

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **Deskripsi Konseptual**

Deskripsi konseptual merupakan bagian dari laporan penelitian yang berisi berbagai konsep teori yang relevan dengan tema penelitian. Isi dari deskripsi konseptual merupakan kajian berbagai teori yang relevan dengan variabel penelitian baik variabel bebas maupun variabel terikat. Pada penelitian ini deskripsi konseptual meliputi hakikat bahan ajar (modul), hakikat menulis teks cerpen, dan hakikat metode *discovery learning*. Berikut diuraikan masing-masing deskripsi konseptual dalam penelitian ini.

##### **1. Hakikat Pembelajaran Kurikulum 2013 dan Bahan Ajar**

###### **a. Pembelajaran Kurikulum 2013**

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan siswa di Indonesia agar menjadi produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Selain itu, diharapkan pula agar siswa mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran berbasis teks. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual serta tidak diartikan sebagai bentuk dua bahasa tulis.

Pembelajaran berbasis teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan bukan sekedar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunanya pada konteks sosial budaya akademis. Selain itu dalam pembelajaran berbasis teks, penggunaan bahasa tidak hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi tetapi sebagai saran mengembangkan kemampuan berpikir.

b. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan pendidik/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bias berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (*National Center for Vocational Education Reseach Ltd/National Center for Competency Based Training* dalam Prastowo, 2007).

Menurut Winkel (330:2004) Bahan ajar adalah bahan yang digunakan untuk belajar dan yang membantu untuk mencapai tujuan instruksional. Sedangkan, pengertian bahan ajar menurut Prastowo (2013: 16) seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Pannen (2001) dalam Prastowo, (2013:17) mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. KTSP (2010:146) mengartikan bahwa bahan ajar secara garis besar terdiri atas

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bahan baik cetak maupun noncetak yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik sewaktu pembelajaran berlangsung, dengan tujuan pembelajaran sesuai kurikulum.

Buku teks mempunyai peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Hutchinson & Torres dalam Litz, (2012:5) mengungkapkan bahwa :

*“The textbook is an almost universal element of [English language] teaching. Millions of copies are sold every year, and numerous aid projects have been set up to produce them in [various] countries...No teaching-learning situation, it seems, is complete until it has its relevant textbook”.*

Buku teks merupakan salah satu unsur yang dibutuhkan dalam pengajaran. Buku teks dapat juga menjadi wadah untuk menuliskan ide-ide terkait kebudayaan nasional suatu bangsa. Sebagaimana yang diungkapkan Pingel (2009:7) bahwa:

*“Textbooks are one of the most important educational inputs: texts reflect basic ideas about a national culture, and are often a flashpoint of cultural struggle and controversy”.*

### c. Jenis Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2013;39-43) beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam membuat klasifikasi jenis bahan ajar tersebut adalah berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya.

#### 1) Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Pengembangan bahan ajar menurut bentuknya ada empat macam yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.

- a) Bahan cetak (*printed*) adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam bentuk kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi misalnya *hand out*, buku, modul, diklat, poster, lembar kerja peserta didik, foto, gambar.
- b) Bahan ajar dengar (*audio*) yaitu semua system yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk.
- c) Bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak sekuensial. Contohnya, *compact disk video*, dan film.
- d) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi 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 prestasi. Contohnya, *compact disk interactive*.

## 2) Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan audio, bahan ajar video, dan bahan ajar computer.

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi didalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya, foto, diagram, display, model, dan lain sebagainya.
- b) Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan/atau dipelajari peserta didik. Contohnya, *slide*, *filmstrips*, *overbead*, *transparencies*, dan proyeksi computer.
- c) Bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, kita mesruti memerlukan alat pemain (*player*) media rekam tersebut, seperti tape compo, CD player, VCD player, dan lain sebagainya. Contoh bahan ajar seperti ini adalah kaset, CD, *flash disk*, dan lain-lain.
- d) Bahan ajar video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video tape player, VCD player, DVD player. Bahan ajar ini hampir dengan audio, hanya saja bahan ajar ini dilengkapi gambar. Jadi dalam tampilannya dapat diperoleh sajian gambar dan suara.
- e) Bahan ajar (media) Komputer, yakni berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan computer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya, computer based multimedia.
- 3) Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Bahan ajar ini dapat dibagi menjadi empat macam, sebagaimana disebutkan berikut ini.

- a) Bahan ajar yang berbasiskan cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar peserta didik, bahan tutorial, buku kerja peserta didik, peta, chart, foto bahan dari majalah serta Koran, dan lain sebagainya.
  - b) Bahan ajar berbasis teknologi, misalnya siaran radio, slide, film, *audio cassette*, siaran televisi, video interaktif multimedia.
  - c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya lembar observasi, lembar wawancara.
  - d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, atau *handphone*.
- 4) Bahan Ajar Mata Pelajaran bahasa Indonesia bahan ajar atau sumber belajar memegang peran penting. Suryaman, (2013) mengatakan bahwa bahan ajar atau materi ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran (*teaching materials*) yang secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Bahan ajar atau sumber belajar yang berupa buku teks, buku referensi, buku pengayaan merupakan salah satu factor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang keberadaanya sangatlah penting bagi peserta didik maupun guru. Salah satu tugas perencanaan pembelajaran itu terdapat bagian berupa bahan ajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menyiapkan dan membuat

bahan ajar. Hal tersebut disebutkan dalam PP Nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 (dalam Suryaman: 2013) dinyatakan bahwa pendidik diharapkan mengembangkan materi pembelajaran. Hal itu dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses yang berbunyi perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan pendidik untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu komponen RPP, adalah materi ajar. Dengan demikian, pendidik harus mengembangkan materi ajar atau bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar. Guru hendaknya di dalam menyusun bahan ajar secara runtut, logis, kontekstual, dan mutakhir, artinya bahan ajar disusun dari yang sederhana ke yang kompleks, mudah ke yang sulit, keluasan dan kedalaman bahan ajar disesuaikan dengan potensi peserta didik. Bahan ajar juga dirancang dengan menggunakan sumber yang bervariasi. Beberapa persoalan berikut terkait dengan sumber belajar bahasa Indonesia SMA/MA kelas XI yang masih menggunakan kurikulum KTSP, khususnya kompetensi menulis cerpen yang selama ini belum tersedianya bahan ajar yang membahas tentang menulis cerpen. Berdasarkan kenyataan seperti yang sudah digambarkan tersebut maka masalah ketersediaan sumber belajar berupa media cetak seperti bahan ajar, lembar kerja peserta didik, buku teks yang ideal, buku referensi, dan buku pengayaan, serta buku-buku penunjang yang lain perlu mendapat penanganan yang serius dari berbagai pihak.

Terlaksananya proses pembelajaran yang diharapkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia hanya akan menjadi angan-angan setiap pendidik apabila bahan ajar bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen tidak terpenuhi. Jika hal tersebut tidak segera teratasi tentu proses pembelajaran tidak dapat optimal. Hal tersebut dialami oleh guru bahasa Indonesia di dalam memberikan materi menulis cerpen, dampak negative tersebut diantaranya, 1) guru menjadi tidak bergairah di dalam proses pembelajaran, 2) proses pembelajaran menjadi seadanya karena tidak adanya sumber belajar yang memadai, 3) kreativitas guru menjadi terhambat karena sibuk mencari referensi yang mendukung proses pembelajaran.

Atas dasar tersebut peneliti akan mencoba melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar (modul) bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XI, kompetensi menulis cerpen. Dengan menyusun bahan ajar menulis cerpen berdasarkan kurikulum KTSP dan uji produk pada tim ahli dan pengguna diharapkan, 1) bahan ajar dapat digunakan dan dipahami peserta didik, 2) penggunaan bahan ajar dapat memberi hasil belajar peserta didik sehingga hasil belajar sesuai yang diharapkan, 3) dapat menjadi salah satu alternatif memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap kebutuhan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan ketentuan kurikulum. Meskipun bahan ajar yang dikembangkan sebatas pada cakupan materi menulis cerpen, peneliti berharap melalui penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti terutama guru bahasa Indonesia SMA/MA kompetensi dasar menulis cerpen. Merujuk pada

penentuan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar berjudul modul, maka di bawah ini dipaparkan tentang modul.

d. Karakteristik Bahan Ajar

Ada beberapa karakteristik bahan ajar, antara lain yaitu :

- 1) Harus mampu membelajarkan sendiri para siswa (*self instructional*) artinya bahan ajar mempunyai kemampuan menjelaskan yang sejelas-jelasnya untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bimbingan guru maupun secara mandiri;
- 2) Bersifat lengkap (*self contained*), artinya memuat hal-hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal-hal tersebut adalah tujuan pembelajaran/kompetensi prasyarat yaitu materi-materi pelajaran yang mendukung atau perlu dipelajari terlebih dahulu sebelumnya, prosedur pembelajaran, materi pembelajaran yang tersusun sistematis, latihan atau tugas-tugas, soal-soal evaluasi beserta kunci jawaban dan tindak lanjut yang harus dikerjakan oleh siswa;
- 3) Mampu membelajarkan peserta didik (*self instruction material*) artinya dalam bahan pelajaran cetak harus mampu memicu siswa untuk aktif dalam proses belajarnya bahkan membelajarkan siswa untuk dapat menilai kemampuan belajarnya sendiri;
- 4) Mampu menunjang motivasi siswa antara lain karena relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari;
- 5) Mampu membantu untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan berpikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan.

## 2. Modul

### a. Pengertian Modul

Dalam buku pedoman umum pengembangan bahan ajar (2004) yang diterbitkan oleh Diknas, modul diartikan sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.

Prastowo (2013:106), mengertikan modul sebagai sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

Selanjutnya, Surahman (dalam Prastowo, 2013:105) mengatakan bahwa modul merupakan satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perorangan setelah peserta didik menyelesaikan satu-satuan dalam modul.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa modul pada dasarnya adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari seorang pendidik.

### b. Fungsi Modul

Sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar mandiri, penggunaan dalam proses pembelajaran berfungsi mendongkrak kemampuan peserta didik.
- 2) Modul mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik serta mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat kemampuan dan usis mereka.
- 3) Digunakan sebagai alat evaluasi tujuannya peserta didik dituntut untuk bisa menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Sebagai bahan referensi maksudnya karena modul mengandung materi yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk memperjelas apa yang disampaikan oleh guru.
- 5) Untuk guru dapat melatih kreativitas mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang hendak dicapai.

c. Struktur Modul

Struktur modul telah ditetapkan dan dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1. Struktur Isi Modul

No	Isi Modul sesuai struktur		
1	Judul modul		
2	Kata pengantar		
3	Daftar isi		
4	Daftar table/ gambar		
5	Latar belakang		
6	Deskripsi singkat		
7	Komponen dasar/indicator/tujuan		

8	Peta konsep		
9	Petunjuk penggunaan modul		
10	Materi pokok		
11	Uraian materi		
12	Ringkasan		
13	Latihan/tugas		
14	Tes mandiri/penilaian/uji kompetensi		
15	Kunci jawaban		
16	Tindak lanjut		
17	Glosarium		
18	Daftar pustaka		
19	Lain-lain		

Sumber : Prastowo (2013 : 142)

#### d. Langkah-langkah Menyusun Modul

Dalam menyusun bahan ajar/modul terdapat empat tahapan proses seperti yang disampaikan oleh Prastowo (2013: 118-125) sebagai berikut :

##### 1) Analisis Kurikulum

Bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar, analisis dilakukan dengan melihat inti materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar.

##### 2) Menentukan Judul Modul

Setelah menganalisis kurikulum, kemudian menentukan judul modul, untuk menentukan judul modul, maka harus mengacu pada kompetensi dasar atau materi pokok yang ada dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul jika kompetensi itu tidak terlalu besar. Artinya jika kompetensi dasar itu diuraikan menjadi empat materi pokok maka dapat dijadikan sebuah judul, tetapi jika diuraikan dapat menjadi lebih dari empat materi pokok maka perlu dipertimbangkan kembali.

### 3) Pemberian Kode Modul

Untuk memudahkan kita dalam penyusunan modul. Pada umumnya kode modul berupa angka-angka yang diberi makna.

### 4) Penelitian Modul

Ada lima hal penting yang kita dapat jadikan acuan dalam pembuatan modul yaitu,

#### (a) Perumusan Kompetensi Dasar

Rumusan kompetensi dasar adalah spesifikasi yang semestinya sudah dimiliki oleh peserta didik.

#### (b) Penentuan alat penilaian

Evaluasi dapat langsung disusun setelah ditentukan kompetensi dasar yang akan dicapai

#### (c) Penyusunan materi

Materi modul sangat bergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai, apabila yang digunakan dalam materi modul adalah referensi-referensi mutakhir yang memiliki relevansi dari berbagai sumber

(contohnya buku, internet, majalah, atau jurnal hasil penelitian) maka itu akan baik. Tugas-tugas juga harus ditulis secara jelas dan tidak membingungkan guna mengurangi pertanyaan peserta didik tentang hal-hal yang mestinya dapat mereka kerjakan. Judul diskusi dan dengan siapa, berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam diskusi dijelaskan secara gamblang. Kemudian, penggunaan kalimat yang disajikan pun tidak boleh terlalu panjang. Intinya sederhana, singkat, jelas, dan efektif. Dengan demikian peserta didik akan mudah memahaminya.

(d) Urutan pengajaran

Urutan pengajaran dapat ditulis dalam petunjuk penggunaan modul.

(e) Struktur Bahan Ajar (modul)

Struktur modul bergantung pada karakter materi yang akan disajikan, ketersediaan sumber daya, dan kegiatan belajar yang bakal dilaksanakan.

5) Tujuan Penggunaan Modul

Dalam proses pembelajaran antara lain: 1) sebagai penyedia informasi dasar, karena dalam modul disajikan berbagai materi pokok yang masih dikembangkan lebih lanjut, 2) sebagai bahan intruksi atau petunjuk peserta didik, 3) sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan foto yang komunikatif, 4) sebagai petunjuk mengajar yang efektif bagi pendidik serta menjadi bahan untuk berlatih bagi peserta didik dalam melakukan penilaian sendiri.

### 3. Menulis Cerita Pendek

#### a. Menulis

Menulis merupakan kegiatan kreatif yang memberikan keleluasaan bagi penulis dalam mentransformasikan apa yang ada dalam pikiran/imajinasi yang dituangkan lewat sebuah kalimat. Menulis merupakan interpretasi kekayaan intelektual yang dikonkretkan lewat sebuah karya tulis. Yang sumbernya tentu hal-hal yang terlintas dalam pikiran/perasaan. Kompetensi keterampilan menulis merupakan kompetensi bahasa yang paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kompetensi mendengarkan, membaca, dan berbicara.

Menguasai keterampilan menulis sangatlah kompleks, karena harus menguasai aturan tata tulis, ejaan, diksi, dan penyusunan kalimat (kohesi/koheren). Dilihat dari kompetensi berbahasa, menulis adalah aktivitas produktif yang menghasilkan bahasa sebagai media untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Ada pun hasil tulisannya bisa berupa karya fiksi dan non-fiksi sesuai kebutuhan penulis.

Nurgiyantoro (2013 :425) mengatakan bahwa menulis adalah aktivitas aktif produktif, aktivitas menghasilkan bahasa. Dilihat dari pengertian secara umum, menulis adalah aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa. Yang pertama menekankan unsure bahasa, sedang yang kedua gagasan. Supaya komunikasi tidak langsung lewat lambing tulis dapat seperti yang diharapkan, peneliti haruslah menuangkan gagasannya ke dalam bahasa yang tepat, pilihan kata yang baik dan penggunaan kalimat yang teratur baik pada tulisan fiksi dan non-fiksi.

Sukirno (2013: 3) mengatakan bahwa menulis kreatif adalah menuangkan gagasan secara tertulis atau melahirkan daya cipta berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulis atau karangan dalam teks. Jadi belajar menulis adalah merupakan proses belajar yang dapat mewujudkan aktivitas peserta didik menuangkan gagasan secara tertulis atau melahirkan daya cipta berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau karangan.

Dari pengertian menulis yang telah diungkapkan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan aktivitas produktif menkonkretkan apa yang ada dalam pikiran/perasaan manusia kedalam sebuah karya tulis baik fiksi atau non-fiksi. Dengan menulis manusia bisa memberikan ide/gagasan/ atau sumbangsi pemikiran kepada publik yang bermanfaat sehingga bisa dijadikan teladan atau pelajaran hidup.

#### b. Cerita Pendek

Karya imajinatif, kreatif, dan estetis salah satu di antaranya adalah cerita pendek (cerpen). Cerpen merupakan salah satu jenis cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2013: 11) dalam cerpen tidak ada aturan baku harus pendek atau panjang redaksi kalimatnya yang lebih penting unsure pembentuknya harus terpenuhi. Sastrawan/ahli bahasa belum mensepakati aturan bahwa cerpen harus secara mutlak pendek atau panjang bahasanya. Hal ini juga sejalan dengan Sumardjo (1984: 69)

Cerita pendek adalah cerita yang membatasi diri dalam membahas salah satu unsur fisik dalam aspeknya yang terkecil. Kependekan sebuah cerita pendek bukan karena bentuknya yang jauh lebih pendek dari novel, tetapi karena aspek masalahnya yang sangat dibatasi. Dengan pembatas ini maka sebuah masalah akan tergambarkan jauh lebih jelas dan jauh lebih

mengesankan bagi pembaca. Kesan yang ditinggalkan oleh sebuah cerita pendek harus tajam dan dalam, sehingga sekali membacanya kita tidak akan mudah lupa.

Menurut Edgar Allan Poe (dalam Nurgiyantoro, 2013: 12) cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam suatu hal yang kiranya tidak mungkin dilakukan untuk sebuah novel. Cerpen atau cerita pendek sebagai karya fiksi yang merupakan karya rekaan mempunyai unsure estetika yang membangun dari dalam karya sastra cerpen (*intrinsic*) dan unsure pembangun dari luar karya sastra (*ekstrinsik*).

Nuryatin, (2010: 2) mengatakan bahwa cerpen adalah cerita fiksi atau rekaan atau *fiction* yaitu sesuatu yang dikonstruksikan, dibuat-buat atau dibuat. Masih menurut Nuryatin (2010: 2) cerpen secara etimologi merupakan karya fiksi atau sesuatu yang dikonstruksikan, ditemukan, dibuat atau dibuat-buat. Hal itu berarti bahwa cerpen tidak terlepas dari fakta, yang kisahan pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, cerita pendek memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika.

Selanjutnya, Sukirno, (2013:83) cerpen adalah cerita yang isinya mengisahkan peristiwa pelaku cerita secara singkat dan padat tetapi mengandung kesan yang mendalam, peristiwa itu dapat nyata atau imajinasi saja. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan karya sastra yang selesai dibaca hanya hitungan menit dengan suasana yang *relative* santai. Dalam cerpen dialog hanya dipakai sangat terbatas untuk menampakkan watak, atau menjalankan cerita atau menampilkan problem,

memiliki unsure topic, latar, sudut pandang. Alur, dan penokohan yang digunakan oleh pengarang untuk menampilkan cerita yang menarik dari tokoh cerita tersebut.

### c. Unsur Pembangun Cerita Pendek

Dalam menulis cerpen, seorang peneliti disarankan memahami unsure pembangun cerpen. Menurut Nuryantin, (2010: 4-15) mengemukakan unsure-unsur cerita pendek adalah sebagai berikut.

#### (1) Tema dan amanat

Tema adalah ide sentral sebuah cerita. Tema cerpen adalah dasar cerita, yaitu suatu konsep atau idea tau gagasan yang menjadi dasar diciptakannya sebuah cerita pendek. Cerpen harus mempunyai tema atau dasar. Selain tema sebagai dasar dari cerpen, dalam sebuah cerpen terkadang terdapat pemecahan persoalan yang ada. Pemecahan persoalan itu disebut dengan amanat. Amanat dapat juga diartikan sebagai pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

#### (2) Tokoh dan penokohan

Tokoh cerita atau character adalah pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Dalam cerpen tokoh cerpen tidak harus berwujud manusia melainkan juga dapat berupa binatang atau suatu objek yang lain biasanya merupakan bentuk personifikasi manusia (Nurgiyantoro 2005: 222-223)

Dilihat dari perannya dalam sebuah cerita secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan atau

tokoh sampingan. Tokoh utama adalah tokoh yang memegang peran utama dalam cerita, dan tokoh tambahan atau sampingan ialah tokoh lain yang menjadi pendukung bagi jalannya cerita. Penokohan gambaran rupa atau watak lakon atau cara menampilkan tokoh-tokoh. Dalam pengertian lebih luas, penokohan atau perwatakan ialah pelukisan mengenai tokoh cerita baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa: pandangan hidup, sikap, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya.

Masalah penokohan adalah masalah bagaimana cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh, bagaimana membangun dan mengembangkan watak tokoh-tokoh tersebut dalam suatu karya sastra. Penokohan dan perwatakan dapat muncul dari duolog dan dialog. Duolog adalah percakapan antara dua orang, sedangkan dialog ialah kata-kata yang diucapkan para tokoh, dalam percakapan antara seorang tokoh dengan banyak tokoh. Ada juga monolog yaitu percakapan yang seakan-akan menjelaskan kejadian-kejadian yang sudah malpau, peristiwa-peristiwa dan perasaan-perasaan yang sudah terjadi.

### (3) Alur

Alur merupakan padanan dari bahasa inggris *plot*. Alur adalah sambung-sinambung peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat. Alur tidak hanya mengemukakan apa yang terjadi, tetapi juga menjelaskan mengapa hal itu terjadi. Dengan sambung-sinambungnya peristiwa ini terjadilah sebuah cerita. Sebuah cerita bermula dan berakhir, dan antara awal dan akhir inilah terlaksana alur itu. Berdasarkan hukum alur Aristoteles, sebuah plot

terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*). Tahap awal cerita biasanya disebut sebagai tahap perkenalan, berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya, khususnya yang berkaitan dengan pelataran dan penokohan, serta konflik yang melibatkan tokoh. Tahap tengah disebut juga tahap pertikaian, menampilkan konflik yang sudah mulai dibangun pada tahap awal, konflik menjadi semakin meningkat sampai pada klimaks atau puncak. Tahap akhir disebut juga tahap peleraian, menampilkan adegan tertentu yang merupakan penyelesaian dari konflik yang terjadi pada klimaks.

#### (4) Latar/ setting

Istilah latar adalah terjemahan dari bahasa Inggris *setting* suatu cerita terjadi di suatu tempat dan pada waktu tertentu. Waktu dan tempat disebut *setting* atau latar. Karena aksi tokoh-tokoh terjadi peristiwa tersebut pada suatu waktu dan dalam ruang tertentu. Latar adalah gambaran tentang tempat dan waktu atau masa terjadinya cerita. Latar di dalam cerita biasanya tidak hanya sekedar sebagai petunjuk kapan dan di mana cerita itu terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya. Latar erat sekali hubungannya dengan tokoh dan peristiwa. Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsure pokok. Yaitu, tempat, waktu, dan social budaya. (1) latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi, (2) latar waktu berhubungan dengan masalah

“kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu factual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. (3) latar social budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan social masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam cerita fiksi.

(5) Sudut pandang

Sudut pandang atau dalam bahasa inggris disebut *point of view*, adalah cara/ pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.

d. Jenis-jenis Cerita Pendek

Menurut Nuryatin, (2013: 12) jenis cerpen ada beberapa sudut pandang, antara lain:

1) Dari sudut bentuk

Dapat dilihat bahwa ada cerpen yang ditulis hanya satu bahkan setengah folio, yang berarti ada cerpen yang bentuknya memang betul-betul pendek dan ada cerpen yang panjang. Cerpen yang pendek termasuk dalam term *short-short story* (cerita pendek yang pendek). Cerpen yang termasuk dalam term ini adalah cerpen-cerpen yang terdapat dalam majalah-majalah maupun surat kabar. Cerpen yang panjang termasuk dalam term *long short story*. (cerita pendek yang panjang)

2) Ditilik dari nilai literernya

Cerpen ini dapat digolongkan menjadi dua. Pertama, cerpen yang termasuk golongan yang disebut *quality stories* (cerita yang punya nilai/bobot kesastraan), dan kedua, adalah golongan *commercial* (craft) stories, yaitu cerita yang kurang atau tidak memiliki nilai atau bobot kesastraan. Golongan yang kedua tersebut adalah cerita yang pada umumnya tidak terpancang pada nilai-nilai kesastraan karena cerita itu dibuat dengan maksud untuk dijual dan mencari uang sehingga yang diutamakan adalah dari segi komersial atau segi pemasarannya. Cerpen-cerpen yang di muat dalam majalah-majalah hiburan pada umumnya termasuk dalam golongan ini.

### 3) Dilihat dari unsur-unsur fiksi

Hampir sama dengan pendapat tersebut di atas, nurgiyantoro, (2013: 12) cerpen walaupun sama-sama pendek, panjang cerpen itu sendiri bervariasi. Ada cerpen yang pendek (*short short story*), bahkan mungkin pendek sekali: berkisar 500-an kata; ada cerpen yang panjangnya cakupan (*middle short story*), serta ada cerpen yang panjang (*long short story*), yang terdiri dari puluhan (atau bahkan beberapa puluh ribu kata)

Sumardjo (1984: 70–71) menggolongkan bahwa cerita pendek menurut unsur-unsur fiksi yang ditemukannya sebagai berikut.

#### 1) Cerita Pendek watak

Cerita pendek ini menggambarkan salah satu aspek watak manusia, misalnya kikir, sangat religius, pemberang, penipu, sembrono atau gabungan dari beberapa watak yang sulit dinyatakan seperti sifat religius

tetapi ahak urakan. Jadi, watak dalam cerita pendek ini jelas statis, sebab pengarang tak memiliki kesempatan untuk mengembangkan watak tertentu.

## 2) Cerita Pendek Plot

Cerita pendek ini merupakan cerita pendek yang menekankan terjadinya suatu peristiwa yang amat mengesankan.

## 3) Cerita Pendek Tematis

Cerita pendek ini menekankan pada unsur tema atau permasalahan yang biasanya cukup berat untuk dipikirkan. Pembahasan masalah dalam cerita pendek ini sangat dominan sehingga kadang melupakan tugasnya untuk memberikan cerita pembacanya.

## 4) Cerita Pendek Suasana

Cerita pendek ini seolah-olah tak ada ceritanya, namun dapat membawa pembaca terbius oleh suasana yang digambarkan pengarangnya.

## 5) Cerita Pendek Setting

Dalam cerita pendek jenis ini pengarang lebih banyak menguraikan latar belakang tempat terjadinya cerita.

Dari uraian di atas diketahui bahwa cerpen dapat dibedakan berdasarkan beberapa aspek yang meliputi jumlah kata, nilai sastra, unsur-unsur pembangun cerpen. Perbedaan cerpen dapat diketahui dari isi cerpen tersebut yang mempunyai ciri khas masing-masing. Hal ini tentunya tidak lepas dari peran pengarang yang memiliki kebebasan dalam mengekspresikan ide melalui sebuah karya cerpen yang disajikan dalam bahasa tulis.

Kosasih (2014: 113) mengungkapkan bahwa bagian-bagian umum struktur cerita pendek secara umum dibentuk oleh (1) bagian pengenalan cerita, (2) penanjakan menuju konflik, (3) puncak konflik, (4) penurunan, dan (5) penyelesaian. Bagian-bagian ini ada yang menyebutnya dengan istilah abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda.

a) Abstrak

Abstrak merupakan sinopsis atau bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita. Keberadaan abstrak dalam sebuah cerpen bersifat opsional mungkin ada dan mungkin tidak muncul (Kosasih, 2014: 113). Keberadaan abstrak yang bersifat opsional tersebut penulis pandang bukan menjadi bagian tetap dalam melakukan analisis struktur cerpen. Abstrak dapat dengan sendirinya pembaca buat tanpa harus ada dalam setiap cerpen. Misalnya seorang yang akan menentukan tema cerpen pastilah dia sudah mampu menyimpulkan isi cerpen sehingga memahami dengan benar gagasan pokok cerpen yang dibacanya.

b) Orientasi (Bagian pengenalan cerita)

Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibit-bibit masalah yang dialaminya (Kosasih, 2014: 113). Dalam tahapan ini masalah yang dialami tokoh diceritakan dari mulai muncul masalah sampai ke masalah menjadi rumit atau bagian penanjakan menuju konflik.

c) Komplikasi (Puncak konflik)

Komplikasi atau puncak konflik, yakni bagian cerpen yang menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh utama (Kosasih, 2014: 114). Dalam tahap ini ketegangan konflik yang dialami si tokoh mengalami puncaknya.

d) Evaluasi (Penurunan)

Pada bagian ini konflik cerita agak mengendur, tetapi pembaca tetap menunggu implikasi ataupun konflik selanjutnya sebagai akhir dari cerita (Kosasih, 2014: 114). Tahap evaluasi menunjukkan bahwa si tokoh sudah berhasil keluar dari puncak konfliknya akan tetapi ini bukan akhir dari semua konflik yang terjadi pada tokoh cerita.

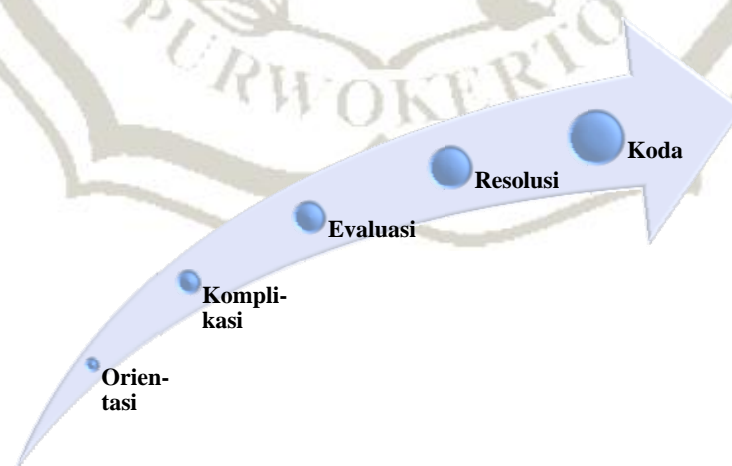
e) Resolusi (Penyelesaian)

Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita (Kosasih, 2014: 115). Pada tahap ini konflik yang dialami si tokoh berakhir. Pembaca sudah mengetahui bagaimana akhir ceritanya.

f) Koda

Koda merupakan komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita atau diisi dengan kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama kemudian (Kosasih, 2014: 115).

Berikut peneliti tuangkan struktur teks cerpen dalam bagan di bawah ini.



Bagan 2.2: Struktur Umum Cerpen (Kosasih, 2014: 116)

Bagian-bagian ini merupakan bagian umum. Artinya sangat mungkin keberadaan cerpen tidak memiliki struktur seperti di atas. Hal ini terkait dengan kreativitas dan kebebasan yang dimiliki setiap penulis (Kosasih, 2014: 116).

e. Kriteria Penilaian Cerpen

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sebuah kurikulum yang menekankan capaian kompetensi kinerja, kompetensi melakukan sesuatu sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. KTSP menekankan pentingnya kompetensi kinerja yang aktif produktif dan bukan sekedar pengetahuan verbal yang teoretis (Nurgiyantoro, 2011: 19) oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen juga membutuhkan penilaian/evaluasi untuk mengetahui kompetensi peserta didik. Penilaian hasil pembelajaran dimaksudkan untuk mengukur seberapa banyak peserta didik mampu meraih kompetensi yang dibelajarkan sebagaimana yang ditunjuk oleh kurikulum dan dilaksanakan lewat strategi pembelajaran. Maka kriteria penilaian yang sesuai adalah penilaian otentik (*authentic assesment*). Nurgiyantoro, (2011: 22) mengatakan bahwa penilaian merupakan proses sistematis dalam pengumpulan, analisis, dan penafsiran informasi yang menentukan seberapa jauh seorang peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan. Airasian, (dalam Nurgiyantoro, 2011: 22) mengatakan bahwa Asesmen merupakan proses pengumpulan, penafsiran, dan sintesis informasi untuk membuat keputusan. Dengan demikian, pengertian asesmen sebenarnya tidak berbeda dengan pengertian penilaian.

Penilaian otentik menekankan kemampuan peserta didik untuk mendemonstrasikan pengetahuan yang dimiliki secara nyata dan bermakna. Kegiatan penilaian tidak hanya sekedar menanyakan atau menyadap pengetahuan yang telah diketahui pembelajar, melainkan berkinerja secara nyata dari pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai. Penilaian otentik merupakan suatu bentuk tugas yang menghendaki pembelajar untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi pengetahuan dan keterampilan. Menurut Stiggin (dalam Nurgiyantoro 2011: 23) penilaian otentik merupakan penilaian kinerja yang meminta pembelajar untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi tertentu yang merupakan penerapan pengetahuan yang dikuasainya.

Berikutnya, Sukirno (2013:129-130) mengatakan bahwa kriteria menulis cerpen sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian cerita dengan tema
- 2) Kreativitas mengembangkan cerita
- 3) Kelengkapan unsure yang dimunculkan
- 4) Kejelasan pengembangan pelaku cerpen
- 5) Keruntutan pengembangan alur cerita
- 6) Kejelasan pengembangan latar terjadinya cerpen
- 7) Ketepatan penggunaan pilihan katanya
- 8) Ketepatan penggunaan tanda bacanya
- 9) Ketepatan penyusunan kalimatnya

Dari kriteria penilaian cerita pendek tersebut akan disertai rubric penilaian yang akan dibahas di dalam Bab berikutnya.

## **B. Metode Discovery Learning**

### **1. Hakikat Discovery Learning**

Discovery Learning merupakan suatu metode pembelajaran yang pertama kali dikenalkan oleh Bruner. Pandangan Bruner terhadap metode *discovery* ini dilatarbelakangi oleh latar belakang pendidikannya sebagai seorang psikologi perkembangan dan psikologi belajar kognitif. Dahar (2014: 74) mengungkapkan bahwa dalam penelitiannya yang demikian banyak meliputi persepsi manusia, motivasi, belajar, dan berpikir, Bruner menganggap manusia sebagai pemroses, pemikir, dan pencipta informasi. Lebih lanjut Dahar (2014) mengungkapkan bahwa hal yang terpenting bagi Bruner dalam belajar ialah bagaimana orang memilih, mempertahankan, dan mentransformasi informasi secara aktif, dan inilah menurut Bruner inti belajar.

Dalam pandangan belajar sebagai proses kognitif, Bruner (dalam Dahar, 2014: 77) mengemukakan bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan. Ketiga proses itu ialah: (1) memperoleh informasi baru; (2) transformasi informasi; dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Salah satu model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh dari Jerome Bruner (1966) yang dikenal dengan nama belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menganggap bahwa belajar penemuan (*discovery learning*) sesuai dengan

pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik (Dahar, 2014: 79).

Sejalan dengan pernyataan tersebut Sani (2014:97) menyatakan “Pembelajaran *discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.” Bruner menyadari bahwa belajar penemuan yang murni memerlukan waktu sehingga dalam bukunya *The Relevance of Education* (1997), ia menyarankan agar penggunaan belajar penemuan ini hanya diterapkan sampai batas-batas tertentu, yaitu dengan mengarahkannya pada struktur bidang studi (Dahar, 2014: 80).

Selanjutnya, Bruner (dalam Depdiknas, 2014: 40) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, Teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Tujuan dalam *Discovery Learning* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, historin, atau ahli matematika. Dan melalui kegiatan tersebut siswa akan menguasainya, menerapkannya, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Pada *discovery learning* materi yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan

mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan, serta membuat kesimpulan-kesimpulan (Kemendikbud, 2014: 40).

## 2. Pengertian Metode *Discovery Learning*

*Discovery* dapat dipandang sebagai metode ataupun model pembelajaran. Namun demikian, *discovery* lebih sering disebut sebagai metode daripada sebagai model pembelajaran. Oleh karenanya, istilah yang sering muncul adalah metode *discovery*. Metode *discovery* (dalam bahasa Indonesia sering disebut metode penyingkapan) didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa disajikan materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap sehingga menuntut siswa menyingkapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut (Abidin, 2014: 175).

Depdiknas (2014: 40) menyatakan, “*Discovery Learning*” lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui, masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru.” Selanjutnya, Dahar (2014: 83) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran penemuan bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan saja. Tujuan belajar sebenarnya ialah untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa serta merangsang keingintahuan mereka dan memotivasi kemampuan mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa yang dimaksud metode *discovery learning* adalah langkah-langkah pembelajaran yang mengarahkan siswa supaya menemukan jawaban sendiri atas masalah dalam pembelajaran yang telah guru siapkan supaya siswa termotivasi keingintahuannya dan terlatih kemampuan intelektualnya.

### 3. Peran Guru Dalam Metode *Discovery Learning*

Bruner (dalam Dahar, 2014: 83) menyatakan

*We teach a subject not produce little living libraries on that subject, but rather to get a student to think mathematically for himself, to consider matters as an historian does, to take part in the process of knowledge-getting. Knowing is a process, not a product.*

Dahar menjelaskan bahwa dalam belajar penemuan, siswa mendapat kebebasan sampai batas-batas tertentu untuk menyelidiki secara perorangan atau dalam satu tanya jawab dengan guru atau oleh guru dan/atau siswa-siswa lain untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru atau oleh guru dan siswa bersama-sama.

Berdasarkan hal tersebut, peran guru dalam metode *discovery* tidaklah kaku. Guru tidak begitu saja melepaskan siswa sendiri menghadapi kesulitannya. Guru juga bisa dijadikan sebagai tempat siswa bertanya. Dalam metode *discovery* siswa juga masih dibatasi kebebasan-kebebasannya dalam batas tertentu. Dalam menerapkan metode *Discoveri Learning* ada beberapa catatan yang harus diperhatikan guru sebagai berikut.

1. Selama proses pengumpulan data guru mengamati kegiatan siswa.
2. Selama proses pengumpulan data guru membimbing siswa dalam mengamati pengumpulan data. Proses pembimbingan ini ditujukan agar

guru mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa dan memberikan solusi kepada siswa secara tepat berdasarkan kesulitan yang mereka hadapi.

3. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya bersedia dijadikan tempat bertanya para siswa selama pertanyaan tersebut bukan merujuk langsung pada konsep yang sedang siswa teliti.
4. Selama proses pembelajaran guru harus secara intens membangkitkan motivasi belajar siswa.
5. Proses penilaian yang harus dilakukan guru ketika menerapkan metode pembelajaran ini hendaknya merupakan penilaian otentik baik yang merujuk pada proses maupun hasil pembelajaran (Abidin, 2014: 179).

Selain itu, Dahar (2014: 83) mengungkapkan bahwa dalam belajar penemuan, guru berperan antara lain sebagai berikut.

- 1) Guru merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki oleh para siswa.
- 2) Guru menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Selain hal-hal yang tersebut di atas, guru juga harus memperhatikan tiga cara penyajian enaktif, ikonik, dan simbolis.
- 4) Bila siswa memecahkan masalah dilaboratorium atau secara teoretis, guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor.
- 5) Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan peran guru dalam metode *discovery learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru sebagai desainer, artinya guru harus mampu merancang sebuah pembelajaran dan menghadirkan masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki siswa.
- 2) Guru sebagai fasilitator, artinya guru harus menyajikan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa.
- 3) Guru sebagai supervisor, artinya guru harus mampu membimbing jika siswa dalam kesulitan, dengan cara mengarahkan supaya siswa menemukan solusi atas masalahnya.

- 4) Guru sebagai observer, artinya guru terus memperhatikan aktivitas siswa dalam pembelajaran selama siswa mengumpulkan data yang dibutuhkannya dan menilai semua aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### **4. Langkah-langkah Metode *Discovery Learning***

Pembelajaran dengan metode *discovery* akan efektif jika terjadi hal-hal sebagai berikut.

- 1) Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati.
- 2) Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar.
- 3) Guru memberikan dukungan yang dibutuhkan siswa untuk melakukan penyelidikan (Westwood dalam Sani, 2014: 98).

Untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode *discovery learning*. Berikut ini peneliti paparkan langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas. Pelaksanaan metode *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar-mengajar secara umum sebagai berikut.

##### **a) *Stimulation* (Stimulasi/pemberian rangsangan)**

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya dan timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran, membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dengan demikian seorang guru harus

menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

b) *ProblemStatement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c) *Data Collection* (pengumpulan data)

Pada saat peserta didik melakukan eksperimen atau ekplorasi, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis. Data dapat diperoleh melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d) *Data Processing* (pengolahan data)

Menurut Syah (dalam Kemendikbud, 2014) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan.

e) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada.

f) *Generalitation* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi (Syah dalam Kemendikbud, 2014: 41).

### **5. Keunggulan Metode *Discovery Learning***

Penggunaan *Discovery Learning*, ingin mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus *ekspositori* siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri (Kemendikbud, 2014: 40).

Pengetahuan yang diperoleh siswa melalui pembelajaran penemuan menunjukkan beberapa kelebihan. Pertama, pengetahuan itu bertahan lama atau lama diingat atau lebih mudah diingat bila dibandingkan dengan pengetahuan yang dipelajari dengan cara lain. Kedua, hasil belajar penemuan mempunyai efek transfer yang lebih baik daripada hasil belajar lainnya. Ketiga, secara menyeluruh belajar penemuan meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir secara bebas. Belajar penemuan membangkitkan keingintahuan siswa, memberi motivasi untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban-jawaban. Pendekatan ini dapat mengajarkan keterampilan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain dan meminta para siswa untuk menganalisis dan memanipulasi informasi, tidak hanya menerima saja (Dahar, 2014: 80).

Berdasarkan pendapat tersebut di atas peneliti menyimpulkan bahwa metode *discovery learning* memiliki keunggulan sebagai berikut.

- 1) Siswa lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Siswa mengonstruksikan sendiri pengetahuannya sehingga akan lebih berdampak panjang bagi ingatannya.
- 3) Kemampuan berpikir kritis dan analisis siswa terlatih.
- 4) Membangkitkan motivasi belajar dan rasa keingintahuan siswa untuk terus belajar mencari jawaban atas masalahnya.
- 5) Melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya secara individu.

#### **6. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Menggunakan Metode *Diccovery Learning* Berbasis Terjemahan Al-Quran dan Hadits.**

Untuk menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia lebih antusias lagi maka perlu adanya berbagai pendekatan atau media pembelajaran yang mengakomodir tipe-tipe motivasi belajar pada setiap siswa diantaranya visual, auditoris, kinestetik dan lain sebagainya. yang bisa guru demonstrasikan di kelas, dan yang lebih penting lagi bagaimana membangun program menyenangkan dalam pikiran siswa ketika mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan bahan ajar modul setidaknya bisa membuat siswa terbantu dalam merangkai konsep yang ada dalam pikiran/gagasan mereka serta bisa merekonstruksi kejadian dilingkungan sekelilingnya dan mengaitkannya dalam proses pembelajarannya berdasarkan objek yang pernah mereka alami. Dan

itu sangat membantu dalam mentransfer informasi/pengetahuan kepada peserta didik.

Penggunaan modul menulis teks cerpen dari terjemahan Al-Quran dan Hadis menggunakan metode *discovery learning* penulis berkeyakinan selain bisa membuat peserta didik lebih mencintai karya-karya religius khususnya dalam sastra serta siswa akan belajar dengan penuh tanggung jawab artinya pengaruh *discovery learning* membuat siswa didorong untuk menjadi subjek pembelajar di kelas bukan lagi objek pembelajar. Selain itu dengan adanya modul menjadikan pembelajar tidak hanya berpusat pada guru sebagai sumber informasi melainkan pada peserta didik sendiri yang harus aktif. Peran guru hanya mendampingi, serta mengarahkan bagaimana proses pembelajaran berjalan dengan baik serta target pembelajaran tercapai.

Oleh karena itu, bahan ajar memang diperlukan supaya peserta didik lebih punya banyak referensi/sumber informasi untuk menunjang kebutuhan belajarnya, intinya apapun media atau pendekatan pembelajaran yang dipakai harus bisa membantu peserta didik dalam mengembangkan ilmu pengetahuannya serta membantu meningkatkan kualitas intelektual, spiritual dan emosionalnya. Dalam hal ini ilmu apapun yang mereka pelajari wajib membuat dirinya semakin dekat dengan Allah Swt.

## **7. Penelitian yang Relevan**

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, penelitian oleh Agi Ahmad G (2015) tentang Metode *Discovery Learning* yang digunakan dalam

tesisnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Learning* Terhadap Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Menganalisis Teks Cerpen”, memberikan hasil yang signifikan dalam menumbuhkan semangat, tanggung jawab belajar siswa sehingga target pembelajaran tercapai. Lalu, Nurlaeli (2017) dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) berdampak pada hasil belajar yang produktif sesuai target yang diharapkan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian lain (Andayani, Martono, dan Nugraheni, 2007) juga telah menemukan bahwa problema yang dihadapi guru dalam pembelajaran apresiasi sastra meliputi: (1) penyusunan rencana pembelajaran apresiasi sastra; (2) penerapan model interaksi pembelajaran; (3) penerapan media pembelajaran; dan (4) penyediaan bahan ajar apresiasi sastra. Problema yang dihadapi murid adalah: (1) apresiasi sastra dianggap sebagai pelajaran yang sukar dipahami murid; dan (2) apresiasi sastra tidak disukai murid. Cara guru dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran apresiasi sastra adalah (1) memberi tugas rumah kepada murid; (2) menyampaikan pembelajaran apresiasi sastra dengan mengintegrasikan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis; dan guru belum merasa bahwa upaya yang dilakukan untuk pemecahan problema pembelajaran apresiasi sastra belum efektif dan efisien.

## **8. Kerangka Berpikir**

Dari landasan teori yang dikemukakan terdahulu, dapat dikemukakan kerangka berpikir penelitian ini, bahwa apresiasi sastra khususnya menulis cerpen

di dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah menengah atas, menjadi bagian dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kurikulum disebutkan adanya kompetensi dalam bidang bahasa Indonesia yang terdiri dari empat hal yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pencapaian keempat kompetensi itu dalam pembelajaran di SMA menghadapi permasalahan. Permasalahannya berkaitan dengan bahan ajar yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran menulis cerpen kurang bervariasi dan kurang menyenangkan. Adanya permasalahan tersebut mengakibatkan guru mengajarkan menulis cerpen di SMA sebagai pembelajaran ilmu sastra. Pembelajaran yang bernuansa ilmu sastra ini disambut negatif oleh murid, sehingga murid menganggap menulis cerpen sebagai pembelajaran yang sukar dan pembelajaran yang tidak menyenangkan. Untuk mewujudkan hakikat pembelajaran menulis cerpen di sekolah menengah atas dan keberhasilan menemukan upaya mengatasi masalah tersebut di atas, diperlukan suatu bahan pembelajaran yang sesuai.

Pengembangan Discovery Learning berbasis terjemahan Al-Qur'an dan Hadits sebagai bahan pembelajaran menulis cerpen di sekolah menengah atas ini melibatkan sejumlah komponen sistem yang di dalamnya menyangkut : (1) hambatan yang dihadapi guru dan murid serta cara pemecahannya selama guru memilih bahan ajar dan menerapkan di dalam pembelajaran apresiasi puisi di sekolah menengah pertama; (2) Bahan ajar yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran apresiasi puisi dengan pendekatan DL di sekolah menengah atas; (3) pengembangan materi ajar menulis cerpen dengan pendekatan DL; dan (4) memperbaiki bahan ajar menulis cerpen dengan pendekatan DL berdasarkan

pendapat para ahli dan praktisi terhadap bahan ajar menulis cerpen dengan metode DL

Kerangka berpikir ini digambarkan di dalam diagram 1 berikut ini

Gambar 1 : Diagram Kerangka Berpikir

