

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar yang berbentuk buku yang disusun dan dirancang bagi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri. Menurut Kosasih (2020 : 20) menjelaskan bahwa “modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk peserta didikan, dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar”. Modul adalah salah satu jenis buku yang dibuat untuk membantu peserta didik dalam belajar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sebagai pelengkap atau pendamping buku teks untuk mencapai kompetensi yang ditentukan.

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.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling akhir. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi berbahasa paling akhir dikuasai pelajaran bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Mustafa dan Efendi (2016:1),

Kemampuan menulis dianggap kemampuan yang paling sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan. Kegiatan menulis tidak hanya menuangkan ide, akan tetapi juga dituntut untuk dapat menuangkan gagasan, pengetahuan, pengalaman, konsep, perasaan, dan harapan untuk orang lain yang akan disampaikan melalui tulisannya. Mengingat pentingnya menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, maka pembelajaran menulis perlu lebih diefektifan. Dengan dianjurkan keterampilan menulis diharapkan siswa memiliki keterampilan yang lebih baik.

Artinya keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling terakhir dalam keterampilan berbahasa yang merupakan kegiatan menuangkan ide-ide pemikiran, perasaan atau pengalaman yang dialami.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siswa kelas XI, salah satu materi yang sulit dipahami siswa yaitu menulis cerita pendek. Banyak siswa mengalami kesulitan ketika diberikan tugas membuat cerita pendek. Banyak siswa kurang dalam minat menulis dan lebih banyak bermain daripada memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menulis cerita pendek di sekolah belum memuaskan. Dengan demikian diperlukan upaya-upaya perbaikan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menulis cerita pendek.

Pihak sekolah sudah memberikan fasilitas berupa buku paket untuk siswa tetapi hasil belajar peserta masih belum maksimal. Untuk itu, upaya perbaikan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran menulis cerita pendek yaitu dengan membuat modul pembelajaran menulis cerita pendek agar peserta didik tertarik minatnya dalam belajar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran.

Menjawab permasalahan di atas, maka peneliti membuat modul pembelajaran agar bisa membantu peserta didik dalam belajar dengan pokok

bahasan menulis teks cerita pendek, yaitu — Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbantuan Gambar Berseri untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMK Yaspi Labuhan Deli.

HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) atau biasa disebut dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan murid untuk mengembangkan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru. Berpikir tingkat tinggi melibatkan berpikir kritis dan kreatif yang dipandu oleh ide-ide kebenaran yang masing-masing mempunyai makna. Berpikir kritis dan kreatif saling ketergantungan, seperti juga kriteria dan nilai-nilai, nalar dan emosi.

Menurut Lewis dan Smith dalam (Sani 2019:2),

Berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan dan menyusun dan mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving, dan membuat keputusan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut mengenai menulis teks cerpen berbantuan gambar berseri untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI, penulis mengangkat judul **“Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbantuan Gambar Berseri untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas XI SMK Yaspi Labuhan Deli”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sugiyono (2019:281) mengatakan, “Identifikasi masalah adalah berbagai masalah yang ada pada objek yang diteliti. Untuk memberikan arah bagi peneliti dalam penelitian terutama menentukan bahan dan alat untuk pengumpulan data, maka masalah perlu diidentifikasi”. Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Tuntutan kurikulum 2013 yang mengarahkan proses pembelajaran yang mengharapkan siswa untuk berpikir kreatif dan tingkat tinggi,
2. Hasil pembelajaran menulis teks cerpen siswa harus dikembangkan agar mampu memecahkan masalah HOTS yang berhubungan dengan materi dan kehidupan sehari-hari.
3. Bahan ajar yang digunakan sebagai pegangan di sekolah kebanyakan hanya didominasi teori saja, jarang yang berisi panduan bagaimana menulis teks cerpen atau langkah-langkah menulis cerpen,
4. Diperlukan referensi lain bagi siswa sebagai pendukung buku ajar di sekolah khususnya materi menulis teks cerpen,
5. Perlunya pengembangan modul pembelajaran menulis teks cerpen yang memadukan antara teori dan praktik yang dibuat untuk siswa kelas XI.

## **C. Pembatasan Masalah**

Menurut Arikunto (2016:55), “Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu untuk mengerjakan penelitian”. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dilakukan pembatasan masalah untuk keefektifan waktu, biaya, dan tenaga dalam melakukan penelitian. Maka penelitian dibatasi pada pengembangan modul pembelajaran menulis teks cerpen berbantuan gambar

berseri untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI dalam silabus dengan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam modul adalah:

1. KD 3.9 yaitu Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek.
2. KD 4.9 yaitu Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

#### **D. Rumusan Masalah**

Menurut Sugiyono (2019:35), “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan modul pembelajaran menulis teks cerpen berbantuan gambar berseri untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI?
2. Bagaimanakah kevalidan pengembangan modul pembelajaran menulis teks cerpen berbantuan gambar berseri untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI?
3. Bagaimanakah kelayakan pengembangan modul pembelajaran menulis teks cerpen berbantuan gambar berseri untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sugiyono (2019:290), menyatakan “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”. Berdasarkan pendapat di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbantuan Gambar Berseri untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI.
2. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbantuan Gambar Berseri untuk Meningkatkan HOTS siswa kelas XI.
3. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan modul pembelajaran menulis teks cerpen berbantuan Gambar Berseri untuk Meningkatkan HOTS siswa kelas XI.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam dunia pendidikan, khususnya dunia pendidikan bahasa Indonesia. Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini, adalah:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis dapat menambah pengetahuan atau wawasan mengenai bagaimana melaksanakan pembelajar Bahasa Indonesia menggunakan modul menulis cerita pendek dalam meningkatkan HOTS siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah, untuk:

- a. Siswa: dapat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada pokok bahasan menulis teks cerita pendek dan menambah hasil belajar atau pemahaman terkait cerita pendek.
- b. Guru: melalui penelitian ini guru dapat mengetahui modul pembelajaran menulis cerita pendek yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan

sistem pembelajaran di kelas dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

- c. Sekolah: sebagai masukan yang bermanfaat dalam usaha membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan cerita pendek di kelas XI khususnya dalam meningkatkan HOTS siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN RELEVAN**

#### **A. Kajian Teoretis**

Kajian teoretis dalam suatu penelitian berarti merancang teori-teori mengenai hakikat yang memberikan penjelasan tentang konsep yang akan diteliti. Arikunto (2016:107) mengatakan, “Kajian teori merupakan wadah menerangkan variabel atau pokok permasalahan yang terkandung dalam penelitian”. Teori-teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya. Dengan demikian, landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah garis besar struktur teori yang digunakan untuk mengarahkan penelitian ini dalam menemukan data dan menarik kesimpulan. Pandangan atau pendapat yang pernah dikemukakan para ahli disusun dan dipadukan untuk keperluan ini.

#### **1. Hakikat Modul Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Modul**

Menurut Widyaningrum dkk (2013:100) menyatakan, “Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik”. Kosasih (2020 : 20) menjelaskan bahwa “modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk peserta didikan, dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar”. Sedangkan menurut Daryanto (2013) dalam Puspasari dan Wahyuni (2017:58), “modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara



utuh dan sistematis, yang di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk dapat membantu peserta didik agar dapat menguasai tujuan pembelajaran yang spesifik. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa modul merupakan suatu bentuk bahan ajar yang terkecil yang berbentuk buku yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar.

#### **b. Karakteristik Modul**

Wahyuni dan Puspasari (2017:54) mengemukakan “karakteristik modul adalah 1) *Self Instructional*, 2) *Self Contained*, 3) Berdiri Sendiri (*stand alone*), 4) Adaptif, dan 5) Bersahabat/akrab (*user friendly*)”. Karakteristik tersebut dijelaskan sebagai berikut:

##### 1) *Self Instructional*

*Self instructional* merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang untuk dapat belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka modul harus:

- a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan untuk dipelajari secara tuntas.
- c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan dalam pemaparan materi pembelajaran.
- d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur kemampuan penguasaan peserta didik.

- e) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- h) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*).
- i) Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
- j) Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

## 2) *Self Contained*

*Self Contained* modul dikatakan apabila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan agar peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.

## 3) Berdiri Sendiri (*stand alone*)

Berdiri sendiri (*stand alone*) merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan secara bersama-sama dengan bahan ajar/media lain.

## 4) Adaptif

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

## 5) Bersahabat/akrab (*user friendly*)

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

## **2. Hakikat Menulis**

### **a. Pengertian Menulis**

Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajaran bahasa setelah kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal ini disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjamin sedemikian rupa sehingga menghasilkan tulisan yang runtut dan padu. Dalman (2014 : 3) menjelaskan “bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahui, meyakinkan, atau menghibur”. Selanjutnya Munirah (2015 : 2) menyatakan “Menulis juga merupakan keterampilan dalam mengkomunikasikan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan informasi yang harus dilatihkan sejak awal”.

Sejalan dengan pendapat diatas, Marwoto (1987 : 19) dalam Dalman (2014:4) menjelaskan bahwa menulis adalah ekspresi bebas dari ide dan gagasan dalam bentuk karangan. Dalam hal ini, diperlukan berbagai jenis diagram agar penulis dapat mengekspresikan ide, gagasan, dan pandangannya dengan mudah dan lancar. Skema itu sendiri memiliki pengetahuan dan pengalaman. Jadi semakin lebar diagramnya, semakin mudah dibuat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Menulis adalah salah satu dari ke empat keterampilan berbahasa yang prosesnya mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan dalam bentuk lambang/symbol/kalimat yang bermakna. Hal ini ditegaskan dalam Surat Al-'Alaq sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

2. Dia yang menciptakan manusia dari segumpal darah

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

4. Yang mengajar (manusia) dengan pena/perantara kalam

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ

5. Dia yang mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Maksud ayat ke-4 dari Surat Al-'Alaq “yang mengajarkan manusia dengan pena”. Menjelaskan bahwa Allah mengeluarkan manusia dari perut ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apa pun dan Allah membuatkan pendengaran, penglihatan dan hati serta mempermudah baginya sebab-sebab ilmu. Allah Swt mengajarkan Al-Qur'an, Al-Hikmah (hadits) dan mengajarkan melalui perantara pena yang dengannya berbagai ilmu terpelihara, hak-hak terjaga, dan menjadi utusan-utusan untuk manusia sebagai pengganti bahasa lisan mereka. Segala puji dan karunia hanya milik Allah semata yangi berikan pada para hamba-Nya yang tidak mampu mereka balas dan syukuri. Kemudian Allah menganugerahkan kecukupan dan keluasan rizki kepada mereka.

Dari uraian penjelasan tafsir di atas dapat kita lihat dan ketahui bagaimana Allah mengajarkan manusia untuk dapat mengetahui dan mensyukuri nikmat Allah yang salah satunya merupakan kemampuan menulis dengan menggunakan pena. Penggunaan pena ini mengisyaratkan untuk manusia senantiasa berbuat kebaikan di dunia yang salah satunya dalam proses menulis kan hal-hal yang baik. Konsep penulisan baik ini yang menjadi indikator penghubungan konsep menulis dalam Islam dan konsep menulis pada matapelajaran bahasa Indonesia.

#### **b. Tujuan Menulis**

Menurut Dalman (2014 : 8) “Tujuan menulis yaitu sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan dengan kegiatan yang dilakukan secara sistematis”.

Sedangkan menurut Tarigan (2008:24) mengategorikan “Tujuan menulis, yaitu memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, dan mengutarakan atau mengekspresikan perasaan yang berapi-api”.

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan yaitu tujuan menulis pada dasarnya adalah cara mengkomunikasikan pendapat dan gagasan agar orang lain dapat memahami dan menerimanya. Oleh karena itu, menulis sebagai salah satu sarana untuk komunikasi yang paling efektif dan efisien yang dapat menjangkau khalayak yang besar.

### **3. Hakikat Teks Cerpen**

#### **a. Pengertian Teks Cerpen**

Cerpen merupakan salah satu karya sastra prosa yang tergolong pendek. Oleh sebab itu, karya sastra prosa yang seperti itu dinamakan cerita pendek. Meskipun cerita yang pendek, cerpen tetap merupakan suatu kebulatan ide dan memiliki rincian peristiwa yang padat. Menurut Rosidi dalam Tarigan, (2008:176), cerpen merupakan cerita pendek yang memiliki suatu kebulatan ide. Cerpen merupakan jenis karangan narasi artistik (literer).

Nurgiyantoro, (2015:10) dalam Sulistyowati dkk (2018:5) Cerpen, sesuai dengan namanya, adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tidak ada satu kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang menarik, relatif pendek, yang menceritakan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh. Berdasarkan penjelasan di atas kita

dapat menentukan ciri-ciri cerpen. Ciri-ciri tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut: (1) cerita pendek merupakan sebuah kisah pendek yang dibatasi oleh jumlah kata atau halaman; (2) cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada peristiwa, artinya hanya mengangkat beberapa peristiwa dalam kehidupan tidak seluruhnya; (3) cerita pendek mempunyai satu alur; (4) cerita pendek mempunyai satu tema; (5) isi cerita berasal dari kehidupan sehari-hari, biasanya dari pengalaman pribadi atau kehidupan orang lain; (6) penggunaan kata yang mudah dipahami; dan (7) penokohan pada cerpen sangat sederhana, tidak mendalam serta singkat.

#### **b. Unsur-Unsur Cerpen**

Unsur-unsur yang membangun cerita pendek dibagi atas dua bagian, yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur ekstrinsik yaitu unsur luar yang membangun terciptanya suatu cerita. Sedangkan unsur intrinsik adalah unsur dalam yang membangun terciptanya cerita pendek. Penelitian ini hanya membicarakan unsur intrinsik yang ditulis siswa. Unsur intrinsik itu terbagi atas tema, plot (alur), latar (*setting*), penokohan, gaya bahasa, amanat/pesan, dan sudut pandang.

##### 1) Tema

Menurut Keraf (2005:17), “Tema adalah suatu amanat utama yang disampaikan oleh penulis melalui karangannya”. Kemudian, Kosasih (2007:97) mengatakan, “Tema merupakan ide pokok yang menjiwai keseluruhan isi cerita yang mencerminkan persoalan kehidupan manusia, alam sekitar dan dunia metafisis, yang diangkat pengarang dari objek seninya”. Selanjutnya, Priyantoro

(2016:58) menyatakan, “Tema adalah persoalan pokok yang menjadi bahan utama cerita”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, tema adalah suatu cerita pendek menyangkut segala persoalan dalam kehidupan manusia, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya. Tetapi terkadang juga pengarang menyusun ceritanya berdasarkan dunia imajinasinya sendiri yang disebut dengan dunia metafisis atau dunia khayalan pengarang.

Sebagai dasar cerita maka tema menjadi jiwa dari seluruh isi cerita. Misalkan cerita itu mengangkat tema tentang kehidupan sosial masyarakat, dalam hal ini cerita tersebut harus membahas kehidupan sosial masyarakat baik secara tersurat maupun tersirat.

## 2) Plot (Alur)

Plot atau alur ialah struktur gerak yang terdapat dalam suatu cerita. Menurut Keraf (2005:45), “Alur adalah rangkaian cerita yang disusun secara logis”. Tarigan (2008: 126) menyatakan “Alur ialah susun peristiwa atau kejadian yang membentuk sebuah cerita”. Selanjutnya, Kosasih (2007:225) menyatakan, “Alur adalah sambung-sinambungny suatu cerita dari suatu peristiwa ke peristiwa lainnya sehingga menimbulkan cerita yang utuh”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, alur merupakan rangkaian jalannya suatu cerita. Sebagai rangkaian cerita, alur dapat dibagi atas beberapa bagian. Menurut Tarigan (2008:126) pembagian alur sebagai berikut:

- 1) Situasi (pengarang mulai melukiskan suatu keadaan).
- 2) *Generating circumstances* (peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak).
- 3) *Rising action* (keadaan mulai memuncak).
- 4) Klimaks (peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya).



- 5) *Denouement* (pengarang memberikan pemecahan soal dari semua peristiwa).

Berdasarkan pendapat di atas, alur yang baik harus memiliki bagian-bagiannya sebagaimana yang dikatakan di atas. Memang ada sebagian cerita yang bagian alurnya bukan seperti aturan yang dibuat oleh Tarigan tersebut. Misalnya, alurnya tidak didahului oleh situasi dan kembali ke klimaks dan selanjutnya. Keadaan yang demikian hanya kebanyakan terdapat pada novel-novel ataupun cerita yang telah dilayarkan.

### 3) Latar (*Setting*)

Menurut Maryani (2016:271), “Latar adalah tempat lingkungan terjadinya suatu peristiwa dalam cerita”. Nurgiyantoro (2018) menyatakan “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”. Kemudian, Kosasih (2007:227), “Latar atau *setting* adalah tempat terjadinya cerita atau latar belakang cerita”.

Berdasarkan pendapat di atas, latar adalah tempat penceritaan. Latar bukan hanya sekadar menunjukkan tempat kejadian dan kapan terjadinya. Suatu cerita memang harus terjadi di suatu tempat dalam suatu waktu. Latar cerita dapat dibedakan menjadi 3 bagian, yaitu 1) latar tempat; 2) latar waktu; dan 3) latar sosial. Latar tempat yaitu, di mana ruang yang berhubungan dengan cerita. Latar waktu adalah latar kepada terjadinya peristiwa cerita atau cerita. Sedangkan latar sosial adalah bagaimana keadaan atau situasi para tokoh cerita.

Latar atau *setting* terjalin erat dengan karakter. Kalau suatu cerita pendek, latarnya dapat diganti dengan tempat mana saja tanpa mengubah atau

mempengaruhi watak tokoh-tokoh dan tema ceritanya, maka latar demikian kurang integral.

#### 4) Penokohan

Cerita pendek biasanya terdapat beberapa pelaku yang mendukung suatu cerita. Pelaku-pelaku tersebut digambarkan berbagai watak. Cara seseorang pengarang menentukan tokoh cerita dan wataknya masing-masing itulah yang disebut dengan penokohan. Menurut Nurgiyantoro (2018) “Penokohan ialah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita”. Menurut Maryani (2016:271),

Penokohan adalah penggambaran watak atau sifat tokoh cerita. Sifat tokoh di dalam sebuah cerita digambarkan melalui konflik yang dihadapi masing-masing tokoh cerita. Konflik yang dialami tokoh dalam sebuah cerita dapat berupa konflik tokoh dengan diri sendiri, konflik tokoh dengan tokoh lain maupun konflik tokoh dengan kelompok tokoh lain dalam cerita.

Kosasih (2007:228) menyatakan, “Penokohan adalah penggambaran sifat dari tokoh di dalam suatu cerita.” Jadi, penokohan adalah penggambaran tokoh dari suatu cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penokohan adalah penggambaran sifat/watak tokoh suatu cerita. Penokohan dalam suatu cerita ada yang berperilaku baik disebut dengan tokoh protagonis dan ada yang berperilaku jahat disebut sebagai tokoh antagonis. Masing-masing tokoh dalam suatu cerita memiliki watak (karakter) yang berbeda-beda sesuai dengan perannya yang ditampilkan oleh pengarang.

Pembaca tentu ingin mengetahui bagaimana watak pelakon dalam suatu cerita. Hal seperti ini dinamakan gambaran rupa atau pelakon. Untuk melukiskan

rupa, watak atau pribadi pelakon, maka pengarang dapat mempergunakan dengan berbagai teknik sebagaimana yang dikatakan Kosasih (2007:228-229),

- 1) Teknik analitik, karakter tokoh diceritakan secara langsung oleh pengarang.
- 2) Teknik dramatik, karakter tokoh dikemukakan melalui:
  - 1) penggambaran fisik dan perilaku tokoh,
  - 2) penggambaran lingkungan kehidupan tokoh,
  - 3) penggambaran tata bahasa tokoh,
  - 4) pengungkapan jalan pikiran tokoh, dan
  - 5) penggambaran oleh tokoh lain.

Teknik-teknik di atas bukan berarti dalam satu cerita, pengarang mempergunakan keseluruhannya, akan tetapi boleh saja si pengarang memilih salah satu di antaranya. Dengan kata lain cara mana yang akan dipergunakan pengarang bergantung pada fantasinya.

#### 5) Gaya Bahasa

Menurut Nurgiyantoro “Gaya bahasa ialah cara pengarang mengungkapkan pemikiran atau ide melalui bahasa-bahasa yang khas di dalam tulisannya”. Menurut Keraf (2005:52), “Gaya bahasa adalah cara melukiskan sesuatu dengan jalan menyamakan dengan sesuatu yang lain.” Gaya bahasa yang dimaksud meliputi: gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa penegasan, gaya bahasa sindiran, dan gaya bahasa pertentangan.

Gaya bahasa perbandingan adalah pemilihan kata yang digunakan oleh pengarang untuk menyajikan ceritanya dengan membandingkan satu benda dengan benda yang lain. Gaya bahasa penegasan adalah pemilihan kata yang digunakan oleh pengarang untuk menyajikan ceritanya dengan mengulang beberapa kata yang sama untuk menegaskan maksud dari pengarang. Gaya bahasa sindiran adalah pemilihan kata yang digunakan oleh pengarang untuk menyajikan ceritanya dengan kata-kata yang sifatnya menyindir. Gaya bahasa pertentangan

adalah pemilihan kata yang digunakan oleh pengarang untuk menyajikan ceritanya dengan menggunakan kata-kata yang maksudnya bertentangan dengan apa maksud dari pengarang. Selanjutnya, Maryani (2016:270) menyatakan, “Gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis”.

Berdasarkan pendapat di atas, gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan menggunakan bahasa yang khas untuk menarik minat pembaca terhadap suatu cerita.

Gaya bahasa digunakan pengarang untuk memperindah ceritanya. Penggunaan gaya bahasa dalam suatu cerita bisa pada dialog antartokoh maupun prolog-prolog sebelum adanya dialog. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan efek seni pada pembaca. Gaya bahasa tersebut bisa berupa gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa perumpamaan, maupun gaya bahasa penegasan.

#### 6) Amanat (Pesan)

Menurut Tarigan (2008:22), “Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan seorang penyair dalam ceritanya”. Kemudian Maryani (2016:53), “Amanat adalah pesan yang akan disampaikan dalam cerita rekaan”. Selanjutnya Menurut Priatna (2006:37), “Amanat adalah pesan pengarang terhadap pembaca yang berupa nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh atau teladan”.

Berdasarkan pendapat di atas. amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Tujuan pengarang memberikan amanat pada setiap ceritanya adalah untuk memberikan suatu perubahan tingkah laku pada pembaca setelah membaca ceritanya.

## 7) Sudut Pandang

Tarigan (2008: 136-137) menyatakan sudut pandang (point of view) adalah posisi fisik, tempat persona/pembicara melihat dan menyajikan gagasan atau peristiwa-peristiwa perspektif fisik dalam ruang dan waktu yang dipilih oleh penulis bagi personanya, serta mencakup kualitas-kualitas emosional dan mental persona yang mengawasi sikap dan nada. Sudut pandangan melibatkan sejumlah masalah pokok dalam sastra, antara lain: persona/pembicara, jarak retorik, dan komentar kepengarangan. Jadi, sudut pandang pencerita atau *point of view* sering juga disebut pusat pengisahan, artinya, berkenalan dengan posisi pengarang dalam cerita atau sebagai siapa pengarang dalam cerita tersebut.

Sudut pandang dibedakan menjadi sudut pandang orang pertama dan orang ketiga. Masing-masing sudut pandang tersebut kemudian dibedakan lagi menjadi:

- 1) Berperan langsung sebagai orang pertama, sebagai tokoh yang terlihat dalam cerita yang bersangkutan.
- 2) Hanya sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pengamat. Pengarang seakan-akan berdiri di luar pagar. Pengarang tidak memegang peranan apa pun. Ia hanya menceritakan apa yang terjadi di antara tokoh-tokoh cerita yang dikarangnya.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menceritakan sesuatu cerita, pengarang boleh memilih dari sudut mana ia akan menceritakan itu. Apakah sebagai orang luar saja, atau apakah pengarang juga turut dalam cerita itu. Jadi, sudut pandang adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita. Pengarang berperan langsung sebagai orang pertama, sebagai tokoh yang terlihat dalam cerita yang bersangkutan, dan hanya sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pengamat.

#### 4. Hakikat Gambar Berseri (Media Visual)

##### a. Pengertian Media

Menurut Arsyad (2017:3), “Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah diartikan sebagai tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2017:3) mengatakan bahwa, “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Associayion of Educationand Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Robert Hanick dkk dalam Angkowo (2007:11) menyatakan bahwa, “Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur”.

Gagne dalam Soeharto (2013:98) menyatakan bahwa,

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru biasa. Heinech dkk (2002:10) dalam buku *Instructional Media and Technologies for Learning* mendefinisikan, “Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang mendukung suasana belajar mengajar film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari komunikasi kepada khalayak. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

#### **b. Konsep Gambar Seri (Media Visual)**

Gambar seri biasa disebut dengan istilah gambar bersambung. Media gambar seri merupakan media grafis yang digunakan untuk menerangkan suatu rangkaian perkembangan, sebab setiap seri media gambar bersambung dan selalu terdiri dari sejumlah gambar. Gambar-gambar tersebut membentuk

suatu cerita apabila gambar-gambar dipadukan dan diurutkan secara sistematis sehingga menjadi urutan cerita yang bermakna dan memiliki arti.

Menurut Arsyad (20017:119), “Gambar seri merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Dengan gambar seri, siswa dilatih mengungkapkan adegan dan kegiatan yang ada dalam gambar”. Sedangkan Djamarah dan Zain (2006:124) mengemukakan bahwa, “Media gambar seri (media visual) adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Adapula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun”.

Dari penjelasan di atas jelaslah bahwa media gambar seri masuk dalam bagian media visual yang memungkinkan seorang guru dapat menggunakannya sebagai media di dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami. Salah satu penyampaian pesan ini yaitu menggunakan gambar seri di dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen pada pelajaran bahasa Indonesia.

Gambar seri biasa disebut dengan istilah gambar bersambung. Media gambar seri merupakan media grafis yang digunakan untuk menerangkan suatu rangkaian perkembangan, sebab setiap seri media gambar bersambung dan selalu terdiri dari sejumlah gambar. Gambar-gambar tersebut membentuk suatu cerita apabila gambar-gambar dipadukan dan diurutkan secara sistematis sehingga menjadi urutan cerita yang bermakna dan memiliki arti.



Meningkatkan HOTS siswa dalam menulis cerpen berdasarkan urutan gambar seri merupakan salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di SMA. Gambar seri yang kelihatan sangat sederhana sebenarnya mengandung banyak arti. Oleh karena itu, pemilihan gambar harus tepat, menarik dan merangsang siswa. Selain gambar seri dapat pula digunakan diagram, grafik, skema dan sejenisnya sebagai media untuk menulis. Menulis dengan media gambar seri berarti melatih dan mempertajam daya imajinatif siswa.

Berikut ini adalah contoh dalam menulis cerpen berbantuan gambar berseri.

1.



Di pagi hari yang hujan, suasana yang Luna sukai. Menikmati suasana hujan. Memandang hujan dari balik jendela kamar. Luna si gadis cantik yang pendiam, pemalu, tapi cerdas

2.



Luna berangkat sekolah naik bus Tetapi tidak mendapat kursi bus karena bus penuh penumpang. Tak sengaja memandang sosok laki-laki yang duduk dihadapannya

3.



Tidak disangka, laki-laki tersebut melemparkan senyuman dan menawarkan tempat duduknya kepada Luna. Luna tercengang. Luna menerima tawaran dan segeraduduk di kursi yang ditawarkan.

4.



Malam hari, Luna masih terbayang dengan kejadian mengesankan saat bertemu dia di bus. Dalam hati Luna menyesal karena tak sempat berterimakasih

5.



Hari demi hari Luna jalani, namun lelaki tersebut tak pernah muncul lagi dihadapannya. Luna tetap berharap bahwa suatu saat dia akan bertemu dengan lelaki yang tidak diketahui namanya itu dan ingin mengucapkan terimakasih.

### c. Penggunaan Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerpen

Dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut jelaslah bahwa media merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Media gambar seri merupakan media yang terdiri dari beberapa buah gambar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang merupakan satu rangkaian cerita. Peranan gambar seri dalam pembelajaran menulis adalah membantu siswa dalam memperoleh konsep tentang suatu topik tertentu dengan mengamati gambar seri yang dibentangkan di depan kelas kemudian siswa diminta menuangkannya dalam bentuk tulisan. Selain itu, gambar seri merupakan gambar mnemois yakni suatu gambar yang dapat menimbulkan suatu ingatan pada suatu rangkaian kejadian tertentu.

Gambar seri pula berupa kejadian beruntun/kronologis yang akan membantu siswa dalam menemukan gagasan dalam bercerita. Gambar seri atau gambar berurutan tidak hanya memberikan materi dasar pada sebuah karangan siswa, tetapi juga mampu menstimulasi daya imajinasi siswa. Gambar seri bisa menstimulasi pendeskripsian benda, orang, tempat dan proses suatu kegiatan tertentu, misalnya penulisan instruksi, klasifikasi, perbandingan dan narasi. Gambar seri dapat menuntun urutan kejadian atau kronologi cerita, sehingga siswa dapat terusik imajinasinya untuk menuangkan idenya dalam tulisan tersebut sesuai gambar. Contohnya cerpen, melalui gambar seri siswa dapat mengurutkan urutan kejadian atau kronologi cerita dari gambar seri tersebut.

Media gambar seri mampu memperjelas pemahaman, karena dengan melihat gambar seri siswa dapat memahami hubungan antar konsep dalam proses menulis berdasarkan gambar seri tersebut. Penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks cerpen adalah sebagai berikut: guru menunjukkan serangkaian gambar seri yang acak kepada

siswa, selanjutnya siswa secara bergantian mengurutkan gambar seri sesuai urutan yang tepat. Setelah siswa mengurutkan gambar, guru menanyakan alasan yang logis dan urutan gambar tersebut, kemudian guru menanamkan konsep. Selanjutnya siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar seri dengan memperhatikan unsur-unsur intrinsik cerpen yang tepat.

Alasan digunakan media gambar seri adalah agar media gambar tersebut dapat menuntun urutan kejadian atau kronologi cerita, sehingga siswa dapat terusik imajinasinya untuk menuangkan idenya dalam tulisan tersebut sesuai dengan gambar. Sehingga siswa menjadi lebih mudah dan termotivasi dalam kegiatan menulis, sehingga kemampuan menulis cerpen menjadi lebih meningkat.

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

### **a. Konsep Berpikir**

Menurut Rusyna (2014:1), “Berpikir didefinisikan sebagai kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang diterima melalui panca indera dan ditujukan untuk mencari suatu kebenaran. Berpikir juga merupakan penggunaan otak secara sadar untuk mencari sebab, berdebat, mempertimbangkan, memperkirakan, dan merefleksikan suatu subjek”.

Selanjutnya Kuswana (2013:3) menyatakan,

Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar, dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi, dan pengalaman sebelumnya.

Sanjaya (2008:230-231) menjelaskan,

Kemampuan berpikir memerlukan kemampuan mengingat dan memahami, oleh sebab itu kemampuan untuk mengingat menjadi bagian terpenting dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Sehingga bisa dikatakan bahwa kemampuan berpikir seseorang pasti diikuti kemampuan mengingat dan memahami, tetapi belum tentu kemampuan mengingat dan memahami yang dimiliki seseorang menunjukkan bahwa seseorang tersebut memiliki kemampuan berpikir.

Ditambahkan Kuswana (2013:24), “Kemampuan berpikir melibatkan enam jenis berpikir, yaitu: (1) metakognisi, (2) berpikir kritis, (3) berpikir kreatif, (4) proses kognitif (pemecahan masalah dan pengambilan keputusan), (5) kemampuan berpikir inti (seperti representasi dan merengkas), (6) memahami peran konten pengetahuan”.

Dengan demikian, dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir yaitu aktivitas mental baik yang berupa tindakan yang disadari maupun tidak yang merupakan sebuah proses mengolah pengetahuan yang dilakukan oleh akal manusia untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh seseorang.

#### **b. Konsep HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)**

HOTS merupakan salah satu komponen dari keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. Berpikir kreatif dan berpikir kritis dapat mengembangkan seseorang untuk lebih inovatif, memiliki kreativitas yang baik, ideal dan imajinatif. Ketika peserta didik tahu bagaimana menggunakan kedua keterampilan tersebut, itu berarti bahwa peserta didik mampu berpikir, namun sebagian dari peserta didik harus didorong, diajarkan, dan dibantu untuk dapat mengaplikasikan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) harus diajarkan dan dipelajari. Seluruh peserta didik

memiliki hak untuk belajar dan menerapkan keterampilan berpikir, seperti halnya pengetahuan yang lainnya.

Menurut Heong dkk (2011:12),

HOTS atau keterampilan berpikir tingkat tinggi didefinisikan sebagai penggunaan pikiran secara lebih luas untuk menemukan tantangan baru. Kemampuan berpikir tingkat tinggi ini menghendaki seseorang untuk menerapkan informasi baru atau pengetahuan sebelumnya dan memanipulasi informasi untuk menjangkau kemungkinan jawaban dalam situasi baru. Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan aspek penting dalam mengajar dan belajar. Keterampilan berpikir sangat penting dalam proses pendidikan. Orang berpikir dapat mempengaruhi kemampuan belajar, kecepatan, dan efektivitas belajar. Oleh karena itu, keterampilan berpikir ini dikaitkan dengan proses belajar. Peserta didik yang dilatih dengan berpikir menunjukkan dampak positif pada pengembangan pendidikan mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) merupakan aktivitas berpikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang telah diketahui. Tetapi kemampuan berpikir tingkat tinggi juga merupakan kemampuan mengkonstruksi, memahami, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk dipergunakan dalam menentukan keputusan dan memecahkan suatu permasalahan pada situasi baru dan hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Dalam keterampilan berpikir, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, sebagaimana dikemukakan Rusyna (2014:136) yaitu:

- 1) Keterampilan berpikir tidak secara otomatis dapat dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Keterampilan berpikir bukan merupakan hasil langsung dari pengajaran suatu bidang studi.
- 3) Pada kenyataannya peserta didik jarang melakukan transfer sendiri keterampilan berpikir ini, sehingga perlu adanya latihan terbimbing.

- 4) Pengajaran keterampilan berpikir memerlukan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered*).

**c. Landasan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)**

Basuki & Hariyanto (2016:12-14) menyatakan,

Keterampilan berpikir tingkat tinggi pertama kali dimunculkan pada tahun 1956 lalu kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl pada tahun 2001. Pada awalnya taksonomi Bloom menggunakan kata benda yaitu pengetahuan, pemahaman, terapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Setelah direvisi menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Dalam taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, terdapat tiga aspek dalam ranah kognitif yang menjadi bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking*. Ketiga aspek tersebut menurut Suyono & Hariyanto (2014:167) yaitu: “aspek analisa, aspek evaluasi, dan aspek mencipta. Tiga aspek lain dalam ranah yang sama, yaitu aspek mengingat, aspek memahami, dan aspek aplikasi (menerapkan) masuk dalam bagian berpikir tingkat rendah atau *lower order thinking*.”

Anderson dan Krathwohl (2010:99-133) menyatakan indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) antara lain: “1) Mengingat, 2) Memahami, 3) Mengaplikasikan, 4) Menganalisis, 5) Mengevaluasi, dan 5) Mencipta”. Anderson dan Krathwohl (2010:99-133) menjelaskan masing-masing indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti

materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Peserta didik memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa



bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

#### 6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan uraian di atas, dalam pembelajaran peserta didik harus bisa memahami, menafsirkan, menganalisis, serta menginterpretasi informasi yang diterima. HOTS juga mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi, membuat simpulan, serta membuat generalisasi. Dalam Taksonomi Bloom revisi, HOTS merupakan kemampuan kognitif pada tingkat penerapan, analisis, evaluasi, dan inovasi.

### **B. Kerangka Konseptual**

Buku teks tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Sebagai media dan sumber pembelajaran, buku teks mampu mentransformasikan ilmu

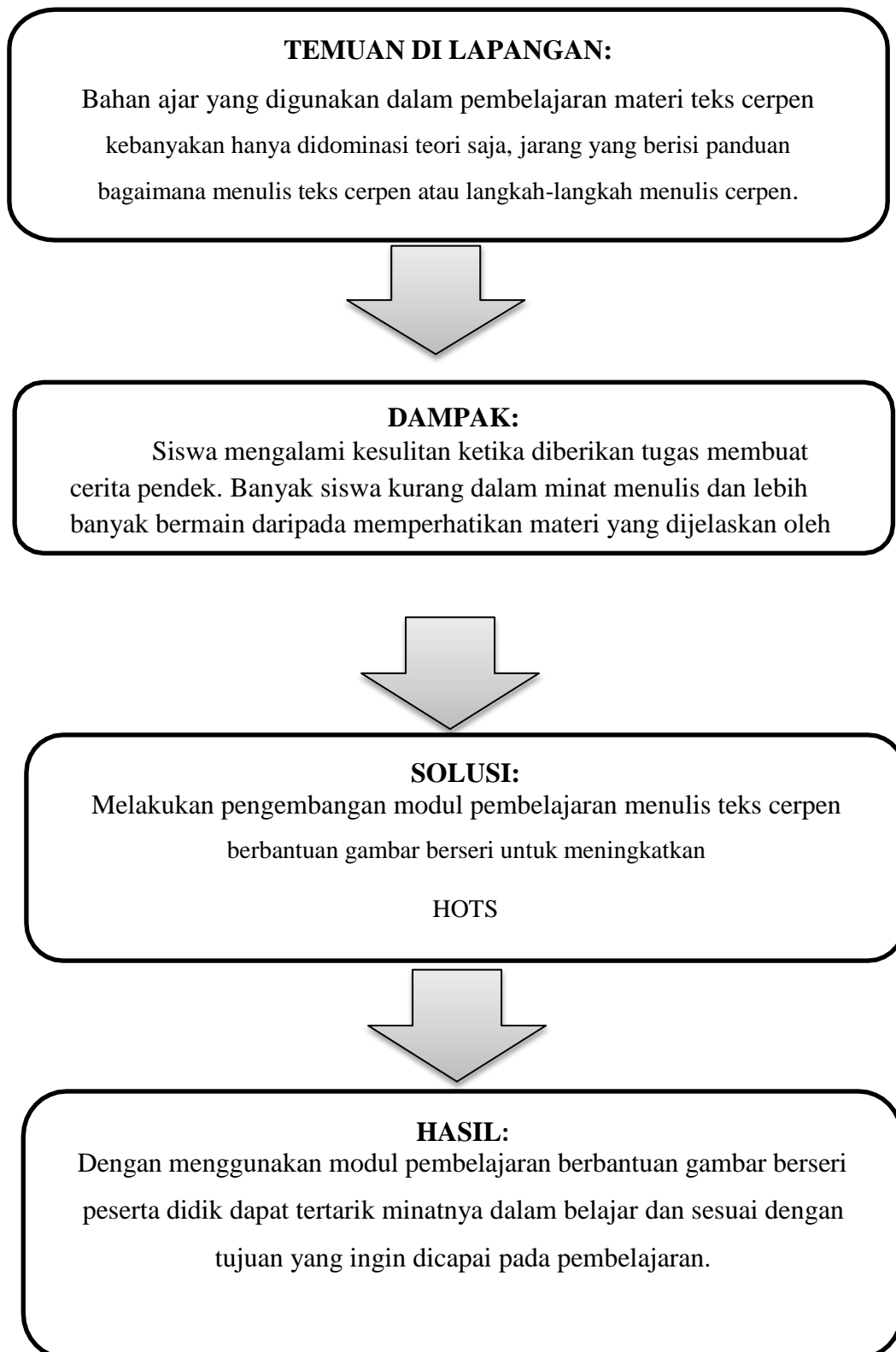
pengetahuan dan nilai-nilai kehidupan yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang diajarkan.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi menulis teks cerpen pada buku teks masih kurang mendukung siswa dalam menemukan ide, sehingga membuat siswa masih merasa kesulitan dalam menulis teks cerpen. Hal tersebut membuat pembelajaran menulis teks cerpen berjalan kurang efektif. Antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran menulis kurang sehingga kebermanfaatan pembelajaran menulis dirasa kurang maksimal. Padahal, siswa dituntut mampu menulis teks cerpen sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan sumber belajar berupa modul yang mendukung dan melengkapi buku ajar yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri. Modul dikembangkan dengan pendekatan tertentu yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam kegiatan menulis teks cerpen.

Modul yang dikembangkan disusun berdasarkan langkah-langkah menulis teks cerpen berbantuan gambar berseri, sehingga dapat mendorong siswa menulis teks cerpen berdasarkan gambar berseri sesuai pengalaman masing-masing. Modul tidak hanya berisi materi, akan tetapi berisi contoh-contoh cerpen, kolom aktivitas yang dapat mendorong siswa menulis teks cerpen, kata-kata mutiara dari para sastrawan, tes formatif, dan kunci jawaban. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

**Berikut adalah skema kerangka konseptual dalam penelitian ini:**



**Gambar 2.1. Bagan Kerangka Konseptual**

### C. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, selain peneliti menggali informasi bersumber dari buku-buku dalam rangka mendapatkan informasi, peneliti juga melakukan telaah pustaka terhadap penelitian yang relevan dengan judul skripsi peneliti. Hal tersebut digunakan untuk memperoleh suatu informasi, konsep dan landasan teori ilmiah, serta sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Masruroh tahun 2015 dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman (EXPERIENTIAL LEARNING) Untuk Siswa SMP/MTs*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan modul berbasis pengalaman sebagai sumber pembelajaran menulis teks cerpen. Pada siswa kelas XI. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada 10 tahapan dari Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 3 tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan pembuatan produk, dan pengembangan produk. Data diperoleh melalui penyebaran angket, wawancara, telaah buku teks pelajaran, validasi produk, dan uji coba terhadap siswa. Hasil penelitian diatas relevan dengan penelitian yang akan Penulis teliti yaitu relevansinya terletak pada keterampilan menulis cerpen yang diteliti.
2. Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khusmila tahun 2020. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Media Gambar Seri Dalam Pembelajaran Daring Pada Peserta Didik Kelas IX SMP IT*

*Ar\_Rochman Salaman Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021*. Penelitian ini menggunakan media gambar seri dan memadukannya dengan model pembelajaran Problem Based Learning. Teknik pengumpulan data menggunakan tes menulis cerpen dan uji reliabilitas berupa (observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto/video). Menjelaskan bahwa gambar berseri cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen karena dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen. Terbukti dari hasil rata-rata siklus I sebesar 71,85 dan hasil siklus II dengan rata-rata 81,11. Nilai tersebut termasuk kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menulis cerpen dengan menggunakan media gambar seri dengan baik. Hasil penelitian diatas relevan dengan penelitian yang akan Penulis teliti yaitu relevansinya terletak pada keterampilan yang diteliti dan juga media yang digunakan pada penelitian tersebut.

3. 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.

Hasil penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu mengembangkan bahan ajar pembelajaran cerpen untuk siswa kelas XI. Yang membedakannya 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.