

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Terdapat banyak definisi Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang dibuat karena R & D digunakan dalam banyak bidang, sehingga ada tekanan dan fokus yang berbeda ketika definisi ini dirumuskan.

Sugiyono (2013: 407) mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Gall & Borg dalam "*Educational Research*" menjelaskan R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas. (Putra, 2011: 84)

Penggunaan R&D dalam dunia pendidikan memberikan manfaat yang sangat besar, terutama dalam inovasi pendidikan. R&D telah mengenalkan pendidikan berbasis teknologi yang melahirkan "*e-learning*", "*virtual learning*" yang mengubah paradigma dan proses belajar (Putra, 2011: 28).

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan merupakan studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada yang lebih inovatif, efektif, dan bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah.

Borg & Gall mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan seperti yang dikutip dalam Emzir (2012: 271). Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada table 2.1

Tabel2.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall

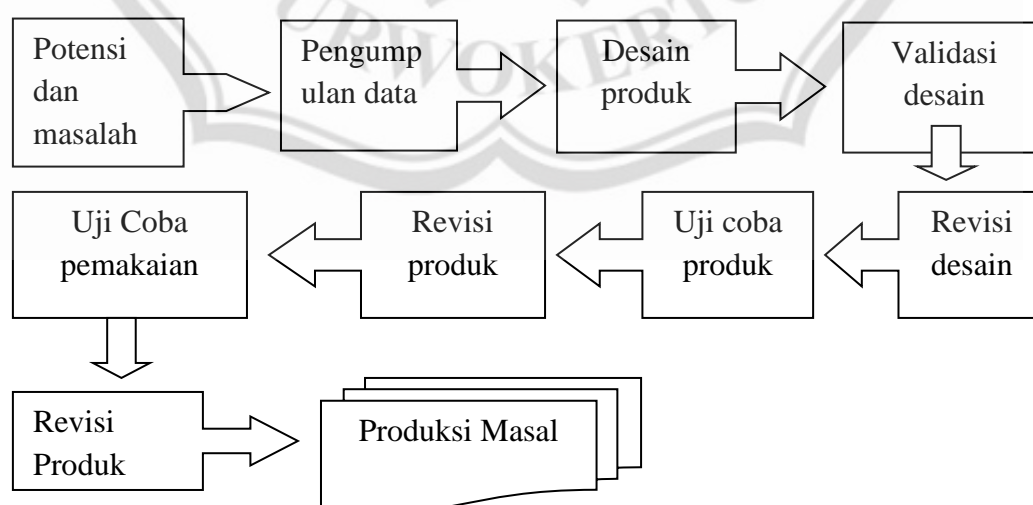
Langkah Utama Brog &Gall	10 Langkah Rinci Brog dan Gall
Penelitian dan Pengumpulan Informasi (<i>Research and information Collecting</i>)	1. Penelitian dan pengumpulan informasi
Perencanaan (<i>Planning</i>)	2. Perencanaan
Pengembangan Produk Bentuk Awal Produk (<i>Develop Preliminary From Of Product</i>)	3. Pengembangan bentuk awal produk
Uji Lapangan dan Revisi Produk (<i>Field testing and product revision</i>)	4. Uji lapangan awal 5. Revisi produk 6. Uji lapangan utama 7. Revisi produk operasional 8. Uji lapangan operasional
Revisi Produk Akhir (<i>Final Product Revision</i>)	9. Revisi produk akhir
Desiminasi dan Implementasi (<i>Dessimination and Implementation</i>)	10. Desiminasi dan implementasi

Berikut ini keterangan 10 langkah penelitian dan pengembangan di atas.

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).
Penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*Planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba. Selama uji coba berlangsung dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran kuisioner.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).
6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 3-5 sekolah dengan 30-80 subjek.
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.
8. Uji pelaksanaan lapangan. Dilaksanakan pada 40-200 subjek. Pengujian dilakukan dengan angket, wawancara, dan observasi serta analisis hasilnya.
9. Penyempurnaan produk akhir.

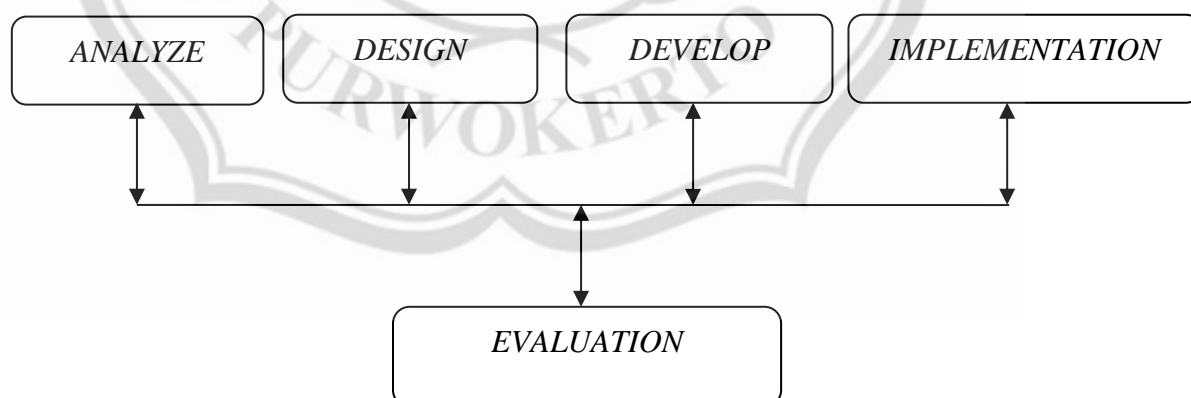
Selanjutnya Sugiyono (2013: 409) menjelaskan langkah-langkah R & D pada gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.1 Langkah-langkah R&D

Selanjutnya Pengembangan dapat menggunakan model Desain ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadukan menurut langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh Borgdan Gall dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran bagi guru. Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).

Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah seperti yang terdapat pada gambar 2.3 sebagai berikut



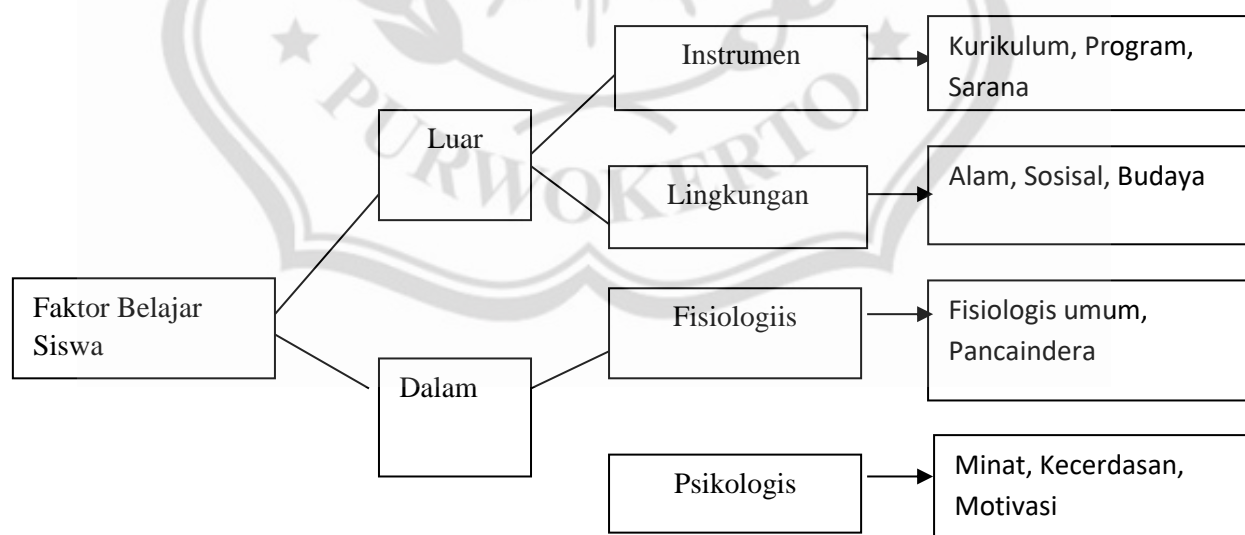
Gambar 2.2 Langkah Umum Desain ADDIE

2. Bahan Ajar

a. Pengertian dan Pemilihan Bahan Ajar

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh banyaknya faktor. Bahan ajar merupakan salah satu faktor penting selain faktor pendidik, peserta didik, sarana, dan komponen lainnya. Interaksi antar komponen tersebut sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Bahan ajar yang baik akan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi dan mampu mengembangkan potensi peserta didik. Selain itu salah satu tugas utama guru/pendidik adalah memilih dan menentukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat.

Bahan ajar berperan penting dalam proses belajar siswa, karena bahan ajar merupakan salah satu faktor eksternal pendukung belajar siswa, seperti yang digambarkan oleh Komalasari (2010: 5) dalam skema berikut ini.



Mudlofar (2012: 128) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan

belajar mengajar di kelas sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa.

Hal serupa dinyatakan oleh Prastowo (2011: 17) bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Namun, jika tidak dirancang sistematis meskipun mengandung materi pelajaran, maka tidak bisa menyebutnya sebagai bahan ajar. Ini menunjukkan letak perbedaan antara bahan ajar dengan yang bukan bahan ajar.

Pemilihan dan seleksi bahan ajar sangat penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang keseluruhan prosesnya tertuang dalam perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan proses pengembangan sistem pembelajaran yang bertujuan untuk menguasai sepenuhnya bahan dan materi pelajaran, metode dan penggunaan alat pembelajaran yang sesuai dengan yang diprogramkan.

Perencanaan pembelajaran dibuat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran hendaknya meliputi tiga ranah kompetensi, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, seleksi dan pemilihan bahan ajar pun harus memperhatikan tiga ranah tersebut.

Selain itu, Komalasari (2010: 28) menyatakan bahwa pemilihan bahan pelajaran juga harus berdasarkan analisis scope dan sequence. Scope atau ruang lingkup isi kurikulum dimaksudkan untuk menyatakan keluasan dan kedalaman bahan, sedangkan sequence menyangkut urutan isi kurikulum. Selanjutnya Nasution seperti yang dikutip Komalasari (2010) menyatakan kriteria-kriteria untuk menentukan scope bahan pelajaran, yaitu

- 1) bahan pelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan yang hendak dicapai,
- 2) bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga sebagai warisan generasi yang lampau,
- 3) bahan pelajaran dipilih karena berguna untuk menguasai suatu disiplin ilmu,
- 4) bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga bagi manusia.

b. Prinsip-Prinsip Bahan Ajar

Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (2006) dalam Mudlofir (2011: 130) menguraikan prinsip-prinsip bahan ajar, yakni prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

- 1) Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian kompetensi dasar.
- 2) Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- 3) Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Selanjutnya disampaikan juga ciri-ciri bahan ajar yang baik, yaitu:

- 1) menimbulkan minat baca,
- 2) ditulis dan dirancang untuk siswa ,
- 3) menjelaskan tujuan instruksional,
- 4) disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel,
- 5) struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang akan dicapai,
- 6) memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih,
- 7) mengakomodasi kesulitan siswa,
- 8) memberikan rangkuman,
- 9) gaya penulisan komunikatif dan semi formal,
- 10) kepadatan berdasar kebutuhan siswa,
- 11) dikemas untuk proses instruksional,
- 12) mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa, dan
- 13) menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

c. Unsur-Unsur Bahan Ajar

Ada enam unsur-unsur bahan ajar, yaitu (1) petunjuk belajar, (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) informasi pendukung, (4) latihan-latihan, (5) petunjuk kerja, dan (6) evaluasi (Prastowo, 2011: 28-30) periksa juga Mudlofir (2011: 140).

1) Petunjuk Belajar

Komponen ini berisi tentang (a) bagaimana pendidik mengajarkan materi kepada peserta didik dan (b) bagaimana peserta didik mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar.

2) Kompetensi yang Akan Dicapai

Komponen ini berisi tentang kompetensi apa yang harus dicapai oleh peserta didik. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar harus tercantum dalam bahan ajar.

3) Informasi Pendukung

Informasi pendukung merupakan berbagai informasi tambahan yang melengkapi bahan ajar, sehingga peserta didik akan semakin mudah menguasai pengetahuan dan keterampilan yang akan mereka peroleh.

4) Latihan-Latihan

Komponen ini berupa tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar.

5) Petunjuk Kerja

Petunjuk kerja merupakan sejumlah prosedural cara pelaksanaan aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan praktik dan lain sebagainya.

6) Evaluasi

Komponen ini berisi evaluasi (pertanyaan untuk penilaian) untuk mengukur penguasaan kompetensi peserta didik.

d. Bentuk-Bentuk Bahan Ajar

Prastowo (2011: 40) mengemukakan ada empat jenis bahan ajar, yaitu (1) bahan ajar cetak, (2) bahan ajar dengar, (3) bahan ajar pandang dengar, dan (4) bahan ajar interaktif.

- 1) Bahan ajar cetak (printed), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran dan penyampaian informasi.

Contohnya handout, buku, modul, LKS, brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, dan model atau maket.

- 2) Bahan ajar dengar, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar, yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial. Contohnya, video compact disk dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif, yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Sementara itu Mudlofir (2011: 140) mengelompokkan bahan ajar dalam lima bentuk, yaitu: ★

- 1) Bahan cetak seperti: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet.
- 2) Audio visual seperti: video/film, VCD.
- 3) Audio seperti: radio, kaset, CD audio, PH.
- 4) Visual: foto, gambar, model/maket.
- 5) Multimedia: CD interaktif, computer based, internet.

e. Bahan Ajar dalam Bentuk Buku

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, dalam jenis bahan ajar cetak terdapat bentuk buku. Bahan ajar berbentuk buku merupakan bahan pengajaran yang paling banyak digunakan di antara semua bahan pengajaran lainnya.

Menurut Sitepu (2012: 11) buku mengandung informasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengetahui apa yang terjadi pada masa yang lalu, masa sekarang, dan kemungkinan masa yang akan datang sehingga memperluas wawasan pembacanya serta dapat menjadi sumber inspirasi untuk memperoleh gagasan baru.

Terdapat beberapa rumusan definisi mengenai buku, “dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papirus, lontar, perkamen, dan kertas dengan segala bentuknya: berupa gulungan, dilubangi, dan diikat atau dijilid muka dan belakangnya dengan kulit, kain, karton, dan kayu. Sedangkan dalam arti sederhana buku merupakan informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan (Sitepu, 2012: 12-13). Sedangkan menurut Prastowo buku adalah media pengarang untuk menuangkan pemikiran dan ilmu pengetahuannya dalam rupa bahan tertulis.

Walaupun rumusan definisi buku berbeda-beda, tetapi terdapat hal-hal yang sama, seperti mengandung informasi, tercetak, dijilid, dan diterbitkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku merupakan kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal. Lebih lanjut Sitepu (2012: 13) menjelaskan bahwa buku yang baik adalah yang mana ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar beserta keterangan-keterangannya, serta isi buku tidak hanya menggambarkan sesuatu yang hanya sesuai dengan ide penulisnya, dalam dunia pendidikan, buku peserta didik yang mana biasa disebut buku teks merupakan salah satu bahan ajar yang berfungsi sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Buku teks dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Prastowo menjelaskan bahawa buku teks pelajaran pada umumnya merupakan bahan ajar hasil seorang pengarang atau tim pengarang yang disusun berdasarkan kurikulum atau tafsiran kurikulum yang berlaku. Biasanya, buku teks pelajaran merupakan salah satu pendekatan tentang implementasi kurikulum, dan karena itu ada kemungkinan terdapat berbagai macam buku teks pelajaran tentang satu bidang studi tertentu. Oleh karena itu, pendidik perlu memperhatikan dalam pemilihan buku teks mana yang mereka anggap paling sesuai dengan peserta didiknya.

f. Pengembangan Bahan Ajar

Mudlofir (2011: 143-148) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar melalui lima tahapan, yaitu (1) identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2) analisis pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar, (3) merumuskan hasil pembelajaran, (4) menentukan dan menyusun strategi pembelajaran, dan (5) pengembangan bahan.

Sementara Prastowo (2011: 50-58) menyatakan langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang lebih ringkas, yaitu

- 1) Melakukan analisis kebutuhan bahan ajar, merupakan suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar. Analisis ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu (1) analisis kurikulum, (2) analisis sumber belajar, dan (3) penentuan jenis dan judul bahan ajar.
- 2) Menganalisis sumber belajar, bertujuan untuk mengetahui ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkan sumber belajar yang akan digunakan sebagai bahan untuk penyusunan bahan ajar.

- 3) Memilih dan menentukan bahan ajar, bertujuan memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi.

3. Modul

a. Pengertian Modul

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Prastowo, 2011: 106). Penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari guru. Di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator.

Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sukiman (2011: 131) yang menyatakan bahwa modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Siswa yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Sementara itu, siswa yang memiliki kecepatan rendah dalam belajar bisa belajar lagi dengan mengulangi bagian-bagian yang belum dipahami sampai paham.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas terdapat hal-hal penting dalam mendefinisikan modul yaitu bahan belajar mandiri, membantu siswa menguasai tujuan belajarnya, dan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa modul merupakan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa sebagai bahan belajar mandiri untuk membantu siswa menguasai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

b. Karakteristik Modul

Modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya. Karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *userfriendly*.

- 1) *Self Instruction*, siswa dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. *Self Instruction* dapat terpenuhi jika modul tersebut: memuat tujuan pembelajaran yang jelas; materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik; ketersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya; kontekstual; bahasanya sederhana dan komunikatif; adanya rangkuman materi pembelajaran; adanya instrumen penilaian mandiri (*self assessment*); adanya umpan balik atas penilaian siswa; dan adanya informasi tentang rujukan.
- 2) *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.
- 3) *Stand Alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.
- 4) *Adaptif*, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*). Modul yang adaptif adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

- 5) *User Friendly* (bersahabat/akrab), modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

c. Sistematika Modul

Menurut Sungkono (2003) ada delapan komponen utama yang perlu terdapat dalam modul yaitu tinjauan mata pelajaran, pendahuluan, kegiatan belajar, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, dan kunci jawaban tes formatif.

1) Tinjauan Mata Pelajaran

Tinjauan mata pelajaran berupa paparan umum mengenai keseluruhan pokok-pokok isi mata pelajaran yang mencakup deskripsi mata pelajaran, kegunaan mata pelajaran, kompetensi dasar, bahan pendukung lainnya (kaset, kit, dll), petunjuk belajar.

2) Pendahuluan

Pendahuluan dalam modul merupakan pembukaan pembelajaran suatu modul yang berisi:

- a) Deskripsi singkat isi modul
- b) Indikator yang ingin dicapai
- c) Memuat pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya sudah diperoleh
- d) Relevansi, yang terdiri atas:
 - (1) Urutan kegiatan belajar logis
 - (2) Petunjuk belajar

3) Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar memuat materi yang harus dikuasai siswa. Bagian ini terbagi menjadi beberapa sub bagian yang disebut kegiatan belajar. Di dalam kegiatan belajar tersebut berisi uraian, contoh, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, kunci jawaban tes formatif dan tindak lanjut.

Direktorat tenaga kependidikan (2008: 21-26) menjelaskan struktur penulisan suatu modul sering dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup.

a) Bagian pembuka

Bagian pembuka meliputi:

- (1) Judul modul menarik dan memberi gambaran tentang materi yang dibahas dan menggambarkan isi materi
- (2) Daftar isi menyajikan topik-topik yang akan dibahas
- (3) Peta informasi berupa kaitan antara topik-topik yang dibahas
- (4) Daftar tujuan kompetensi
- (5) Tes awal

b) Bagian inti

- (1) Pendahuluan/tinjauan umum materi
- (2) Hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain
- (3) Uraian materi

Uraian materi merupakan penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul. Apabila materi yang akan dituangkan cukup luas, maka dapat dikembangkan ke dalam beberapa Kegiatan Belajar (KB). Setiap KB memuat uraian materi, penugasan, dan rangkuman.

c) Bagian Penutup

(1) Glossary atau daftar istilah

Glossary berisikan definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul. Definisi tersebut dibuat ringkas dengan tujuan untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari.

(2) Tes Akhir

Tes akhir merupakan latihan yang dapat pembelajar kerjakan setelah mempelajari suatu bagian dalam modul. Aturan umum untuk tes-akhir ialah bahwa tes tersebut dapat dikerjakan oleh pembelajar dalam waktu sekitar 20% dari waktu mempelajari modul. Jadi, jika suatu modul dapat diselesaikan dalam tiga jam maka tes akhir harus dapat dikerjakan oleh peserta belajar dalam waktu sekitar setengah jam.

(3) Indeks

Indeks memuat istilah-istilah penting dalam modul serta halaman di mana istilah tersebut ditemukan. Indeks perlu diberikan dalam modul supaya pembelajar mudah menemukan topik yang ingin dipelajari. Indeks perlu mengandung kata kunci yang kemungkinan pembelajar akan mencarinya.

d. Prosedur Penulisan Modul

Prosedur penulisan modul merupakan proses pengembangan modul yang dilakukan secara sistematis. Penulisan modul dilakukan dengan prosedur sebagai berikut (Depdiknas, 2008: 12-16):

1) Analisis kebutuhan modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi untuk menentukan jumlah dan judul modul yang dibutuhkan dalam mencapai suatu

kompetensi tertentu. Berikut ini langkah-langkah dalam menganalisis kebutuhan modul yaitu;

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

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

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

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

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

3) Validasi

Validasi adalah proses permintaan persetujuan pengesahan terhadap kelayakan modul. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Tujuan dilakukannya validasi adalah mengetahui kelayakan terhadap modul yang telah dibuat.

4) Uji Coba Modul

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

5) Revisi

Revisi atau perbaikan adalah proses perbaikan modul setelah mendapat masukan dari ahlimateri, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan siswa.

4. Cerita Rakyat

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah suatu yang dianggap sebagai kekayaan milik yang kehadirannya atas dasar keinginan untuk berhubungan social dengan orang lain. Dalam cerita rakyat dapat dilihat adanya berbagai tindakan berbahasa guna menampilkan adanya nilai-nilai dalam masyarakat (Nuraeni 2010: 182). Cerita rakyat dapat disebut pula cerita daerah yaitu cerita yang tumbuh dan berkembang pada suatu daerah. Cerita itu berkembang dari lisan ke lisan dan tidak jelas pengarangnya. Setiap daerah biasanya memiliki cerita semacam itu.

b. Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam Danandjaya, 1997:50) cerita prosa rakyat dibagi ke dalam tiga golongan, yaitu: (a) mite (*myth*), (b) legenda (*legend*), dan (c) dongeng (*folktale*).

1) Mite (myth)

Menurut Bascom (dalam Danandjaya, 1997:50) mite adalah cerita prosa rakyat yang benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang mempunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti kita kenal sekarang, dan terjadi padamasa lampau.

2) Legenda

Danandjaya (1997:50) mendeskripsikan legenda sebagai cerita prosa rakyat, yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Sependapat dengan ungkapan di atas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Selain itu menurut Bascom, legenda adalah cerita yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci.

Brunvand (dalam Danandjaya, 1997: 67) menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yaitu

- a) Legenda Keagamaan
- b) Legenda Alam Gaib
- c) Legenda Perseorangan
- d) Legenda Setempat

Berikut ini akan dijabarkan mengenai kelompok legenda tersebut.

1) Legenda Keagamaan

Danandjaya (1997:67) menjelaskan adapun kriteria legenda yang dapat dikatakan sebagai legenda keagamaan adalah legenda orang-orang suci, misalnya Walisongo. Memperkuat pendapat Danandjaya, bahwa legenda keagamaan umumnya terjadi pada masa lampau, terlebih kental dengan nilai religius. Terdapat panutan atau suri tauladan dalam bidang keagamaan yang dapat mempengaruhi pola kehidupan masyarakat zaman dahulu yang belum mengetahui nilai agama.

2) Legenda Alam Gaib

Menurut Danandjaya (1997:67) legenda semacam ini biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan dialami oleh seseorang. Fungsi dari legenda ini adalah meneguhkan kebenaran “takhayul” atau kepercayaan rakyat. Sependapat dengan pendapat Danandjaya, bahwa legenda ini umumnya benar-benar terjadi dan dialami oleh seseorang, meskipun banyak yang tidak mengetahui terjadinya. Fungsinya yaitu meneguhkan takhayul, sehingga banyak orang yang memercayainya.

3) Legenda Perseorangan

Danandjaya (1997:67) mengatakan bahwa legenda ini berkaitan dengan cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu, yang dianggap oleh yang empunya cerita benar-benar terjadi. Adapun contoh dari legenda jenis ini adalah legenda tokoh Panji. Memperkuat pendapat Danandjaya, dapat dikatakan bahwa legenda ini menceritakan kisah hidup tokoh tertentu. Tokoh tersebut dianggap ada dan nyata dalam kehidupan, dan pernah terjadi.

4) Legenda Setempat

Menurut Danandjaya (1997:68) legenda ini berkaitan dengan cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat, dan bentuk topografi, yakni bentuk

permukaan suatu daerah, apakah berbukit-bukit, berjuang, dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat di atas, legenda setempat dapat dikatakan pula bahwa legenda ini menceritakan asal usul suatu tempat, baik yang menyangkut nama, bentuk suatu daerah dan lain sebagainya yang berhubungan dengan tempat tersebut.

3) Dongeng

Menurut Bascom (dalam Danandjaya, 1997:50) dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

c. Unsur-Unsur Cerita Rakyat

Menurut Nurgiantoro (2010: 23) unsur intrinsik adalah unsure-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsu-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Pandangan Nurgiantoro tersebut juga terdapat dalam karya sastra lisan (cerita rakyat). Unsure-unsur intrinsik yang membangun cerita rakyat antara lain tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, dan amanat.

1) Tema

Menurut Zulfanur (dalam Wahid, 2004: 82) menyatakan bahwa tema adalah ide yang menjadi pokok suatu pembicaraan atau ide pokok suatu tulisan. Tema merupakan suatu dimensional yang amat penting dari suatu cerita, karena dengan dasar itu pengarang dapat membayangkan dalam fantasinya tentang cerita yang akan dibuat. Pengarang sendiri tidak asal menyebut apa yang menjadi latar belakang atau tema ceritanya, tetapi dapat kita ketahui setelah membaca cerita itu secara keseluruhan.

2) Tokoh dan Penokohan

Menurut Sumarjo (dalam Wahid, 2004: 76) penokohan berasal dari kata tokoh yang berarti pelaku, karena yang dilukiskan melalui watak-watak atau pelaku cerita, melalui tokoh pembaca dapat mengikuti jalan cerita dan mengalami berbagai pengalaman batin seperti yang dialami tokoh.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita, sedangkan penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh yang membedakannya dengan tokoh yang lain.

3) Alur

Menurut Aminuddin (dalam Wahid, 2004: 88) menyatakan bahwa alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot maupun struktur cerita. Tahapan peristiwa yang menjalin suatu cerita bisa terbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam.

4) Latar

Menurut Abrams (dalam Wahid, 2004: 88) menyatakan bahwa latar merupakan landas tumpu, menyangkut pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Pembagian latar sendiri terdiri dari latar tempat, waktu, dan sosial budaya.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah tempat penceritaan dalam hubungannya dengan cerita, dari sudut pandang mana penceritaan menyampaikan kisahnya. Sudut pandang dilihat dari posisi pengarang dan pusat pengisahan pada posisi penceritaan (Wahid, 2004: 83).

5) Hakikat Menulis Naskah Drama

Menulis naskah drama berbeda dengan menulis puisi, cerpen atau novel, kalau puisi ditulis dengan bentuk beris dan bait. Cerpen dan novel ditulis dengan kalimat yang membentuk paragraf-paragraf dengan kutipan langsung atau percakapan. Sedangkan, pada drama ditulis dengan dua bagian. Bagian pertama berisi percakapan dan bagian kedua berisi petunjuk pemanggungan, misalnya ketentuan gerak, mimik para pemain drama atau situasi panggung.

Remy Sylado (1996) mengemukakan bahwa terdapat empat segi kualifikasi ketika kita akan menulis drama, yaitu (1) isi dramatik, (2) bahasa dramatik, (3) bentuk dramatik, dan (4) struktur dramatic

a) Isi Dramatik

Dalam drama hendaknya berisi premis dan tema. Premis merupakan persoalan utama yang hendak diangkat dalam cerita, sedangkan tema dapat dipahami sebagai perwujudan dari premis, yaitu dengan memberi jawaban atau pemecahan yang bersifat menyimpulkan. Misalnya, apabila premisnya adalah "takut pada wanita", maka temanya dapat berupa pernyataan berikut, "seorang lelaki yang takut pada istri langsung mencelakakan orang lain". Setelah kita dapat menentukan premis dan tema, kita pun dapat menguraikan secara singkat isi dramatik yang akan kita kembangkan dalam drama nanti. Misalnya, premis dan tema di atas dapat diuraikan demikian, "Seorang kolonel tiba-tiba geram di lapangan, memarahi mayor. Mayor bingung, tak berdaya, dan tak berani pada atasan itu, lantas mendamprat habis-habisan pada kapten. Kapten tak berani pada atasannya, lantas memakir naki letnan. Letnan tak berani pada atasannya, lantas menempeleng pipi kanan dan pipi kiri sersan. Sersan tak berani pada atasannya, lantas menggebuk dan menendang kopral. Kopral tak berani pada

atasannya, lantas menghajar prajurit sampai babak belur. Di bawah prajurit tak ada lagi pangkat terendah. Tiba-tiba seekor anjing lewat di situ. Langsung prajurit memukul anjing itu dengan popor bedil sampai mati. Persoalan pokoknya ternyata dapat diusut dari awal sekali, sang kolonel ternyata punya "atasan" yang sangat ditakutinya, yaitu istrinya sendiri.

b) Bahasa Dramatik

Bahasa drama yang kita gunakan dapat prosaik, puitik, atau sosiologik. Apabila kita menyukai dialog-dialog yang disusun dengan kalimat-kalimat seperti layaknya prosa, maka bahasa drama kita termasuk ke dalam bahasa prosaik. Namun, apabila kita menuliskannya dengan berfokus pada versifikasi, seperti penataan bait, larik, rima, dan irama, maka bahasa drama kita bersifat prosaik. Kemudian, jika dialog-dialog drama kita sesuaikan dengan konteks, sehingga memungkinkan munculnya ragam dan dialek bahasa Indonesia, maka sudah dapat dipastikan bahwa kita menggunakan bahasa drama yang bersifat sosiologik.

c) Bentuk Dramatik

Yang menyangkut bentuk dramatik adalah ragam ekspresi, gaya ekspresi, dan plot literer. Dalam drama konvensional, kita telah mengenali ragam ekspresi yang baku, seperti tragedi, komedi, tragikomedi, melodrama, dan farce (banyol). Gaya ekspresi menyangkut visi dan pandangan penulis, yang penguangannya biasanya sesuai dengan paham atau aliran yang dianutnya, apakah realisme, ekspresionisme, eksistensialisme, atau absurdisme. Penulis dapat saja memilih ragam ekspresi yang sesuai dengan pandangannya. Plot literer adalah plot yang terdapat dalam teks drama. Jadi, plot yang dibuat oleh pengarang, bukan plot yang diwujudkan oleh gerak yang dilakukan aktor di atas panggung.

d) Struktur Dramatik

Struktur dramatik menyangkut perkembangan dan kaitan antarkonflik yang muncul, memuncak, dan berakhir. Dalam drama konvensional, struktur dramatisnya seperti konvensi klasik plot menurut Aristoteles atau dapat juga seperti yang dikembangkan oleh Gustav Freytag yaitu eksposisi, komplikasi, resolusi, klimaks, dan konklusi. Konklusi dalam tragedi disebut katastrof (berakhir dengan kesedihan), sementara dalam komedi disebut denumen (berakhir dengan kebahagiaan).

6) Profil Brebes Selatan



Gambar 2.3 Peta Brebes Selatan

Kabupaten Brebes terletak di bagian Utara paling Barat Provinsi Jawa Tengah, di antara koordinat $108^{\circ} 41'37,7''$ - $109^{\circ} 11'28,92''$ Bujur Timur dan $6^{\circ} 44'56'5''$ - $7^{\circ} 20'51,48''$ Lintang Selatan dan berbatasan langsung dengan wilayah Provinsi Jawa

Barat. Penduduk Kabupaten Brebes mayoritas menggunakan bahasa Jawa yang yang mempunyai ciri khas yang tidak dimiliki oleh daerah lain, biasanya disebut dengan Bahasa Jawa Brebes. Namun terdapat Kenyataan pula bahwa sebagian penduduk Kabupaten Brebes juga bertutur dalam bahasa Sunda dan banyak nama tempat yang dinamai dengan bahasa Sunda menunjukkan bahwa pada masa lalu wilayah ini adalah bagian dari wilayah Sunda. Daerah yang masyarakatnya sebagian besar menggunakan bahasa Sunda atau biasa disebut dengan Bahasa Sunda Brebes, adalah meliputi Kecamatan Salem, Banjarharjo, dan Bantarkawung, dan sebagian lagi ada di beberapa desa di Kecamatan Losari, Tanjung, Kersana, Ketanggungan dan Larangan.

Brebes Selatan sendiri merupakan daerah Brebes bagian selatan yang meliputi kecamatan Bumiayu, Paguyangan, Sirampog, Tonjong, Bantarkawung dan Salem.

7) Pendekatan Kontekstual

Secara harfiah, kontekstual berasal dari kata *context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana, dan keadaan konteks”. Sehingga, pembelajaran kontekstual diartikan sebagai pembelajaran yang berhubungan dengan konteks tertentu. Menurut Suprijono (2009: 79), pendekatan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan anantara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata, dan mendorong peserta didik memuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga atau masyarakat. Pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan prosedur pendidikan yang bertujuan membntu peserta didik memahami makna bahan ajar yang bertujuan membantu peserta didik memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan merka sendiri. Sehingga, proses belajar tidak hanya berpengaruh

pada hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran, namun memberikan kebermaknaan pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat dalam konteks dunia nyata peserta didik.

a. Komponen-Komponen Pendekatan Kontekstual

Menurut Muslich (2012: 44) pendekatan pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama:

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan filosofis pendekatan pembelajaran kontekstual, bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit melalui sebuah proses. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Menurut pandangan konstruktivisme, tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan cara: (a) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa; (b) memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri; dan (c) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

2) Inkuiri (*Inquiry*)

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

3) Bertanya (*Questioning*)

Bertanya adalah cerminan dalam kondisi berpikir. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan

menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya dimaksudkan untuk menggali informasi, mengkomunikasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya. Bertanya adalah proses dinamis, aktif, dan produktif serta merupakan fondasi dari interaksi belajar mengajar.

6) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Ketika menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual di dalam kelas, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen, yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cepat mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera memberi usul, dan seterusnya.

5) Pemodelan (*Modeling*)

Pemodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Dalam pembelajaran kontekstual, guru bukanlah satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Seseorang bisa ditunjuk dengan memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahui.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan ketika pembelajaran. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru dipelajari. Nilai hakiki dari komponen ini adalah semangat introspeksi untuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

7) Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Penilaian autentik adalah upaya pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Penerapan Pendekatan Kontekstual

Setiap pendekatan, model, atau teknik pembelajaran memiliki prosedur pelaksanaan yang terstruktur sesuai dengan karakteristiknya. Begitupun dengan pendekatan kontekstual, berikut ini langkah-langkah penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Trianto (2010: 111), yaitu:

- 1) Kembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan bertanya.
- 2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- 3) Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- 4) Ciptakan masyarakat belajar.
- 5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- 6) Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
- 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya (*authentic assesment*) dengan berbagai cara.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar, dewasa ini sudah banyak dilakukan oleh mahasiswa dalam penyusunan tesis. Di antara penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Akmal Sani Anggoro (2017) dengan judul

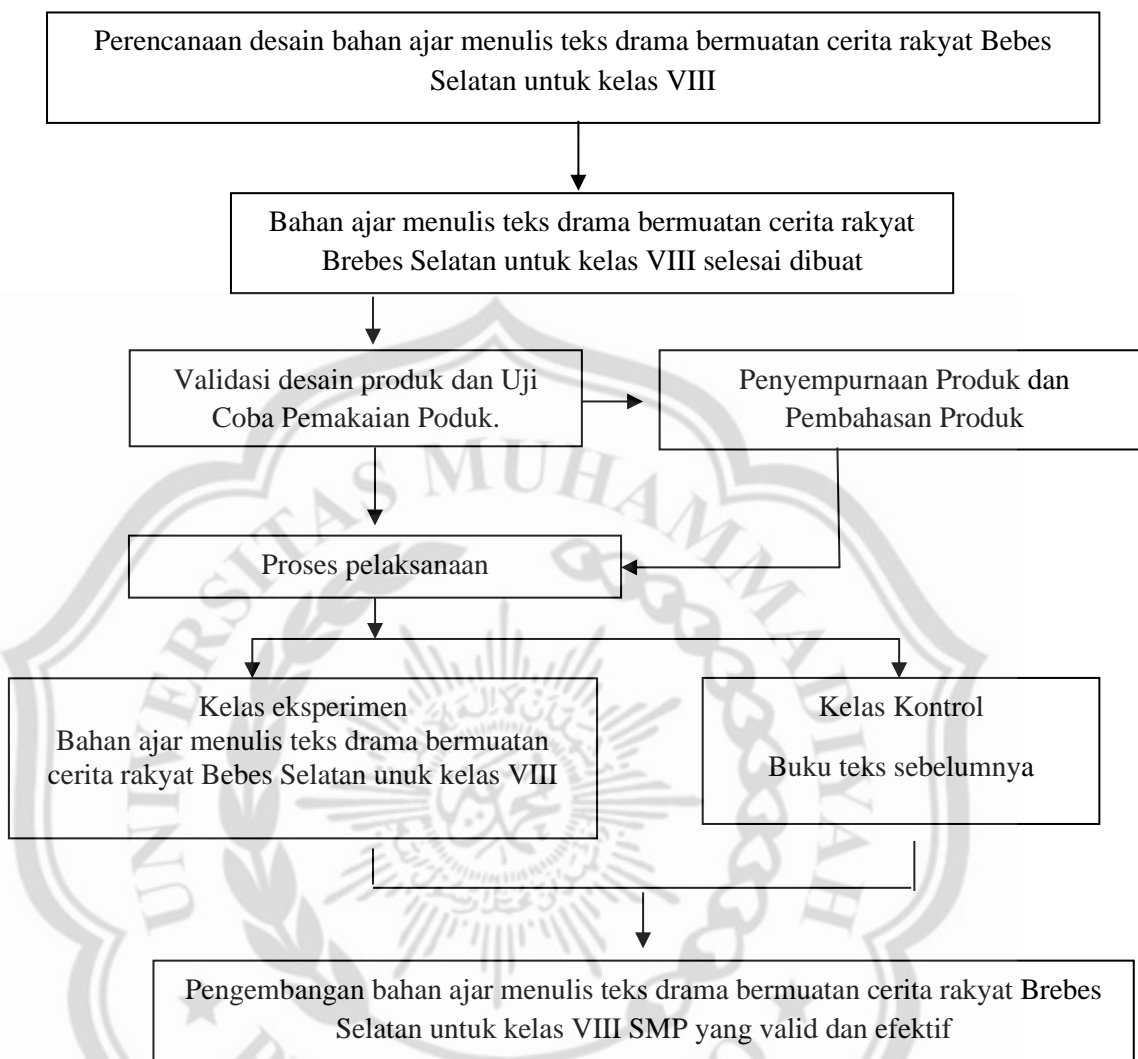
“Pengembangan Bahan Ajar Menulis Kreatif Berbasis Proyek dengan Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VIII”. Tujuan dari penelitian ini adalah merumuskan kebutuhan bahan ajar menulis kreatif naskah drama berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual, mengembangkan bahan ajar menulis kreatif naskah drama berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual serta mengetahui respon siswa dan keefektifan bahan ajar tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa modul menulis kreatif naskah drama berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual untuk siswa SMP/MTs kelas VIII.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian sebelumnya yakni sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan pendekatan kontekstual untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia, selain itu materi yang diangkat dalam penelitian ini pun sama yaitu menulis teks drama. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang akan penulis lakukan ini mengangkat cerita rakyat masyarakat Brebes Selatan sebagai salah satu dasar penyusunan bahan ajar.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena adanya suatu permasalahan dalam pembelajaran teks drama. Permasalahan tersebut melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berupa buku pengayaan menulis teks drama bermuatan cerita rakyat Brebes Selatan. Buku pengayaan ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mengembangkan diri dalam menulis sebuah teks drama.

Berikut gambar 2.5 skema kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.4 Skema Kerangka Berpikir