

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh sesuatu. Ketika seseorang ingin memperoleh sesuatu maka diperlukan langkah secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran tidak hanya didukung oleh guru melainkan dengan bahan ajar yang digunakan. Penggunaan bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa dapat meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Sutikno, M. Sobry. (2007)).

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di MA Wali Songo pada tahun 2024, bahan ajar yang digunakan oleh guru di madrasah tersebut masih berpusat pada penggunaan buku paket dan buku pegangan guru saja sehingga referensi untuk materi yang akan diajarkan pada siswa masih terbatas. Guru pun belum melakukan pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk siswa secara mandiri. Sebanyak 90% siswa yang menjadi responden dalam analisis kebutuhan membutuhkan sumber belajar lain selain buku teks yang digunakan. Selanjutnya, 100% siswa membutuhkan sumber belajar lain yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Oleh karena itu, guru dan siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu memaksimalkan kompetensi yang harus dicapai.

Kompetensi menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai secara tuntas. Kenyataannya, dalam pembelajaran menulis siswa masih menemui hambatan. Cahyani (2012) menyatakan dunia kepenulisan merupakan

dunia yang rumit dan kompleks. Menulis menuntut kesungguhan, keterampilan, kemampuan, dan keluasan pengetahuan. Kenyataan menunjukkan bahwa lebih mudah menyampaikan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara langsung atau lisan dibandingkan dengan menyampaikannya secara tertulis. Hal ini didukung pula oleh hasil penelitian Donald E Bird (dalam Cahyani, 2012) yang menunjukkan bahwa penyampaian gagasan untuk kegiatan menulis paling kecil jika dibandingkan dengan kegiatan menyimak, berbicara, dan membaca (1) menyimak: 42%, (2) berbicara: 25%, (3) membaca: 15%, dan (4) menulis: 18%. Demikian pula, hasil penelitian Rankin (dalam Cahyani, 2012: 63) terhadap empat keterampilan berbahasa menyimpulkan bahwa (1) menyimak: 45%, (2) berbicara: 30%, (3) membaca: 16%, dan (4) menulis: 9%.

Salah satu kompetensi menulis yang harus dicapai pada siswa kelas XI SMA/MA (dalam Permendikbud. Tahun 2016. Nomor 024) adalah menulis cerpen. Kompetensi tersebut terdapat dalam Kurikulum 2013 edisi revisi pada KD 4.9 mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MA Wali Songo menunjukkan sebanyak 41,42% siswa memiliki minat menulis cerpen. Sebanyak 30% siswa merasa senang menulis cerpen. Siswa yang memiliki hobi menulis cerpen hanya sebesar 15%. Sebanyak 85% siswa menulis cerpen hanya karena tugas dari guru. Sebanyak 31% siswa dapat mengembangkan penokohan dengan baik. Berarti, 69% siswa tidak dapat mengembangkan penokohan dengan baik. Sebanyak 34% siswa dapat menentukan waktu, tempat, dan susasa cerita dengan baik. Sisanya, 76% siswa merasa kesulitan menentukan waktu, tempat, dan suasa cerita dengan baik. Hanya 21 % siswa yang dapat mencari ide dalam menulis

cerpen. Artinya, sebanyak 79% siswa merasa kesulitan untuk mencari ide dalam menulis cerpen.

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang paling kompleks dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Di tingkat pendidikan menengah, menulis cerita pendek (cerpen) bukan sekadar persoalan menyusun kalimat, melainkan sebuah proses kreatif yang menuntut siswa untuk mengintegrasikan daya imajinasi, kepekaan emosional, dan pemahaman struktural. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen masih menjadi salah satu materi yang dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa.

Rendahnya kemampuan menulis cerpen ini sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Selama ini, pembelajaran menulis cerpen cenderung bersifat teoretis; siswa diberikan definisi mengenai unsur intrinsik, lalu diminta menulis tanpa adanya rangsangan kreativitas yang memadai. Akibatnya, siswa sering mengalami kebuntuan ide (*writer's block*), kesulitan dalam mendeskripsikan latar secara hidup, serta gagal membangun karakter tokoh yang kuat karena mereka tidak memiliki kedekatan emosional dengan objek yang ditulis.

Kelemahan metode ceramah dalam pembelajaran sastra adalah tercerabutnya teks dari realitas kehidupan siswa. Menulis cerpen seharusnya menjadi proses reflektif atas pengalaman, namun tanpa stimulasi yang tepat, cerpen yang dihasilkan siswa cenderung klise, kaku, dan hanya sekadar menggugurkan kewajiban tugas. Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan

sebuah paradigma baru yang mampu menjembatani antara dunia nyata siswa dengan proses imajinatif dalam tulisan.

Mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai kompetensi menulis cerpen. Salah satunya dengan pengembangan modul menulis cerpen. Modul merupakan bahan ajar yang tersusun secara sistematis sehingga pembacanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang guru. Tujuan pembelajaran menggunakan modul untuk mengurangi keragaman kecepatan siswa melalui kegiatan belajar mandiri. Implikasi utama kegiatan belajar mandiri adalah perlunya mengoptimalkan sumber belajar dengan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada siswa dalam mengendalikan kegiatan belajarnya.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modul lebih banyak melibatkan peran siswa secara individual dibandingkan dengan guru. Guru sebagai fasilitator kegiatan belajar hanya membantu siswa memahami tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi pelajaran, melakukan evaluasi, serta menyiapkan dokumen. Penggunaan modul didasarkan pada fakta bahwa jika siswa diberikan waktu dan kondisi belajar memadai maka akan menguasai suatu kompetensi secara tuntas.

Di era pendidikan 4.0 yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah, metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sering kali kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam pada mahasiswa (Darling-Hammond et al., 2019). *Experimental learning*, yang dikenal juga sebagai pembelajaran berbasis pengalaman, muncul sebagai

alternatif inovatif. Konsep ini, yang pertama kali dikembangkan oleh David Kolb pada 1984 melalui siklus pengalaman konkret, refleksi observatif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif, memungkinkan pembelajar terlibat langsung dalam proses belajar sehingga meningkatkan retensi pengetahuan hingga 75-90% dibandingkan metode pasif (Kolb, 2014).

Di Indonesia, tantangan pendidikan tinggi semakin kompleks akibat pandemi COVID-19 yang mempercepat transformasi digital, namun juga menimbulkan kesenjangan akses dan motivasi belajar. Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023 menunjukkan bahwa hanya 40% mahasiswa mencapai kompetensi berbasis proyek nyata, sementara tuntutan Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan soft skills seperti kolaborasi dan adaptasi (Kemendikbudristek, 2023). *Experimental learning* telah terbukti sukses di negara maju seperti Amerika Serikat di mana diterapkan di 70% universitas teknik (ABET, 2022) penerapannya di Indonesia masih terbatas pada skala kecil, sering kali tanpa adaptasi kontekstual terhadap budaya belajar kolektif dan keterbatasan sumber daya.

Berbeda dengan metode lain yang mungkin hanya fokus pada teknik menulis (aspek produk), *Experiential Learning* mengintegrasikan seluruh dimensi belajar siswa: kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui siklus pengalaman nyata. Metode ini dianggap lebih lengkap karena tidak membiarkan siswa menulis di ruang hampa. Melalui empat tahap dalam Siklus Kolb *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active*

Experimentation siswa dibimbing mulai dari penemuan "bahan baku" cerita hingga proses produksi karya secara utuh.

Sari, D. P., & Ramadhan, S. (2020) menyatakan keunggulan komprehensif metode ini terletak pada kemampuannya mentransformasi observasi menjadi emosi. Dalam menulis cerpen, terdapat prinsip "*Don't tell, but show*". Metode konvensional gagal mengajarkan hal ini karena siswa tidak memiliki referensi indrawi. Sebaliknya, dalam *Experiential Learning*, siswa diajak untuk mengalami langsung suatu peristiwa atau mengamati lingkungan secara mendalam. Pengalaman indrawi (apa yang dilihat, didengar, dan dirasa) tersebut menjadi data konkret yang memudahkan siswa untuk mendeskripsikan suasana secara hidup.

Selain itu, metode ini lebih lengkap karena menyentuh aspek refleksi. Menulis cerpen bukan sekadar melaporkan kejadian, tetapi memberi makna pada kejadian tersebut. Melalui tahap observasi reflektif dalam EL, siswa diajak merenungkan pengalaman yang didapat, sehingga cerpen yang dihasilkan memiliki kedalaman pesan dan karakterisasi yang manusiawi. Hal ini secara otomatis meningkatkan literasi emosional siswa yang tidak bisa dicapai melalui metode drill atau latihan soal.

Berdasarkan kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan realitas kemampuan siswa di atas, maka diperlukan sebuah upaya perbaikan melalui penerapan metode yang bersifat holistik. Pemilihan metode *Experiential Learning* dalam penelitian ini didasarkan pada keyakinan bahwa menulis adalah perpanjangan dari pengalaman hidup. Dengan mengembalikan proses menulis pada akar pengalamannya, diharapkan siswa tidak hanya mampu menulis cerpen

yang benar secara struktur, tetapi juga bernilai secara estetika dan emosional. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk membuktikan keunggulan metode *Experiential Learning* dalam meningkatkan kualitas hasil karya cerpen siswa secara menyeluruh. (Agnesa, A. C. D. (2023)).

Pengembangan metode experimental learning yang kontekstual menjadi krusial untuk mengatasi kesenjangan ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan metode experimental learning yang inovatif, terukur, dan dapat direplikasi, guna meningkatkan outcome pembelajaran di perguruan tinggi Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan modul menulis cerpen berbasis metode *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA?
2. Bagaimanakah kelayakan modul menulis cerpen berbasis metode *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan modul menulis cerpen berbasis metode *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA.
2. Menguji dan mendeskripsikan kelayakan modul menulis cerpen berbasis metode *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA yang dikembangkan berdasarkan ahli materi, guru, dan siswa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini sebagai wujud penerapan teori *Research and Development* (Borg and Gall dalam Sugiyono. (2015)) khususnya dalam pengembangan modul menulis cerpen berbasis metode *experiential learning* sebagai suplemen atau bahan ajar selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar mandiri sesuai dengan karakteristik modul yang berbasis *experiential learning*. Tersedianya modul menulis cerpen berbasis metode *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA sehingga siswa dapat belajar secara kreatif dan mandiri.

b. Manfaat untuk Guru

- 1) Tersedianya modul menulis cerpen berbasis metode *experiential learning* untuk siswa kelas XI SMA/MA sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dapat dijadikan rujukan untuk guru dalam menggunakan bahan ajar pada materi menulis cerpen.

c. Manfaat untuk Sekolah

pengembangan modul ini memberikan manfaat yang signifikan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas

literasi secara institusional. Kehadiran modul menulis cerpen berbasis *Experiential Learning* ini dapat menjadi aset dokumen instruksional yang memperkaya bank sumber belajar inovatif dan variatif di sekolah, sekaligus mendukung implementasi kurikulum yang berlaku melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, keberhasilan penerapan modul ini berpotensi meningkatkan rapor mutu literasi sekolah, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan koleksi karya sastra orisinal hasil kreativitas siswa yang siap dipublikasikan dalam bentuk antologi cerpen atau majalah dinding.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan tesis yang berjudul *Pengembangan Modul Menulis Cerpen Dengan Metode Experiential Learning Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA* antara lain sebagai berikut:

1. Adanya dukungan dari pihak sekolah terkait menulis cerpen. Sekolah memiliki daya Tarik yang sangat kuat terhadap penggalan minat siswa terhadap kreativitas menulis cerpen.
2. Siswa MA Walisongo memiliki Tingkat kemandirian belajar yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan modul menulis cerpen ini. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa belajar secara mandiri dengan memanfaatkan peristiwa atau kejadian yang pernah dialami.
3. Guru dan staf sekolah memiliki kesiapan serta keterampilan yang cukup untuk menghadapi perubahan serta melaksanakan pengembangan menulis cerpen dengan metode *Experiential Learning*.

Sedangkan keterbatasan dari penelitian pengembangan tesis yang berjudul *Pengembangan Modul Menulis Cerpen Dengan Metode Experiential Learning Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA* antara lain sebagai berikut:

1. Keterbatasan dana dan waktu untuk mengembangkan serta mengimplementasikan modul ajar. Hal ini dapat memengaruhi rang lingkup dan skala pengembangan modul ajar.
2. Adanya siswa yang tidak secara aktif berpartisipasi dalam penelitian, yang dapat memengaruhi representasi keseluruhan hasil penelitian.
3. Keterbatasan yang mungkin timbul dari faktor eksternal seperti perubahan kurikulum, berkembangnya metode menulis cerpen, atau situasi lingkungan yang tidak terduga yang dapat memengaruhi jalannya proses pengembangan dan implementasi metode *experiential learning*.
4. Keterbatasan dalam melakukan generalisasi hasil penelitiannya pada populasi dan lingkup khusus, yaitu siswa di MA Walisongo di Desa Pucanganom, Kecamatan Kebonsari, Kabupaten Madiun. Hal ini mungkin tidak sepenuhnya mewakili kondisi di tempat lain.