | bagian ini merupakan penyelesaian dari permasalahan atau konflik yang sedang terjadi. |

3. Berikan tanda ceklis pada pasangan yang tepat!

| No | Kutipan Cerita Fantasi | Struktur Isi Cerita Fantasi | | | |
|----|---|-----------------------------|------------|----------|------|
| | | Orientasi | Komplikasi | Resolusi | Koda |
| A | Meski begitu, Laila menggunakan pensil ajaibnya dengan bijak. Ia tidak sembarangan menciptakan benda dengan pensil ajaibnya. Ia tahu bahwa bersikap berlebihan nantinya akan menimbulkan petaka baik untuk dirinya maupun dengan keluarganya. | | | | |
| B | Laila adalah seorang gadis miskin yang pandai. Sebagian waktunya ia gunakan untuk belajar dan membantu orang tuanya. Selain itu, Laila juga suka menghabiskan waktunya untuk menggambar. | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| C | Saat di rumah, Laila mulai mengeluarkan pensil yang ia temukan tadi di jalan. Laila mencoba menggambar bunga di kertasnya. Alangkah kagetnya ketika selesai menggambar, tiba-tiba menjadi bunga sesungguhnya dan tergeletak di atas kertas tempat ia menggambar. | | | | |
| D | Saat orang tua Laila datang, alangkah kagetnya mereka melihat rumah dipenuhi banyak benda yang mereka butuhkan. Ibunya hampir menangis karena merasa sangat bahagia kebutuhan mereka dapat tercukupi. | | | | |

Rubrik Penilaian

| No Soal | Kunci Jawaban | Skor | Keterangan |
|---|---|----------------------------|--|
| 1 | A B D E | 1 1 1 1 | 1 = benar 0 = salah |
| 2 | A-6 B-5 C-2 D-1 E-3 F-4 | 1 1 1 1 1 1 | 1 = benar 0 = salah |
| 3 | A - Koda B - Orientasi C - Komplikasi D - Resolusi | 1 1 1 1 | 1 = benar 0 = salah |
| Skor Akhir | | | $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{14} \times 100$ |
| Keterangan pemetaan kelompok siswa: | | | |
| Kelompok atas : Siswa yang memperoleh nilai 86 – 100 | | | |
| Kelompok menengah : Siswa yang memperoleh nilai 70 – 85 | | | |
| Kelompok bawah : Siswa yang memperoleh nilai < 70 | | | |

Asesmen Formatif Instrumen**: LKPD 1****Rubrik Penilaian menulis kerangka karangan**

| No | Aspek yang dinilai dalam menulis kerangka karangan cerita fantasi | Skor | Keterangan |
|----|--|------|--|
| 1 | Pemilihan judul cerita fantasi | | 3 : sesuai dengan tema dengan diksi yang menarik 2 : sesuai dengan tema, tetapi diksi yang kurang menarik 1 : tidak sesuai tema dan diksi kurang menarik |
| 2 | Unsur Intrinsik yang akan dikembangkan dalam menulis cerita fantasi, yaitu sebagai berikut. 1. tema, 2. tokoh dan penokohan, 3. latar, 4. alur, 5. sudut pandang, dan 6. amanat. | | 4 : mengonsep semua unsur intrinsik dengan baik 3 : mengonsep 4-5 unsur intrinsik dengan baik 2 : mengonsep 2-3 unsur intrinsik dengan baik 1 : mengonsep 1 unsur intrinsik dengan baik |
| 3 | Struktur Isi : Orientasi | | 4 : pengenalan tokoh, apa yang dialami tokoh, dan di mana peristiwa itu terjadi sangat sesuai dengan struktur orientasi 3 : pengenalan tokoh, apa yang dialami tokoh, dan di mana peristiwa itu terjadi sesuai dengan struktur orientasi 2 : pengenalan tokoh, apa yang dialami tokoh, dan di mana peristiwa itu terjadi kurang sesuai dengan struktur orientasi 1 : pengenalan tokoh, apa yang dialami tokoh, dan di mana peristiwa itu terjadi tidak sesuai dengan struktur orientasi |
| 4 | Struktur Isi : Komplikasi | | 4 : pemunculan konflik, cara tokoh bereaksi terhadap konflik, dan |

| | | | |
|--------------------|-------------------------|-------|---|
| | | | <p>konflik memuncak dikemas oleh pengarang dengan sangat menarik</p> <p>3 : pemunculan konflik, cara tokoh bereaksi terhadap konflik, dan konflik memuncak dikemas oleh pengarang dengan menarik</p> <p>2 : pemunculan konflik, cara tokoh bereaksi terhadap konflik, dan konflik memuncak dikemas oleh pengarang dengan kurang menarik</p> <p>1 : pemunculan konflik, cara tokoh bereaksi terhadap konflik, dan konflik memuncak dikemas oleh pengarang dengan tidak menarik</p> |
| 5 | Struktur Isi : Resolusi | | <p>4 : konflik dipecahkan dan diselesaikan oleh pengarang dengan sangat menarik</p> <p>3 : konflik dipecahkan dan diselesaikan oleh pengarang dengan menarik</p> <p>2 : konflik dipecahkan dan diselesaikan oleh pengarang dengan kurang menarik</p> <p>1 : konflik dipecahkan dan diselesaikan oleh pengarang dengan tidak menarik</p> |
| 6 | Struktur Isi : Koda | | <p>4 : pesan-pesan moral yang disuarakan pengarang sangat wajar dan tidak menggurui</p> <p>3 : pesan-pesan moral yang disuarakan pengarang wajar dan tidak menggurui</p> <p>2 : pesan-pesan moral yang disuarakan pengarang kurang wajar dan menggurui</p> <p>1 : pesan-pesan moral yang disuarakan pengarang tidak wajar dan terkesan menggurui</p> |
| Skor Akhir | | | $\left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{23} \times 100\right)$ |
| Komentar dan saran | | | |
| | | | |
| | | | |

Asesmen Formatif Instrumen

: LKPD 2

Rubrik Penilaian Mengembangkan Kerangka Karangan cerita fantasi

| No | Aspek yang dinilai dalam mengembangkan kerangka karangan cerita fantasi | Skor | Keterangan |
|----|---|------|---|
| 1 | Pengembangan cerita | | 4 : terdapat pengembangan cerita yang sudah perinci melalui penggambaran adegan dan penokohan 3 : terdapat pengembangan cerita yang sudah lebih terperinci melalui penggambaran adegan dan penokohan 2 : terdapat pengembangan cerita, tapi tidak terlalu perinci 1 : cerita tidak dikembangkan dengan perincian yang menarik |
| 2 | Adegan pada bagian awal, klimaks, dan akhir | | 4 : memikat pembaca dengan adegan pada bagian awal, klimaks, dan akhir 3 : terdapat adegan-adegan pada terbagi dalam bagian awal, klimaks, dan akhir yang dapat diidentifikasi 2 : terdapat adegan-adegan bagian awal, klimaks, dan akhir tetapi masih sulit diidentifikasi 1 : tidak memiliki bagian awal, klimaks, dan akhir |
| 3 | Pengembangan dialog | | 4 : terdapat dialog dan narasi yang proporsional sepanjang cerita 3 : mulai menggunakan dialog antartokoh 2 : minim upaya untuk memikat pembaca, misalnya melalui pengembangan dialog 1 : tidak ada upaya untuk memikat pembaca, misalnya melalui pengembangan dialog |
| 4 | Variasi kosakata | | 4 : menggunakan kosakata perinci untuk menggambarkan adegan atau sifat tokoh |

| | | | |
|--------------------|----------------------|---------------------------|--|
| | | | <p>3 : menggunakan kosakata sehari-hari dengan beberapa kosakata menarik</p> <p>2 : menggunakan kosakata sehari-hari</p> <p>1 : variasi kosakata sangat minim</p> |
| 5 | Ejaan dan tanda baca | | <p>4 : nyaris tidak ada kesalahan ejaan dan tanda baca</p> <p>3 : terdapat kesalahan ejaan dan tanda baca, tetapi tidak mengganggu pemahaman pembaca terhadap cerita</p> <p>2 : terdapat beberapa kesalahan ejaan dan tanda baca yang membingungkan pembaca terhadap cerita</p> <p>1 : terdapat banyak kesalahan ejaan dan tanda baca yang membuat pembaca tidak memahami cerita</p> |
| Skor Akhir | | | $\left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{20} \times 100\right)$ |
| Komentar dan saran | | <p>.....</p> <p>.....</p> | |

Rubrik Penilaian Penyuntingan Cerita Fantasi (Pertemuan 2)

| No | Aspek yang dinilai dalam penyuntingan Teks Cerita Fantasi | Skor | Keterangan |
|----|---|------|--|
| 1 | Pengembangan cerita | | <p>4 : sudah semua diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>3 : sudah banyak diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>2 : minim perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>1 : tidak ada perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> |

| | | | |
|---|---|--|--|
| 2 | Adegan pada bagian awal, klimaks, dan akhir | | <p>4 : sudah semua diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>3 : sudah banyak diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>2 : minim perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>1 : tidak ada perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> |
| 3 | Pengembangan dialog | | <p>4 : sudah semua diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>3 : sudah banyak diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>2 : minim perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>1 : tidak ada perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> |
| 4 | Variasi kosakata | | <p>4 : sudah semua diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>3 : sudah banyak diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>2 : minim perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>1 : tidak ada perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> |
| 5 | Ejaan dan tanda baca | | <p>4 : sudah semua diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>3 : sudah banyak diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> |

| | | | |
|--------------------|--|-------|---|
| | | | <p>2 : minim perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> <p>1 : tidak ada perbaikan berdasarkan komentar dan saran perbaikan guru dan teman sebaya</p> |
| 6 | Kreativitas penyajian cerita fantasi (mading, tulisan digital, atau video) | | <p>4 : sangat kreatif dalam penyajian cerita fantasi (mading, tulisan digital, atau video)</p> <p>3 : kreatif dalam penyajian cerita fantasi (mading, tulisan digital, atau video)</p> <p>2 : kurang kreatif dalam penyajian cerita fantasi (mading, tulisan digital, atau video)</p> <p>1 : minim kreativitas dalam penyajian cerita fantasi (mading, tulisan digital, atau video)</p> |
| Skor Akhir | | | $(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{24} \times 100)$ |
| Komentar dan saran | | | |

C. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan pencapaian tinggi. Peserta didik tersebut secara berkelompok membuat buku antologi hasil tulisan cerita fantasi yang digabungkan dengan kelas lain yang didesain sendiri kemudian dipajang hasilnya di sekolah dalam bentuk buku cetak dan elektronik.

Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik dengan kesulitan belajar yang tidak memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Peserta didik tersebut melengkapi teks rumpang cerita fantasi dengan lebih singkat dan sederhana dengan bantuan gambar atau video.

D. BAHAN BACAAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

Materi

- **Faktual** : Contoh langkah-langkah menulis teks cerita fantasi
- **Konseptual** : Peserta didik mampu memahami cara menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan ciri, struktur isi, kebahasaan, dan unsur intrinsik
- **Prosedural** : Langkah-langkah menulis teks cerita fantasi
- **Metakognitif** : Peserta didik mampu mengimplementasikan nilai moral yang terkandung dalam cerita fantasi ke dunia nyata atau ke kehidupannya

Bahan Bacaan Guru

Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita (Nurgiyantoro, 2012:295). Dalam sumber yang sama, cerita fantasi menurut Huck dkk adalah cerita yang memiliki makna lebih dari sekedar yang dikisahkan. Cerita fantasi bukan hanya cerita yang berkisah dengan tokoh-tokoh supranatural yang lazim muncul pada cerita masa lalu pada cerita masa lalu, tetapi juga dapat melibatkan tokoh dan kehidupan modern. Cerita fantasi menciptakan dunia imajinatif yang diciptakan sendiri oleh pengarang cerita.

Cerita fantasi juga merupakan salah satu ragam sastra anak yang membahas persoalan-persoalan yang dipahami oleh anak. Tingkat intelektual peserta didik berkonsentrasi pada bagian isi cerita yang dapat diterima oleh logika peserta didik. Hal yang tidak mungkin dapat menjadi mungkin dan dapat diterima dalam penciptaan cerita fantasi. Cerita fantasi menjadi genre yang dapat dijadikan lahan untuk mengembangkan kreativitas bagi peserta didik dalam menciptakan karya sastranya sendiri.

Menulis cerita fantasi dapat menjadikan peserta didik menuangkan imajinasinya, karena fantasi sangat berkaitan dengan unsur imajiner. Yang mana peserta didik dapat menuangkan ide kreatif dan khayalannya sesuai dengan logika usia peserta didik.

Jenis-Jenis Teks Cerita Fantasi

Jenis-jenis cerita fantasi terbagi menjadi dua bagian. Penjelasan sebagai berikut. Berdasarkan kesesuaiannya dengan kehidupan yang nyata, cerita fantasi dibagi menjadi dua yaitu fantasi secara total dan fantasi sebagian (irisan).

1. *Cerita Fantasi Total dan Irisan*

Jenis ini disesuaikan dengan keadaan dunia nyata dan jenis ini dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu fantasi total dan fantasi sebagian (irisan).

a. **Cerita Fantasi Total**

Kategori ini berisi fantasi pengarang terhadap objek tertentu. Pada kategori ini semua yang terdapat pada cerita tidak semua terjadi dalam dunia nyata.

b. Cerita Fantasi Irisan

Kategori ini berisi cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang sama pada dunia nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi pada dunia nyata.

Berdasarkan latar ceritanya, cerita fantasi dibedakan menjadi dua latar yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman.

2. *Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu*

Berdasarkan latar cerita, dibedakan menjadi dua bagian yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman.

a. Latar Fantasi Sezaman

Maksudnya latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, masa lampau, atau masa yang akan datang/futuristik).

b. Latar Fantasi Lintas Waktu

Maksudnya berarti cerita fantasi yang menggunakan dua latar waktu yang berbeda. Misalnya: masa sekarang dengan masa pada zaman prasejarah, masa sekarang dan masa 50 tahun mendatang/futuristik).

Struktur Teks Cerita Fantasi

Adapun struktur teks cerita fantasi adalah sebagai berikut.

1. Orientasi (Pembukaan): yaitu dimana pengarang memberikan pengenalan tentang tema, penokohan, dan sedikit alur cerita kepada para pembaca.
2. Komplikasi: bagian yang terjadi permasalahan dimulai dari awal hingga menuju puncak masalah.
3. Resolusi: bagian ini merupakan penyelesaian dari permasalahan atau konflik yang sedang terjadi. Resolusi merupakan bagian penentu yang mengarah pada *ending*.
4. Koda (penutup): bagian ini merupakan penutup cerita fantasi. *Ending* dibedakan menjadi dua, yakni *happy ending* dan *sad ending*.

Struktur pada cerita fantasi terdiri atas tiga jenis yaitu:

1. Orientasi berisi tentang pengenalan latar, tokoh, serta konflik yang dapat dikembangkan dengan deskripsi latar, pengenalan tokoh, dan pengenalan konflik.
2. Komplikasi berisi tentang hubungan sebab akibat munculnya suatu permasalahan hingga masalah memuncak dimana komplikasi tersebut dikembangkan dengan cara pengenalan tokoh lain, mengubah latar, atau menembus ke zaman yang berbeda.
3. Resolusi berisi tentang penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi dimana resolusi tersebut dikembangkan dengan cara lompatan waktu, penggunaan sebab akibat yang unik serta dikembangkan dengan unsur kejutan.

Ciri ciri Cerita Fantasi

Unsur-unsur dan ciri-ciri teks cerita fantasi terbagi enam bagian. Penjelasan singkatnya seperti berikut:

1. *Ada keajaiban kemisteriusan, dan keanehan.*

Cerita fantasi yang mengungkapkan hal-hal yang supranatural, keghaiban, dan kemisteriusan yang tidak ditemui dalam dunia nyata.

2. *Ide cerita*

Ide cerita terbuka terhadap daya khayal pengarang/penulis, tidak dibatasi oleh realitas yang ada atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan antara dunia nyata dan dunia khayal yang diciptakan oleh penulis. Ide ceritanya terkadang bersifat sederhana, tapi mampu memberi pesan yang menarik. Tema cerita fantasi adalah supranatural, ghaib, atau futuristik.

3. *Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)*

Alur dan latar cerita fantasi memiliki khas. Peristiwa yang dialami oleh tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang bisa menerobos dimensi ruang dan waktu.

4. *Tokoh unik (mempunyai kesaktian)*

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan dunia nyata. Tokoh yang memiliki kesaktian-kesaktian.

5. *Bersifat Fiksi*

Cerita fantasi ini sifatnya fiktif, maksudnya bukan kejadian nyata.

6. *Bahasa*

Penggunaan sinomin pada cerita dengan emosi yang kuat dan variasi kata yang cukup menonjol. Bahasa yang digunakan sangat beragam/variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).

(sumber: <https://www.gurupendidikan.co.id/teks-cerita-fantasi/>)

Bahan Bacaan Siswa

Struktur Teks Cerita Fantasi

Adapun struktur teks cerita fantasi adalah sebagai berikut.

1. Orientasi (Pembukaan): yaitu dimana pengarang memberikan pengenalan tentang tema, penokohan, dan sedikit alur cerita kepada para pembaca.
2. Komplikasi: bagian yang terjadi permasalahan dimulai dari awal hingga menuju puncak masalah.
3. Resolusi: bagian ini merupakan penyelesaian dari permasalahan atau konflik yang sedang terjadi. Resolusi merupakan bagian penentu yang mengarah pada *ending*.
4. Koda (penutup): bagian ini merupakan penutup cerita fantasi. *Ending* dibedakan menjadi 2, yakni *happy ending* dan *sad ending*.

Ciri ciri Cerita Fantasi

Unsur-unsur dan ciri-ciri teks cerita fantasi terbagi 6 bagian. Penjelasan singkatnya seperti berikut:

1. *Ada keajaiban, kemisteriusan, dan keanehan*

Cerita fantasi yang mengungkapkan hal-hal yang supranatural, keghaiban, dan kemisteriusan yang ditemui dalam dunia nyata.

2. *Ide cerita*

Ide cerita terbuka terhadap daya khayal pengarang/penulis, tidak dibatasi oleh realitas yang ada atau kehidupan nyata. Ide juga berupa irisan antara dunia nyata dan dunia khayal yang diciptakan oleh penulis. Ide ceritanya terkadang bersifat sederhana namun mampu memberi pesan yang menarik. Tema cerita fantasi adalah supranatural, ghaib, atau futuristik.

3. *Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)*

Alur dan latar cerita fantasi memiliki khas. Peristiwa yang dialami oleh tokoh terjadi pada dua latar yaitu latar yang masih ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak ada pada kehidupan sehari-hari. Rangkaian peristiwa cerita fantasi menggunakan berbagai latar yang bisa menerobos dimensi ruang dan waktu.

4. *Tokoh unik (mempunyai kesaktian)*

Tokoh dalam cerita fantasi bisa diberi ciri yang unik yang tidak ada dalam kehidupan dunia nyata. Tokoh yang memiliki kesaktian-kesaktian.

5. *Bersifat Fiksi*

Cerita fantasi ini sifatnya fiktif, maksudnya bukan kejadian nyata.

6. *Bahasa*

Penggunaan sinomin pada cerita dengan emosi yang kuat dan variasi kata yang cukup menonjol. Bahasa yang digunakan sangat beragam/variatif, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).

Unsur-unsur Intrinsik Cerita Fantasi

Unsur intrinsik cerita fantasi terbagi menjadi 6 bagian, yaitu Tema, Alur, Tokoh dan Penokohan, Latar, Sudut Pandang, dan Amanat. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun suatu karya sastra di dalam karya sastra itu sendiri.

1. Tema, yaitu ide yang paling mendasar yang menjadi acuan untuk mengembangkan suatu cerita.
2. Alur, yaitu jalan atau alur cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang tersusun dan saling berkaitan satu sama lain.
3. Tokoh dan penokohan, yaitu karakter dari pemeran atau pelaku didalam suatu cerita.
4. Latar, yaitu tempat, waktu, serta suasana yang menjadi latar belakang suatu cerita. Contoh Latar tempat

Tiga pohon berjajar rapih berdiri dengan kokoh. Sayap-sayap burung yang mulai mengepak, menggoyangkan daun-daun dalam dahan. Hembusan angin yang tak biasa. Mengemparkan kota Zaitun di sore ini.

Contoh Latar suasana

Air mata pun jatuh di pipi Pangeran Xin. Sepucuk surat dari Sang Nenek menjadi saksi

kepiluannya. Tawa canda pangeran sirna

Contoh Latar Waktu

Pagi hari seperti biasa para agent mempersiapkan diri. Matahari bersinar terang membawa hawa semangat. Kokok jago bersautan menyambut hari telah datang.

5. Sudut pandang, yaitu posisi pengarang dalam membawakan suatu cerita.
6. Amanat, yaitu pesan yang ingin disampaikan oleh pegarang sebuah cerita didalam cerita dan penokohan.

(sumber:<https://www.gurupendidikan.co.id/teks-cerita-fantasi/>)

Langkah-Langkah Menulis Cerita Fantasi

Praktikkan langkah-langkah menulis cerita fantasi tersebut untuk berkarya! Lakukan kegiatan berikut!

1. Merencanakan

- a. Galilah ide dengan membuat fantasi dari topik lingkungan, kecanggihan teknologi, para pahlawan, atau topik lain yang menarik perhatianmu!
- b. Berfantasilah seakan-akan kamu mengembara pada 100 tahun yang akan datang dengan kecanggihan teknologi yang luar biasa atau kondisi lingkungan yang sudah sangat tercemar/rusak. Atau juga kamu dapat menghadirkan tokoh sejarah bangsa yang kamu temui. Dapat juga kamu ciptakan dunia sendiri tentang kehancuran bumi pada 50 tahun yang akan datang. Dunia luar angkasa dapat juga menjadi sumber ide cerita fantasimu. Beragam dunia teknologi di masa depan, dunia luar angkasa, tokoh-tokoh sejarah dan sejarah masa lampau dapat kamu jadikan ide penulisanmu. Bahkan campuran beberapa zaman dapat kamu padukan dalam ceritamu.
- c. Tulislah tema yang akan kamu tulis dalam bentuk pernyataan!
- d. Tentukan latar!
- e. Tulislah deskripsi tokoh-tokoh dalam ceritamu!
- f. Buat sinopsis/ringkasan cerita yang merupakan ringkasan kejadian dari awal sampai akhir cerita!

2. Mengembangkan produk

Kembangkan tiap bagian sehingga menjadi cerita fantasi yang menarik!

3. Memberi judul yang menarik

Berilah judul yang menarik dari cerita yang kamu buat!

4. Menelaah untuk Merevisi

Telaah hasil tulisanmu dengan panduan yang disiapkan gurumu atau menggunakan panduan yang ada pada buku ini! Minta masukan pada teman dan gurumu!

5. Memublikasikan

Pajang hasil karyamu di majalah dinding atau unggah di media sosial. Hias dengan kata dan gambar yang menarik. Jadikan kumpulan cerita fantasi siswa di kelasmu atau dibukukan

sendiri-sendiri dan diberikan perpustakaan sekolahmu sebagai koleksi. Lakukan pameran untuk menampilkan karya- karyamu. Gurumu akan memandu pameran karyamu dan tiap siswa wajib membaca minimal dua karya siswa lain dan memberi komentar serta penghargaan.

Langkah-Langkah Menyusun Cerita Fantasi

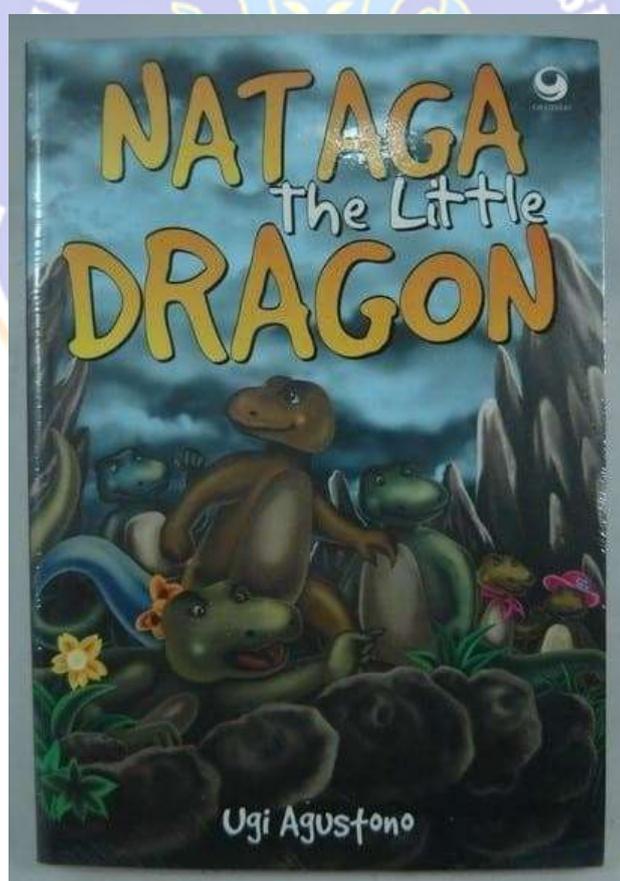
Cerita fantasi dapat disusun dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

1. Memilih topik atau menjadi dasar penceritaan, yaitu menentukan ide awal.
2. Mengumpulkan materi sebagai bahan uraian dengan melakukan riset.
3. Menentukan pola pengembangan bahan uraian. Pengarang dapat melakukan pembuatan detail-detail ide awal cerita.
4. Menyusun kerangka paragraf berupa gagasan dan gagasan penjelas lainnya.
5. Mengembangkan kerangka paragraf menjadi kalimat yang padu sehingga tersusun sebuah cerita.

Contoh Teks Cerita Fantasi

KEKUATAN EKOR BIRU NAGATA

Oleh Ugi Agustono



Seluruh Pasukan Nagata sudah siap hari itu. Nagata membagi tugas kepada seluruh panglima dan

pasukannya di titik-titik yang sudah ditentukan. Seluruh binatang di Tana Modo tampak gagah dengan keyakinan di dalam hati, mempertahankan milik mereka. Hari itu, sejarah besar Tana Modo akan terukir di hati seluruh binatang. Mereka akan berjuang hingga titik darah penghabisan untuk membela tanah air tercinta.

Saat yang ditunggu pun tiba. Mulai terlihat bayangan serigala-serigala yang hendak keluar dari kabut. Jumlah pasukan cukup banyak. Bagata dan seluruh panglima memberi isyarat untuk tidak panik.

Pasukan siluman serigala mulai menginjak Pulau Tana Modo, susul-menyusul bagai air. Tubuh mereka besar-besar dengan sorot mata tajam. Raut wajah mereka penuh dengan angkara murka dan kesombongan, disertai lolongan panjang saling bersahutan dibawah air hujan. Mereka tidak menyadari bahaya yang sudah mengepung. Semua binatang tetap tenang menunggu aba-aba dari Nagata.

“Serbuuuu...!” teriak Nagata sambung-menyambung dengan seluruh panglima.

Pasukan terdepan dari binatang-binatang hutan segera mengepung para serigala dengan lemparan bola api. Paukan serigala sempat kaget, tak percaya. Cukup banyak korban yang jatuh dari pihak serigala karena lemparan bola api. Namun, pemimpin pasukan tiap kelompok serigala langsung mengatur kembali anak buahnya pada posisi siap menyerang. Mereka tertawa mengejek binatang-binatang ketika banyak bola api yang padam sebelum mengenai tubuh mereka. Bahkan dengan kekuatan mereka, mereka meniup bola api yang terbang menuju arah mereka.

“Hai...! Tak ada gunanya kalian melempar bola api kepada kami!” Seru serigala dengan sorot mata penuh amarah.

Binatang-binatang tidak putus asa, Namun, pasukan serigala dalam jumlah dua kali lipat bahkan lebih dari pasukan binatang, mulai bergerak maju, seolah hendak menelan binatang-binatang yang mengepung. Binatang-binatang yang pantang menyerah juga tidak takut dengan gertakan para serigala.

“Gunakan kekuatan ekormu, Nagata!” bisik Dewi Kabut di telinga Nagata.

Nagata sempat bingung dengan kata-kata Dewi Kabut. Karena banyak bola api yang padam, Nagata segera memberi aba-aba berhenti melempar dan mundur kepada seluruh pasukan.

Tiba-tiba, Nagata, pemimpin perang seluruh binatang di Tana Modo, segera melesat menyeret ekor birunya, Mendadak ekor Nagata mengeluarkan api besar. Nagata mengibaskan api pada ekornya yang keras, membentuk lingkaran sesuai tanda yang dibuat oleh semut, rayap, dan para tikus. Lalu, ia melompat bagai kilat dan mengepung serigala dalam api panas. Kepungan api semakin luas. Serigala-serigala tak berdaya menghadapi kekuatan Si Ekor Biru. Teriakan panic dan kesakitan terdengar dari serigala-serigala yang terbakar. Nagata tidak memberi ampun kepada para serigala licik itu.

Selesai pertempuran, Nagata segera menuju ke atas bukit, bergabung sengan seluruh panglima. Levo, Goros, lamia, Sikka, dan Mora memandang Nagata dengan haru dan tersenyum mengisyaratkan hormat dan bahagia.

Ugi Agustono The Little Dragon

Berlian Tiga Warna
Oleh Fanisa Miftah Riani



Anika menemukan tiga kotak berwarna ungu, biru, dan kuning di kamar ibunya. Kata ibunya jika ada tiga sahabat yang menyukai warna seperti pada kotak itu akan mendapatkan petualangan indah dan sekaligus mendapatkan berlian itu. Tapi waktu yang diberikan untuk berpetualang hanya satu jam. Anika menyukai warna ungu. Tamika, teman dekat Anika, menyukai warna biru. Dan Chika menyukai warna kuning. “Saya ingin mencoba petualangan indah itu Bu. Saya punya sahabat yang menyukai warna itu,” Anika meyakinkan ibunya. Dengan kesepakatan ketiga sahabat itu berkumpul di rumah Anika.

Minggu pukul 6 mereka semua masuk ke kamar Anika yang serba Biru. Di kamar Anika serasa ada di langit. “Ayo kita buka kotak masing-masing sesuai dengan warna kesukaan. Sekarang kita buka satu... dua... tiga!!!” “WAWWWW,” lima detik kemudian mereka terlempar di gerbang

sebuah kerajaan. Mereka terkejut karena di hadapannya berdiri seorang ratu yang seluruh tubuhnya dihiasi berlian.

“Selamat datang di negeri kami, peramal kerajaan mengatakan bahwa akan datang tiga anak yang akan menyelamatkan putri kami. Saya mempunyai anak yang bernama Candy. Ia tertidur sejak dua tahun yang lalu dikarenakan ia memakai tiga kalung berlian sekaligus,” Setetes air mata pun jatuh dari wajah Sang Ratu. “Tolong selamatkan puteriku,” “Ta...ta...tapi...” Cika dan Tamika memprotes bersamaan karena mereka berdua membayangkan akan bersenang-senang dalam petualangannya. “Cika, Tamika ayo kita tolong Puteri, mereka sedang menghadapi masalah,” Anika mantap menjawab sambil menarik dengan paksa kedua tangan sahabatnya yang masih ragu.

“Itu puteri Candy,” Anika berlari menuju puteri tempat tidur Candy. Dengan ragu Tamika dan Cika ikut mendekat. “Ayo kita ambil sesuai warna!” Anika menjelaskan. “Baik!” Jawab

Tamika dan Cika serempak. Setelah itu... “Hoooaaii...” Putri Candy menguap. Pelan-pelan matanya terbuka. “Oh! Terima kasih! Terima kasih! Sebagai hadiahnya ambil ini!” Ratu memeluk ketiga gadis itu lalu memberikan tas yang lumayan besar. “Terimalah ini sebagai sebagai ungkapan terima kasih kami,” Ratu berucap penuh haru. Dengan cepat Tamika dan Chika

menyahut tas yang diberikan Ratu. Tapi mereka berdua tidak kuat mengangkat tas besar itu.

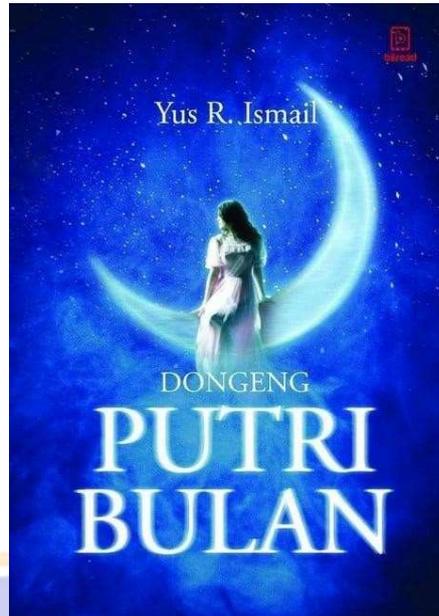
“Waktu kita tinggal 15 menit lagi kita harus segera pergi,” Anika berteriak. “Tapi tas berisi berlian ini tidak bisa kita bawa,” kata Tamika dan Chika hampir bersamaan. “Tinggalkan saja tas itu yang penting kita harus keluar dari kerajaan ini,” tegas Anita. Anika menarik kedua tangan sahabatnya untuk menyatukan ketiga kotak berlian tiga warna. Dan buuumm...! Mereka terlempar kembali ke atas tempat tidur Anika. “Gagal total petualangan kita karena kita meninggalkan satu tas besar isi berlian itu,” Tamika berteriak ke arah Anika.

“Kamu menyia-nyiakan rejeki yang ada di depan kita,” Chika menimpali dengan keras. Anika dengan tenang memegang kedua tangan sahabatnya. “Kita tidak gagal dan kita tidak sia-sia. Kita telah berhasil menolong orang dan menyelamatkan diri kita sendiri. Untuk apa setumpuk berlian tapi riwayat kita tamat?” Anika menggenggam erat tangan sahabatnya. Tamika dan Chika menyambut erat genggam tangan Anika. Ketiga sahabat itu saling merangkul.



Legenda Putri Bulan

Oleh Yus R. Ismail



Sumber : Ebook Gramedia

Catur Wulan adalah seorang gadis pedesaan yang sangat miskin berwajah suram karena menderita jenis penyakit kulit aneh di wajahnya. Masyarakat desa akan menghindari dia karena takut ketika berpapasan dengan wulan. Untuk menutupi kekurangannya, akhirnya wulan selalu menggunakan penutup wajah atau cadar.

Di suatu malam yang sunyi, Wulan bermimpi aneh yakni bertemu dengan seorang pangeran bernama Rangga. Dia adalah seorang putra raja nan ramah dan tampan. Keinginan Wulan untuk berkenalan dengan sang pangeran membuat Wulan semakin sering memimpikannya.

“Sudah Wulan sudah, singkirkan mimpi konyolmu itu!” kata ibu kepada Wulan ketika tengah melihat anak perempuannya melamun di jendela kamarnya. “Aku tidak ingin menyakiti hati kecilmu itu. Kamu bebas ingin menyikapi siapa, tapi ibu hanya tidak mau kamu akhirnya kecewa nanti” lanjut ibu Wulan dengan sangat lembut.

Sebenarnya yang ada dalam pikiran Wulan sama dengan ibunya. Mimpi Wulan memang terlalu tinggi. Orang-orang daerah pedesaan saja takut ketika berpapasan dengan Wulan, apalagi ketika pangeran Rangga bertemu dengannya.

Disuatu malam, Wulan termenung memandangi langit nan cerah tanpa awan. Bulan dapat bersinar dengan terang dan memancarkan cahaya keemasan. Di sekitar bulan nampak sekerumunan bintang yang berkelip.

“Sungguh cantik malam ini..” ujar Wulan yang tengah takjub melihat fenomena alam tersebut. Tiba-tiba Wulan terpikir akan sebuah cerita tentang Dewi Bulan. Ia adalah Dewi yang tinggal dan menghuni bulan. Dewi bulan memiliki paras cantik dan hati yang sangat baik. Dia sering turun ke bumi hanya untuk membantu orang-orang yang tengah dilanda kesusahan. Setiap ibu tentunya ingin anak perempuannya seperti Dewi Bulan.

Sewaktu masih kecil, wajah Wulan juga tidak kalah cantik dengan Dewi Bulan tutur ibunya. "Aku ingin sekali meminta pada Dewi Bulan agar wajah yang aku miliki bisa secantik dulu lagi. Hmm tapi tidak mungkin karena itu cuma dongeng saja." Wulan segera membuang harapannya jauh-jauh. Setelah cukup puas menatap langit malam akhirnya Wulan menutup jendela kamar dan beranjak tidur dengan perasaan sedih.

Wulan adalah gadis baik berhati sangat lembut yang gemar menolong sesama. Pada suatu sore, Wulan tengah bersiap-siap untuk menjenguk seorang nenek tua yang sedang sakit dan sekaligus mengantarkan makanan padanya. Sepulan dari rumah nenek tua Wulan merasa kebingungan karena ia pulang kemalaman dan keadaan begitu gelap. Tiba-tiba munculah ratusan kunang-kunang yang dari tubuhnya memancarkan cahaya yang begitu terang.

"Terima kasih, kalian semua telah menerangi jalanku untuk pulang." ujar Wulan dengan perasaan lega. Akhirnya Wulan berjalan dan terus berjalan namun Wulan menyadari bahwa ia telah cukup jauh berjalan namun tidak kunjung sampai ke rumahnya." sepertinya aku tersesat masuk ke dalam hutan." Gumam Wulan dengan panik. ternyata ratusan kunang-kunang tadi telah membawa Wulan masuk jauh ke dalam hutan.

"Jangan takut pada kami Wulan, kami semua membawamu kesini supaya wajahmu yang sekarang dapat disembuhkan seperti dulu lagi" ujar kunang-kunang." "Hah? kamu?? Kamu bisa bicara?" tanya Wulan sembari menatap salah seekor kunang-kunang." Kami semua adalah utasan Dewi Bulan." tegas kunang-kunang yang paling besar dan paling bersinar.

Akhirnya Wulan tiba di sebuah danau di tengah hutan. Para kunang kunang pun akhirnya berterbangan ke langit. Perlahan bersamaan dengan hilangnya kunang kunang, awan yang ada di langit akhirnya juga ikut menyibab dan keluarlah cahaya bula purnama berwarna keemasan.

"Indah sekali sinar bulan malam ini" Sekali lagi Wulan takjub melihat fenomena alam tersebut. Wulan mengamati pantulan bulandi permukaan air di tepi danau. Bayangan bulan tersebut sangat sempurna dan memantulkan sinar keemasan. Tiba-tiba dari bayangan bulan tersebut munculah perempuan berparas sangat cantik. "Si...siapa kamu?" tanya Wulan dengan perasaan takut. "Aku adalah Dewi Bulan. Aku ada di sini untuk membantu menyembuhkanmu," ucap Dewi Bulan dengan sangat lembut. "Selama ini kamu telah mendapatkan banyak sekali ujian. Karena kebaikan yang ada di hatimu. Kamu akan aku berikan air sakti yang dapat membuat wajahmu cantik kembali. Terimalah air kecantikan ini dan basuhlah wajahmu!" lanjut Dewi Bulan.

Dengan gemetar Wulan menerima sebuah botol berisi air. Secara perlahan Dewi Bulan kembali masuk ke dalam bayangan pantulan bulan di permukaan air di tepi danau dan menghilang. Akhirnya Wulan segera membasuh wajahnya dengan air kecantikan pemberian Dewi Bulan. Tanpa disadari Wulan tertidur di sana.

Sungguh ajaib air yang diberikan Dewi Bulan. Ketika bangun tidur Wulan mendapati dirinya terbangun di ranjang tempat tidurnya di rumah. Dan ketika bercermin begitu kagetnya Wulan melihat wajahnya cantik dan lembut seperti dulu lagi. Ibu Wulan pun ikut gembira bercampur heran.

Akhirnya kecantikan Wulan menyebar seiring berjalannya waktu hingga terdengar di telinga pangeran Rangga. Karena penasaran dengan rumor dan cerita yang beredar akhirnya sang pangeran pergi untuk mencari tahu kebenarannya. Akhirnya Wulan dan pangeran Rangga dapat bertemu dan berkenalan.

E. GLOSARIUM

- cerita fantasi : cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita
- teks naratif : teks menceritakan kejadian secara kronologis, baik berupa fiksi atau nonfiksi
- fiksi : rekaan, khayalan
- imajinasi : daya pikir untuk membayangkan suatu hal atau kejadian
- unsur intrinsik : unsur yang berada di dalam cerita

F. DAFTAR PUSTAKA

Anggraena Yoga, dkk. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kemdikbudristek.

Rakhma Subarna, dkk. 2021. *Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbudristek.

Sofie Dewayani, dkk. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbudristek.

Link website: <https://www.gurupendidikan.co.id>

