

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang dipelajari secara lisan maupun tertulis. Ada 4 keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu: keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang selayaknya dapat dikuasai siswa. Tetapi pada kenyataannya, masih banyak siswa di Indonesia yang tidak dapat menulis dengan baik dan benar.

Berkenaan dengan itu, peneliti mengamati bahwa kemampuan peserta didik khususnya dalam keterampilan menulis cerpen masih terbilang rendah. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen dapat dilihat dari hasil merangkai kata menjadi kalimat dan ide tulisan yang cenderung monoton, meniru dan kurang berkembang. Sehingga nilai yang dicapai peserta didik juga belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Melihat situasi dan kondisi tersebut mendasari peneliti untuk menganalisis yang menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen.

Hasil analisis menunjukkan beberapa hal di antaranya adalah: kurangnya waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari cara menulis cerpen artinya waktu yang tersedia lebih banyak digunakan untuk mempelajari konsep teori menulis cerpen bukan untuk latihan menulis cerpen sehingga kurang terlatih menulis dengan baik, belum tersedianya modul yang bisa mendukung siswa untuk belajar mandiri mengenai menulis cerpen di waktu luang atau di luar kelas artinya peserta didik hanya akan belajar dengan adanya guru di kelas. Dari hasil analisis tersebut peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan upaya untuk menjadikan pembelajaran menulis cerpen menjadi suatu kegiatan yang menarik dan produktif bagi peserta didik. Selain perubahan dalam strategi pembelajaran, juga perlu adanya pengembangan modul yang dapat mengajarkan peserta didik mandiri dalam menulis cerpen.

Berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan peserta didik, peneliti mencoba mengembangkan modul untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen dengan berbasis sosial budaya yang difokuskan pada kearifan lokal di masyarakat Sumatera Utara. Pengembangan materi juga didasarkan pada upaya agar dapat meningkatkan HOTS pada tingkatan analisis dan menciptakan oleh peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.

Melihat kenyataan ini, peneliti ingin memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menulis cerpen dan menuangkan ide-ide. Dengan menggunakan modul yang dikembangkan ini diharapkan secara mandiri dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya dalam menulis cerpen dan diharapkan pula nantinya peserta didik dapat termotivasi untuk menulis cerpen secara bertahap.

Berdasarkan permasalahan dalam pembelajaran menulis cerpen di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Modul Pembelajaran Cerpen Berbasis Sosial Budaya untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMA.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen.
2. Hasil belajar peserta didik belum sepenuhnya mencapai KKM.
3. Belum tersedianya modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan peneliti yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan dalam modul adalah:
 - 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen dalam buku kumpulan cerpen.
 - 4.9 Mengonstruksi sebuah cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
2. Materi pembelajaran cerpen yang dikembangkan berbasis sosial budaya dengan kefokusannya yaitu kearifan lokal di masyarakat Sumatera Utara guna meningkatkan HOTS pada tingkatan analisis dan menciptakan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS?
2. Bagaimanakah validitas modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS oleh ahli materi dan ahli desain?
3. Bagaimanakah prototipe modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan suatu produk berbentuk modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS.
2. Mendeskripsikan validitas modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS dari ahli materi dan ahli desain.
3. Mendeskripsikan prototipe modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian, maka diharapkan hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi penelitian dan pembaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya tentang pembelajaran menulis cerpen dengan mengembangkan modul berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu: (1) dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik, dan (3) dapat menjadikan pengajaran akan lebih tepat sasaran.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu: (1) dapat memberi pengetahuan baik teori maupun penerapan dalam latihan menulis cerpen berbasis sosial budaya dalam memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan HOTS dalam kegiatan menulis.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu: (1) dapat menjadi bahan informasi dan pengalaman dalam penyusunan desain pembelajaran dengan mengembangkan modul pembelajaran berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS pada materi-materi yang lain.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis merupakan segala macam bentuk dari informasi yang telah tertulis dan berbagai macam bentuk dari hasil penelitian yang akan dianggap relevan dengan variabel maupun masalah yang telah dilakukan penelitian. Digunakan untuk menjadi sebuah rujukan pada penentuan dari sebuah masalah maupun kerangka berpikir sekaligus menjadi sebuah acuan maupun landasan dalam sebuah penelitian.

Sugiyono (2020:107) “teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis”.

Pada bab ini akan diuraikan tentang hakikat penelitian pengembangan, hakikat modul, hakikat cerpen, hakikat sosial budaya, dan hakikat HOTS. Semua akan terurai dalam bab ini untuk memperjelas sebuah permasalahan adalah:

1. Hakikat Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan salah satu jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Untuk itu perlu dipahami terlebih dahulu pengertian metode penelitian secara umum. Secara umum metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Sugiyono (2020:54) “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan, dan menciptakan produk tertentu”. Sejalan dengan itu, Richey and Kelin (2010) dalam Sugiyono (2020:28-29) menyatakan bahwa perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut. Dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat, dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model 4-D yang dikembangkan oleh pakar ahli Thiagarajan (1974). Sesuai dengan namanya 4-D yaitu meliputi: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development*, dan (4) *Dissemination*. Pengembangan produk pada penelitian ini berupa bahan ajar cetak yaitu: modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA.

2. Hakikat Bahan Ajar

Sebagai pendidik maupun calon pendidik alangkah lebih baik jika mengetahui terlebih dahulu sumber belajar dan jenisnya. Karena sumber belajar itu memiliki elemen penting dalam pembelajaran. Pendidik harus bisa memilih sumber belajar yang cocok dan mudah didapatkan dan digunakan oleh siswa sesuai materi yang akan disampaikan.

Pannen dan Purwanto (2001) dalam Nana (2020:4) menyatakan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Majid (2006) dalam Rita dan Tepu Sitepu (2019:1) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat, dan teks yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam proses pembelajaran.

a. Jenis-jenis Bahan Ajar

Sebelum merancang sebuah bahan ajar, sebagai pendidik haruslah terlebih dahulu mengetahui jenis bahan ajar apa yang sangat cocok untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.

Prastowo (2013) dalam Rita dan Tepu Sitepu (2019:40) bahan ajar dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat, dan substansi (isi materi). Berikut adalah penjelasannya:

1) Bahan Ajar Berdasarkan Bentuk

Dari segi bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi 4 macam yaitu:

- a) Bahan ajar cetak (*printed*) yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wall chart*, foto/gambar, model, dan maket.
- b) Bahan ajar dengar (*audio*) yaitu semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact diskaudio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) yaitu segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video, *compact disk*, dan film.
- d) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*) yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Contoh: *compact disk* interaktif.

2) Bahan Ajar Berdasarkan Cara Kerja

Dari cara kerjanya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan. Bahan ajar ini adalah bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Sehingga, siswa bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati bahan ajar tersebut). Contoh: foto, diagram, *display*, dan model.
- b) Bahan ajar yang diproyeksikan. Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan atau dipelajari siswa. Contoh: *slide filmstrips*, *overhead transparencies* (OHP), dan proyeksi komputer.
- c) Bahan ajar audio. Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, mesti memerlukan alat pemain (*player*) media perekam tersebut, seperti *tape compo*, CD, VCD, dan *multimedia player*. Contoh: kaset, CD, dan *flash disk*.
- d) Bahan ajar video. Bahan ajar ini memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk *video tape player*, VCD, dan DVD. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, jadi memerlukan media rekam. Namun, perbedaannya bahan ajar ini ada pada gambarnya. Jadi, secara bersamaan dalam tampilan dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara. Contoh: video dan film.
- e) Bahan (media) komputer. Bahan ajar komputer adalah berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contoh: *computer mediated*

instruction (CMI), dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*.

3) Bahan Ajar Berdasarkan Sifat

Jika dilihat dari sifatnya, maka bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi 4 macam yaitu:

- a) Bahan ajar berbasis cetak. Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, foto, dan bahan dari majalah atau koran.
- b) Bahan ajar berbasis teknologi. Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah *audioassete*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, video, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia.
- c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek. Contoh: kit sains, lembar observasi, dan lembar wawancara.
- d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh). Contoh: telepon, *handphone*, dan *video conferencing*.

4) Bahan Ajar Berdasarkan Subtansi (Isi Materi)

Secara garis besar, bahan ajar (*intructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Atau dengan kata lain, materi

pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 jenis materi yaitu: materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti membatasi untuk mengembangkan produk bahan ajar cetak yang berupa modul. Modul yang akan dikembangkan memuat pembahasan materi pembelajaran cerpen dengan berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA.

Untuk itu, sebagai pendidik atau calon pendidik perlu sekali mengetahui terlebih dahulu hakikat modul secara terperinci dan jelas. Berikut di bawah ini adalah penjelasan tentang bahan ajar cetak yaitu modul:

a) Hakikat Modul

Jenis bahan ajar cetak ini mungkin sering ditemui oleh peserta didik, dan mahasiswa Universitas Terbuka. Modul merupakan sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.

Mutmainah (2016) dalam Eli Sumiati dkk (2018:77) menyatakan bahwa modul adalah salah satu bentuk bahan ajar cetak yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaanya bisa belajar dengan atau tanpa guru. Sejalan dengan itu, Nelly dan Jailani (2014) dalam Tia Ekawati dkk (2019:185) menyatakan bahwa modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk

mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa modul merupakan sarana pembelajaran dalam bentuk media cetak yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.

b) Kriteria Modul yang Baik

Perancangan modul menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Modul yang dikembangkan harus mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya.

Kusuma (2018) dalam Eli Sumiati dkk (2018:77) ada 4 kriteria modul yang baik yaitu:

- 1) Mudah dipahami sehingga pemakainya tidak kesulitan dalam menggunakannya.
- 2) Terdapat keterangan yang membantu pemakainya dalam memahami informasi yang disajikan.
- 3) Terdapat gambar yang menarik minat pemakainya.
- 4) Serta harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar pengetahuan dan informasi yang didapat oleh pemakainya tidak melenceng dari kurikulum yang berlaku serta sesuai dengan keutuhan dan tuntutan zaman.

c) Prinsip-prinsip dalam Penyusunan Modul

Untuk mengembangkan atau menyusun modul atau materi pembelajaran, para pengajar atau guru dituntut untuk memakai prinsip-prinsip dalam penyusunan modul agar modul yang dihasilkan atau dikembangkan dapat membantu peserta didik mencapai suatu materi pembelajaran. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan modul.

Prastowo (2013:317) dalam Rita dan Tepu Sitepu (2019:52) ada 3 penerapan prinsip-prinsip dalam penyusunan modul yaitu:

- 1) Prinsip relevansi, artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau hubungannya dengan pencapaian SK dan KD. Cara termudah ialah dengan mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Dengan prinsip dasar ini, guru akan mengetahui apakah materi yang hendak diajarkan tersebut materi fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap atau aspek psikomotorik sehingga pada gilirannya guru terhindar dari kesalahan pemilihan jenis materi yang tidak relevan dengan pencapaian SK dan KD.
- 2) Prinsip konsistensi, artinya keajegan. Jika KD yang harus dikuasai siswa 4 macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi 4 macam.
- 3) Prinsip kecukupan, artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai KD yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu

sedikit akan kurang membantu mencapai SK dan KD. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

d) Komponen-komponen dalam Penyusunan Modul

Dalam penyusunan modul tentulah mencakup beberapa komponen-komponen yang harus diketahui oleh pendidik.

Budiono dan Susanto (2006) dalam Denis dan Panggabean (2020:26) ada 6 komponen-komponen dalam penyusunan modul yaitu:

- 1) Lembar petunjuk guru.
- 2) Lembar kegiatan siswa.
- 3) Lembar kerja siswa, berisikan tugas-tugas atau persoalan-persoalan yang harus dikerjakan oleh murid setelah mempelajari lembaran kegiatan murid.
- 4) Kunci jawaban untuk lembar kerja siswa, lembaran ini berisikan jawaban yang diharapkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa pada waktu melaksanakan kegiatan belajar dengan mempergunakan lembaran kerja. Dengan kunci jawaban ini siswa dapat mengoreksi sendiri apakah pekerjaannya telah dilaksanakan dengan baik.
- 5) Lembaran tes, berisi soal-soal menilai keberhasilan siswa dalam mempelajari bahan yang disajikan dalam modul tersebut.
- 6) Kunci jawaban untuk lembaran tes, berisi jawaban yang benar untuk setiap soal yang ada dalam lembaran penilaian ialah digunakan sebagai alat ukur koreksi sendiri terhadap pekerjaan yang dilakukan.

e) Alur Penyusunan Modul

Penyusunan modul hendaknya mengikuti cara-cara penyusunan perangkat pembelajaran pada umumnya. Sebelum menyusun modul, guru harus melakukan identifikasi terhadap indikator-indikator pencapaian kompetensi yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.

Fahrurrozi dan Mohzana (2020:79) penyusunan sebuah modul pembelajaran diawali dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menetapkan judul modul yang akan disusun.
- 2) Menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya.
- 3) Melakukan identifikasi terhadap KD, melakukan kajian terhadap materi pembelajarannya, serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai.
- 4) Mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi, merancang bentuk, dan jenis penilaian yang akan disajikan.
- 5) Merancang format penulisan modul.
- 6) Penyusunan draf modul.
- 7) Validasi.
- 8) Finalisasi.

f) Peran Modul

Bahan ajar sangat penting bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian pun bagi peserta didik, tanpa bahan ajar akan sulit untuk menyesuaikan diri dalam belajar, apalagi jika gurunya mengajarkan materi dengan cepat dan kurang jelas. Mereka

dapat kehilangan jejak, tanpa mampu menelusuri kembali apa yang telah diajarkan gurunya. Oleh sebab itu, bahan ajar dianggap sebagai bahan ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

Nana (2020:4) modul memiliki peran penting untuk guru dan peserta didik, adapun peran modul sebagai berikut:

1) Bagi Guru

- a) Menghemat waktu guru dalam mengajar, dengan adanya modul guru dapat menugaskan peserta didik untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan serta meminta mereka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di bagian terakhir setiap pokok bahasan.
- b) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, guru akan mempunyai waktu yang lebih leluasa untuk mengelolah proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.
- c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar tetapi juga berfungsi sebagai fasilitator yang mampu membimbing peserta didik dalam memahami suatu topik pembelajaran.

2) Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman, adanya modul yang dirancang dan ditulis dengan urutan yang baik dan logis serta sejalan dengan jadwal pelajaran yang ada dalam satu

semester memudahkan peserta didik untuk dapat mempelajari modul tersebut secara mandiri di manapun.

- b) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja, dengan adanya kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk menentukan sendiri kapan dan di mana mereka mau belajar, peserta didik tidak hanya belajar di dalam kelas saja karena modul merupakan salah satu alternatif yang dapat dijadikan bahan bacaan, bahan belajar, maupun bahan diskusi peserta didik di luar kegiatan formal sekolah.
- c) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, seperti yang diketahui bahwa kecepatan seseorang dalam mempelajari sesuatu sangat beragam, dengan adanya modul keberagaman kecepatan belajar peserta didik dapat diakomodasi.
- d) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar mandiri, dengan adanya modul yang dapat dipelajarinya sendiri, kapan, dan di mana pun peserta didik berada, sedikit demi sedikit peserta didik akan terbiasa untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam belajar.

3. Hakikat Cerpen

Tentu materi pembelajaran “Cerita Pendek” atau sering disebut dengan istilah Cerpen menjadi salah satu materi pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi dalam menuangkan sebuah ide cerita. Namun sebaliknya, bagi peserta didik yang memiliki motivasi rendah akan mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karya tulis cerpen. Untuk itu, perlu terlebih dahulu

mengetahui pengertian cerpen dan struktur penulisannya agar memudahkan peserta didik memahami sebuah karya tulis cerpen.

Saifur Rohman (2019:4) “cerpen adalah karya sastra yang dituangkan dalam bentuk cerita rekaan yang singkat”. Sejalan dengan itu, Sapdiani dkk (2018) dalam Dewi dan Sobari (2018:992) menyatakan bahwa cerpen adalah salah satu karya sastra prosa yang lebih sederhana dalam penyampainnya dengan tidak banyak melibatkan banyak alur dan pergantian plot.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, cerpen dibentuk oleh unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik.

a. Unsur-unsur Cerpen

Tahukah kalian unsur-unsur apa saja yang terdapat dalam cerpen? Nah, untuk memahami hal tersebut perlu kita ketahui bahwa cerpen memiliki unsur-unsur pembangun.

Nurgiyantoro (2018) dalam Dewi Nurcahyati dkk (2019:980) menyatakan bahwa cerpen mempunyai unsur pembangun karya sastra prosa fiksi yang dibagi menjadi 2 yakni: unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Kedua unsur inilah yang banyak disebut oleh seorang kritikus dalam rangka mengkaji karya sastra. Berikut adalah penjabarannya:

1) Unsur Instrinsik

Nurgiyantoro (2018) dalam Dewi Nurcahyati dkk (2019:980) menyatakan bahwa unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Adapun unsur instrinsik itu antara lain:

- a) Tema ialah ide pokok sebuah cerita, yang diyakini dan dijadikan sumber cerita. Kedudukan tema tersebut dalam cerpen sangat penting. Tema merupakan inti cerita yang mengikat keseluruhan unsur-unsur instrinsik.
- b) Alur ialah susun peristiwa atau kejadian yang membentuk sebuah cerita. Alur dibagi menjadi 3 yaitu: alur maju ialah rangkaian peristiwa yang urutannya sesuai dengan waktu kejadian atau cerita yang bergerak ke depan terus, alur mundur ialah rangkaian peristiwa yang susunannya tidak sesuai dengan urutan waktu kejadian atau cerita yang bergerak mundur (*flashback*), dan alur campuran ialah campuran antara alur maju dan mundur.
- c) Penokohan ialah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.
- d) Latar (*setting*) ialah menceritakan di mana kejadian berada meliputi: latar tempat, suasana, dan waktu yang terdapat dalam cerita. Dalam sebuah cerita harus jelas di mana berlangsungnya, kapan terjadinya, serta suasana dan keadaan ketika cerita berlangsung.
- e) Gaya bahasa ialah cara pengarang mengungkapkan pemikiran atau ide melalui bahasa-bahasa yang khas di dalam tulisannya.
- f) Amanat ialah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan pengarang pada pembaca. Akhir permasalahan atau jalan keluar dari permasalahan yang timbul dalam sebuah cerita.
- g) Sudut pandang ialah cara penulis menetapkan dirinya di dalam cerita. Dalam pengertian yang lebih sederhana, sudut pandang ialah teknik

yang dipilih penulisan untuk menyampaikan ceritanya. Sudut pandang dibagi menjadi 4 bagian yaitu: sudut pandang orang pertama ialah penulis sebagai pelaku dalam cerita yang menggunakan kata ganti aku dan kami, sudut pandang orang kedua ialah penulis menggunakan kata ganti kamu, sudut pandang orang ketiga ialah penulis ada diluar cerita tidak terlibat dalam cerita yang menggunakan kata ganti dia, mereka, dan nama, dan sudut pandang campuran ialah penulis menempatkan dirinya bergantian dari satu tokoh ke tokoh yang lainnya dengan sudut pandang yang berbeda-beda.

2) Unsur Ekstrinsik

Sumiati (2020:12) ada 3 unsur ekstrinsik yang terdapat dalam cerpen yaitu:

- a) Latar belakang masyarakat, yang termasuk latar belakang masyarakat adalah ideologi negara, kondisi politik, kondisi sosial, dan kondisi ekonomi.
- b) Latar belakang penulis, yang termasuk latar belakang penulis adalah riwayat hidup penulis, kondisi psikologis, dan aliran sastra penulis.
- c) Nilai yang terkandung dalam cerpen, nilai yang merupakan unsur ekstrinsik adalah nilai agama, nilai sosial, dan lain lain.

b. Ciri-ciri Cerpen

Setelah mengetahui unsur-unsur cerpen. Selanjutnya, ada beberapa ciri-ciri cerpen yang mesti dipahami agar kita dapat membedakannya dengan karya tulis lainnya.

Sumiati (2020:10) ada 10 ciri-ciri cerpen diantaranya adalah:

- 1) Memiliki jumlah kata tidak lebih dari 10.000 kata.
- 2) Memiliki proposisi penulisan yang lebih singkat dibandingkan dengan novel.
- 3) Kebanyakan mempunyai isi cerita yang menggambarkan kehidupan sehari-hari.
- 4) Tidak mencerminkan semua kisah tokohnya, karena dalam cerpen yang dikisahkan hanyalah intinya saja.
- 5) Tokoh yang diceritakan dalam cerpen mengalami sebuah konflik sampai pada tahap penyelesaiannya.
- 6) Pemilihan katanya sederhana sehingga memudahkan para pembaca untuk memahaminya.
- 7) Bersifat fiktif.
- 8) Menceritakan satu kejadian saja dan menggunakan alur cerita tunggal dan lurus.
- 9) Membacanya tidak membutuhkan waktu yang lama.
- 10) Memberikan pesan dan kesan yang sangat mendalam sehingga pembaca akan ikut merasakan kesan dari cerita tersebut.

c. Keunggulan Cerpen

Dalam setiap karya tulis sastra pasti memiliki keunggulan masing-masing. Sama halnya seperti cerpen yang memiliki keunggulan sebagai media dan objek pembelajaran.

Saifur Rohman (2019:5) berikut ini adalah keunggulan cerpen sebagai media sekaligus sebagai objek pembelajaran:

- 1) Cerpen dapat dijadikan sebagai media untuk mengantarkan topik-topik dalam pembelajaran. Di dalam cerita terdapat tokoh, waktu, dan tempat kejadian. Masing-masing unsur tersebut membentuk tema. Sementara itu, tema cerpen sangat beragam. Mulai dari persoalan remeh, percintaan, hingga politik, dan konflik sosial. Tema cerpen yang beraneka ragam merupakan kelebihan yang bisa dimanfaatkan oleh para guru. Hal karena itu cerpen merupakan tiruan atas kejadian-kejadian di kehidupan seseorang.
- 2) Jumlah kata yang dapat diselesaikan dalam waktu kurang dari 20 menit. Ketika terkait dengan waktu, hal itu juga membahas jam pelajaran. Sebagai ilustrasi, apabila 1 jam pelajaran adalah 45 menit, maka akan tersisa waktu 25 menit setelah membaca cerpen. Waktu tersebut cukup untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang lain. Misalnya, membuat pertanyaan, mendiskusikan tema cerpen, hingga membuat simpulan pembelajaran. Dengan begitu, guru dapat memanfaatkan waktu secara lebih efektif.
- 3) Respon pembaca menjadi lebih intensif. Pemilihan cerpen yang tepat akan membuat siswa terlibat langsung dengan isi cerita. Hal itu karena sebuah cerita yang baik akan menggunakan imajinasi dan emosi pembaca layaknya karya seni lainnya. Seperti menonton film yang bagus akan membuat penonton terkesan. Ketika siswa tertarik dengan isi cerita, siswa akan mengingat detail cerita dan ingatan itu sangat bermanfaat dalam praktik pembelajaran. Perlu diketahui bersama,

ingatan merupakan satu aspek dari kognisi siswa tentang peristiwa-peristiwa sensual.

- 4) Cerpen memuat nilai-nilai kehidupan. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat dari tokoh yang diceritakan. Tokoh-tokoh tersebut merupakan penggambaran dunia nyata yang menyimpan pesan-pesan tertentu. Pesan itulah yang dijadikan sebagai titik pijak untuk mempraktikkan pembelajaran.
- 5) Cerpen lebih mudah dijadikan sebagai media pembelajaran dari pada novel dan genre lainnya. Dalam pembelajaran karya-karya fiksi, cerpen merupakan pilihan yang strategis untuk mengidentifikasi unsur-unsur fiksi. Siswa dengan mudah melihat kesamaan antara cerpen dan novel. Hal itu karena unsur-unsur pembangun cerpen tidak jauh berbeda dengan unsur pembangun novel.

4. Hakikat Sosial Budaya

Sebagaimana yang kita tahu dalam ajaran Islam, terdapat larangan yang cukup tegas untuk tidak membeda-bedakan orang lain. Larangan itu termasuk membeda-bedakan dari segi suku, ras, bangsa, agama, dan hingga warna kulit. Manusia juga dilarang keras merendahkan orang lain dan merasa dirinya paling unggul dibandingkan yang lain. Larangan ini jelas tertulis dalam Surah Al-Hujurat ayat 13.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam (Q.S Al-Hujurat ayat 13) disebutkan bahwa:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal.”

Pada dasarnya istilah “sosial” memiliki beberapa pengertian berbeda yang dianggap sebagai konsep dan merujuk antara lain pada: sikap, orientasi atau perilaku yang mempertimbangkan kepentingan, niat atau kebutuhan orang lain. Sedangkan, ditinjau dari asal katanya “budaya” berasal dari bahasa sanskerta “budhayah” yaitu bentuk jamak dari kata “budhi” yang berarti budi atau akal. Umanilo (2016:6) “ilmu sosial budaya adalah pengetahuan yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan dasar dan pengertian umum tentang konsep-konsep yang dikembangkan untuk mengkaji masalah-masalah sosial manusia dan kebudayaan”.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan sosial budaya pada kategori kearifan lokal. Hal ini karena ruang lingkup kebudayaan memang begitu luas, namun salah satu aspek yang berkaitan erat dengan kebudayaan adalah kearifan lokal. Kearifan lokal berhubungan secara spesifik dengan budaya tertentu dan mencerminkan cara hidup suatu masyarakat tertentu.

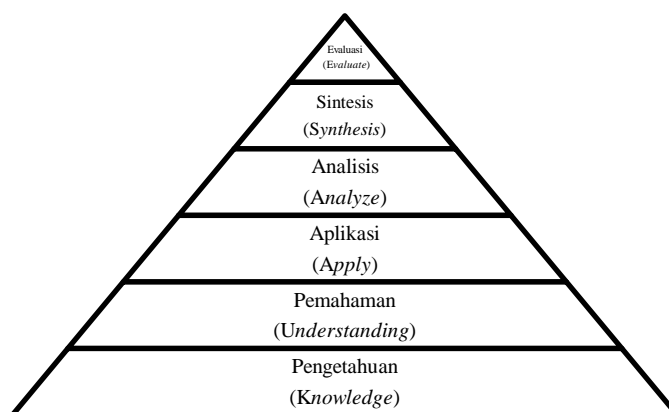
Gobyah (2003) dalam Puspitawati dkk (2020:2) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Sejalan dengan itu, Utari (2016) dalam Shufa Naela (2018:50) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah kecendikian terhadap kekayaan setempat/suatu daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan, dan sebagainya yang merupakan

warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan ciri khas etika dan nilai budaya dalam masyarakat lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kearifan lokal pada masyarakat Sumatera Utara.

5. Hakikat HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

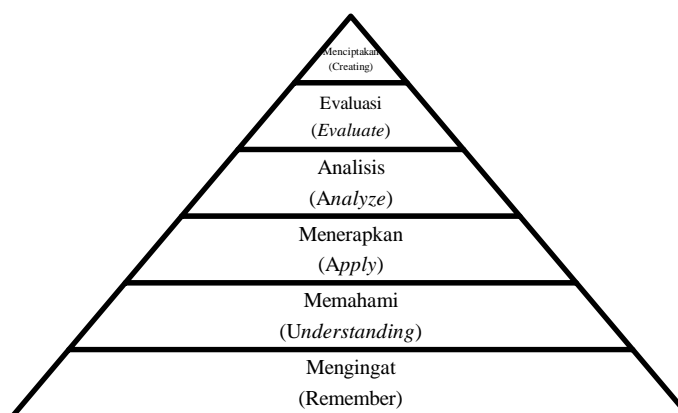
Sebelum memahami hakikat HOTS lebih jelas, perlu diketahui terlebih dahulu taksonomi HOTS. Istilah HOTS pertama kali diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 melalui buku “Taksonomi Tujuan Pendidikan (*Taxonomy of Educational Objectives*)”. Dalam buku ini Bloom menjelaskan tentang tahap pembelajaran kognitif. Tahap ini dibagi oleh Bloom menjadi 6 tingkatan yaitu:



Gambar 2.1 Tingkatan HOTS oleh Bloom (1956)

Klasifikasi yang dibuat oleh Bloom tersebut selanjutnya mendapat revisi dari Anderson and Krathwohl pada tahun 2001. Setelah mendapat revisi, Taksonomi Bloom tersebut berubah menjadi sedikit berbeda. Pada

Taksonomi Bloom tingkat terendah dalam pembelajaran kognitif adalah pengetahuan. Namun, setelah di revisi berubah menjadi:



Gambar 2.2 Tingkatan HOTS di Revisi oleh Anderson and Krathwohl (2001)

Setelah mengetahui penjelasan taksonomi HOTS di atas. Selanjutnya, memahami hakikat HOTS yang dikemukakan oleh beberapa pendapat para ahli yaitu:

Anita Lie dkk (2020:2) “HOTS atau keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah suatu kemampuan dalam menggunakan dan mengolah proses berpikir di atas fakta”. Sejalan dengan itu, Bansu dan Razali (2020:3) menyatakan bahwa:

“Berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk menggunakan ide-ide yang cemerlang karena bersifat non algoritmis, cenderung kompleks, memilih banyak jawaban, bersifat *open-ended* dan berpikir elaborasi, sehingga dapat mendukung kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif.”

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan HOTS pada tingkat menganalisis (*analyze*) dan menciptakan (*creating*). Facione (2011) dalam Ridwan Abdullah Sani (2020:15) menyatakan bahwa berpikir kritis atau menganalisis adalah proses untuk menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan. Sejalan dengan itu, Lilis Lismaya (2019:8) menyatakan bahwa:

“Berpikir kritis atau menganalisis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, dan komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis atau menganalisis merupakan kemampuan untuk menilai ide seseorang, melihat dari kekuatan (kelebihan) dan kelemahan (kekurangan), serta memberikan usulan perbaikannya (peningkatan).

Sedangkan tingkat menciptakan (*creating*) sama dengan berpikir kreasi atau kreativitas. Bloom (1956) dalam Ridwan Abdullah Sani (2020:5) menyatakan bahwa tingkat berpikir kreatif sangat diperlukan dalam menulis cerpen agar menghasilkan suatu karya tulis sastra yang memiliki nilai apresiasi tinggi. Selain itu, berpikir kreatif juga akan menjadikan peserta didik memiliki peningkatan kemampuan berpikir tinggi dalam mengembangkan atau menyalurkan sebuah ide.

Beberapa ahli mendefinisikan berpikir kreatif secara beragam, dan penulis memilih beberapa definisi sebagai berikut:

Maulana (2017:13) menyatakan bahwa:

“Berpikir kreatif adalah kreativitas yang dimiliki seseorang merupakan kemampuan untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang baru, serta membentuk kombinasi baru dari beberapa konsep yang sudah dikuasai sebelumnya, bersifat praktis, serta memunculkan solusi yang tidak biasa tetapi berguna.”

Sejalan dengan itu, Nurma Tambunan (2016:209) “berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada pada dirinya guna memecahkan masalah yang dihadapinya baik

secara konsep maupun nyata, sehingga menghasilkan ide-ide baru atau cara memandang sesuatu dengan cara yang berbeda dari biasanya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, misalnya situasi itu terdeteksi atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin atau harus diselesaikan.

B. Kerangka Konseptual

Sugiyono (2020:121) “kerangka konseptual dalam penelitian dan pengembangan dapat berupa kerangka konseptual yang asosiatif/hubungan maupun komparatif/perbandingan”. Dalam penelitian ini, kerangka konseptual berupa hubungan antara produk yang dikembangkan dengan potensi masalah yang melatarbelakanginya. Untuk menjelaskan hubungan tersebut, Sugiyono (2020:121) menggunakan kalimat yaitu: jika *begini* maka akan *begitu*. Dengan begitu dapat dikatakan jika produk berupa modul pembelajaran cerpen dapat dikembangkan, maka akan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran cerpen.

Sejalan dengan uraian di atas, pembelajaran cerpen akan lebih efektif dan efisien jika pembelajaran tersebut didukung oleh guru, siswa, teknik pembelajaran, sarana dan prasarana, terlebih bahan ajar yang memadai. Namun, kenyataan yang di lapangan menunjukkan permasalahan dalam pembelajaran cerpen yaitu diantaranya:

1. Keterbatasan bahan ajar yang khusus digunakan dalam pembelajaran cerpen.

2. Siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar menulis cerpen dan masih mengalami kesulitan untuk menulis cerpen sesuai dengan struktur akan nilai-nilai kearifan lokal.
3. Masih terdapat kelemahan pada buku teks yang digunakan siswa dalam pembelajaran cerpen.
4. Hasil cerpen karangan siswa memiliki kualitas rendah pada aspek isi, organisasi, kosa kata, kebahasaan, dan penulisan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya yang mampu menjawab permasalahan-permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran cerpen berbasis sosial budaya yang berlatar belakang nilai-nilai kearifan lokal di Sumatera Utara.

Modul ini dikembangkan untuk menjawab permasalahan guru tentang keterbatasan bahan ajar yang khusus digunakan dalam pembelajaran cerpen. Selain itu, keberadaan modul yang dikembangkan menjadi inovasi baru untuk mengatasi kelemahan dari buku teks yang dipakai oleh siswa selama ini. Di dalam modul yang dikembangkan terdapat kutipan motivasi dari tokoh cerpenis. Modul juga dilengkapi dengan prosedur menulis cerpen yang sesuai dengan struktur dan mengandung nilai kearifan lokal. Dengan menggunakan modul tersebut dalam pembelajaran cerpen, diharapkan hasil cerpen siswa memiliki kualitas yang jauh lebih baik. Dengan begitu, modul pembelajaran cerpen yang dikembangkan akan membantu pelaksanaan pembelajaran cerpen secara efektif dan efisien sehingga hasil yang dicapai menjadi lebih optimal.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dalam penelitian bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian ini. Terdapat dalam penelitian yang relevan juga pernah dibahas oleh:

1. Hasil penelitian Endang Dwi Sulistyowati (2018)

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Endang Dwi Sulistyowati (2018), berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas XI SMA.*" Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall dengan 10 tahapan yang diawali dengan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, revisi produk awal, uji coba produk, revisi produk, uji coba lapangan utama (kelompok kecil), revisi produk, uji lapangan operasional (kelompok besar), revisi produk akhir dan diseminasi implementasi produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerpen dengan media *storyboard*, membuat perencanaan pembelajaran menulis cerpen dengan media *storyboard*, pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen dengan media *storyboard*, dan mengetahui keefektifan bahan ajar menulis cerpen dengan media *storyboard*.

Dari hasil penelitian dapat dihasilkan bahan ajar pembelajaran cerpen dengan media *storyboard* yang memiliki keefektifan untuk dipahami oleh siswa khususnya dalam menulis sebuah cerpen. Hal ini akan membawa peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan bahan ajar pembelajaran cerpen untuk siswa kelas XI SMA.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah metode yang digunakan dalam penelitian berbeda yang mana penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan model pengembangan Thiagarajan. Hal tersebut dikarenakan perbedaan pada tahap uji coba lapangan yang tidak bisa dilakukan di masa pandemic covid 19. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari basis atau pendekatan pada pembelajaran cerpen, penelitian ini berdasarkan dengan media *storyboard* sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS.

2. Hasil penelitian Mega Noviana (2018)

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mega Noviana (2018), berjudul “*Pengembangan Modul Menulis Cerpen Berbasis Pendekatan Experiential Learning untuk Siswa Kelas XI SMA.*” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning*, menguji dan mendeskripsikan kelayakan modul menulis cerpen berbasis pendekatan *experiential learning*.

Dari hasil penelitian dapat dihasilkan bahan ajar pembelajaran cerpen berbasis pendekatan *experiential learning*. *Experiential learning* merupakan sebuah proses pembelajaran dengan menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui pengalaman-pengalaman langsung. Hal ini dapat menjadikan siswa lebih termotivasi untuk menuangkan ide berpikir yang telah didapatkan pada pendekatan *experiential learning* sehingga berdasarkan validasi dan uji coba lapangan bahwa pengembangan bahan ajar pendekatan *experiential learning* sangat layak untuk siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan bahan ajar pembelajaran cerpen untuk siswa kelas XI SMA, dan persamaan yang lain dapat dilihat dari basis dan pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan *experiential learning* tidak jauh berbeda dengan berbasis sosial budaya yaitu memiliki nilai persamaan dalam mendapatkan pembelajaran secara langsung di lingkungan masyarakat.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah metode yang digunakan dalam penelitian berbeda yang mana penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan model pengembangan Thiagarajan. Hal tersebut dikarenakan perbedaan pada tahap uji coba lapangan yang tidak bisa dilakukan di masa pandemic covid 19.

3. Hasil penelitian Nidde Puspita (2019)

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nidde Puspita (2019), berjudul “*Pengembangan Modul Cerpen Berbantuan Peta Pikiran untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas X SMA Negeri 2 Kerinci dan SMA Negeri 4 Kerinci.*” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model Thiagarajan 4D, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *dissemination* (diseminasi). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran cerpen berbantuan peta pikiran. Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan menulis cerpen siswa. Pertama, kurang tersedianya bahan ajar Bahasa Indonesia, kedua guru kurang kreatifitas dalam mengajarkan materi menulis cerpen, dan ketiga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Data penelitian, yaitu: data kualitatif diperoleh dari wawancara dan kuantitatif diperoleh dari penilaian validator, guru, siswa, dan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian dapat dihasilkan bahan ajar pembelajaran cerpen berbantuan peta pikiran dengan kevalidasian baik dan praktis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan bahan ajar pembelajaran cerpen dan tahap pengembangan menggunakan model Thiagarajan, yaitu: 4D (*define, design, development, dan dissemination*).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dilihat dari basis atau pendekatan pada pembelajaran cerpen, penelitian ini berbantuan peta pikiran sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berbasis sosial budaya untuk meningkatkan HOTS.