

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Inquiry Lesson Tema Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Sains. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan IPA Terpadu berbasis *Inquiry Lesson* mengadaptasi kerangka modul dari Depdiknas 2008 yang terdiri atas bagian pembuka, inti dan bagian penutup. Prosedur pengembangan menggunakan Borg & Gall yang telah dimodifikasi yang terdiri atas penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan penelitian, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi hasil uji coba terbatas, uji coba lapangan, revisi hasil uji coba lapangan, uji lapangan, revisi produk akhir dan diseminasi; 2) Modul IPA Terpadu berbasis *Inquiry Lesson* tema Pencemaran Lingkungan mempunyai karakteristik model keterpaduan webbed, basis modul Inquiry Lesson, dan sesuai dengan Kurikulum 2013; 3) kelayakan modul sangat baik dengan penilaian ahli materi 88%, ahli pendidikan 100%, ahli media pembelajaran 83%, ahli bahasa 82%, praktisi 93%; 4) penerapan modul IPA Terpadu berbasis Inquiry Lesson pada kelas uji coba lapangan dan uji lapangan secara signifikan dapat meningkatkan literasi sains siswa dengan rata-rata N-gain masing-masing sebesar 0,5 dan 0,62 pada kategori sedang. Uji korelasi gain literasi sains pada uji coba lapangan dengan uji lapangan memperoleh nilai korelasi sebesar 0,957 artinya hubungan korelasi literasi sains pada uji coba lapangan dan uji lapangan sangat kuat. Nilai p-value $0,000 < 0,05$ artinya terdapat hubungan positif yang signifikan antara literasi sains siswa ketika siswa menggunakan modul pada uji coba lapangan dengan uji lapangan. (Izzatin Kamala. Tesis. 2014.)

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Pendekatan Tematis. Hasil yang diperoleh: 1) *kebutuhan* bahan ajar menurut guru dan siswa, memperhatikan: (a) konteks berbahasa untuk berbagai ragam tujuan berbahasa, (b) mengikuti perkembangan zaman, (c) sesuai KTSP dengan mengangkat tema yang ada disekitar siswa, (d) relevansi antara bahan ajar guru dan siswa; (f) tugas/latihan dapat mengaktifkan siswa, (g) materi menarik minat siswa, jelas, dan mudah dipahami, dan (h) relatif siap pakai pada kondisi fasilitas sekolah yang minimal; 2) mengembangkan prototype menjadi bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia dengan pendekatan tematis di SMA dilakukan dengan: (a) menyusun silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar guru dan bahan ajar siswa, (b) materi dan tugas/latihan bersifat otentik dikembangkan secara tematis dan situasional dan mengembangkan wawasan intelektual dan afektif, dan (c) proses penilaian dilakukan dengan penilaian kelas; 3) hasil uji keefektifan dengan uji-t nonindependen menunjukkan bahan ajar tematis efektif; dan 4) hasil kelayakan pengembangan bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia dengan pendekatan tematis dinyatakan baik dengan komponen penilaian kelayakan isi/materi 77,92%, kebahasaan 73,40%, penyajian materi 77,92%, dan grafika 70 %.(Eni Dewi Kurniawati. Tesis. 2009.)

Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Prosa Fiksi di Sekolah dasar dengan Pendekatan Quantum learning. Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) setelah diadakan diskusi dengan beberapa stakeholders pada FGD dinyatakan bahwa para stakeholders memberikan tanggapan positif terhadap model bahan ajar apresiasi prosa fiksi yang dikembangkan oleh peneliti dengan pendekatan *Quantum learning* dirasakan/diyakini sangat sesuai untuk siswa-siswi SMP, hal ini dikarenakan tugas-tugas yang ada di dalamnya bila diaplikasikan akan mampu memotivasi siswa belajar Bahasa dan Sastra dengan rasa senang, tidak membosankan, mereka mempunyai kesempatan menggunakan bahasa Indonesia secara

nyata lewat kegiatan megakrabi karya sastra (cerpen dan novel), seperti: kegiatan membaca cerpen dan novel diiringi musik, sehingga pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia tidak terasa gersang, bisa memotivasi siswa karena cukup menyenangkan, terhibur, dan menarik; (2) prototype bahan ajar apresiasi prosa fiksi tersebut telah dikembangkan melalui persiapan dan eksplorasi menjadi produk awal bahan ajar apresiasi prosa fiksi dengan pendekatan *quantum learning* ; (3) melalui empat langkah validasi telah dikembangkan peroduk awal bahan ajar apresiasi prosafiksi yang telah teruji validitasnya dan efektivitasnya melalui uji-t Independent dan Non-Independent, empat langkah pengembangan tersebut yaitu: (a) expert judgement; (b) pengembangan awal lapangan dan perbaikan; (c) pengembangan utama di lapangan dan perbaikan; dan (d) pengembangan operasional di lapangan dan perbaikan. Pengembangan ke-3 dan ke-4 disertai dengan uji statistik sederhana (uji-t non-independent) untuk menguji efektivitas model bahan ajar tersebut dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil uji-t menyatakan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan apresiasi prosa fiksi siswa dengan menggunakan bahan ajar apresiasi prosa fiksi dengan pendekatan *Quantum learning* dengan kemampuan apresiasi prosa fiksi siswa dengan bahan ajar konvensional ; dan (4) para stakeholders menyambut baik bahan ajar apresiasi prosa fiksi dengan pendekatan *Quantum learning*, uji statistik menunjukkan bahwa bahan ajar yang dihasilkan efektif untuk pembelajaran apresiasi prosa fiksi di SMP.(Kenang Tri Hatmo. Tesis. 2008.)

Sedangkan penelitian yang berjudul pengembangan bahan ajar cerita pendek dengan pendekatan *Quantum learning* untuk meningkatkan literasi bahasa siswa kelas VI SDN Bulak Banteng I SURABAYA bedanya dengan penelitian sebelumnya adalah sbb

Penelitian yang dilakukan oleh Izzatin Kemala pada tahun 2014 dengan adalah bahan ajar yang dikembangkan IPA terpadu berbasis *inquiry* untuk meningkatkan literasi sains.

Penelitian yang dilakukan oleh Eni Dewi Kurniawati pada tahun 2009 mengembangkan bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia di Sekolah Menengah Atas dengan pendekatan tematik. Penelitian yang sama pada tahun 2008 dilakukan oleh Kenang Tri Hatmo mengembangkan bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia dengan apresiasi prosa fiksi yang digunakan di Sekolah Menengah Pertama.

B. Kerangka Teori

1. Hakikat Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis (*National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training*) (dalam Abdul Majid, 2007:174).

Tomlinson (1998:2) mengatakan, bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan guru atau siswa untuk memudahkan belajar bahasa, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman berbahasa. Bahan ajar menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, bahan ajar merupakan unsur penting dari kurikulum. Jika silabus ditentukan arah dan tujuan suatu isi dan pengalaman belajar bahasa sebagai kerangka, maka bahan ajar merupakan daging yang mengisi kerangka tersebut (Agus Trianto, 2005:8). Peran bahan ajar dalam pembelajaran menurut Cunningsworth adalah penyajian bahan belajar, sumber kegiatan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi secara interaktif, rujukan informasi kebahasaan, sumber

stimulant, gagasan suatu kegiatan kelas, silabus, dan bantuan bagi guru yang kurang berpengalaman untuk menumbuhkan kepercayaan diri (Cunningsworth, 1995:7).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan kurikulum yang disusun secara sistematis dan utuh sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, memudahkan siswa belajar, dan guru mengajar.

Penulisan bahan ajar bermanfaat untuk: (1) membantu guru dalam proses pembelajaran; (2) memudahkan penyajian materi di kelas; (3) membimbing siswa belajar dalam waktu yang lebih banyak; (4) siswa tidak tergantung kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi; dan (5) dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mengembangkan diri dalam mencerna dan memahami pelajaran (Majid, 2007:179).

Selanjutnya apabila guru mengembangkan bahan ajar sendiri, manfaat yang dapat diperoleh: (1) diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sekolah dan daerah; (2) tidak perlu tergantung pada buku teks; (3) bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan berbagai referensi; (4) menambah khasanah guru dalam menulis; (5) membangun komunikasi pembelajaran efektif antara guru dan siswa; dan (6) siswa lebih percaya pada gurunya serta kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik.

Perlunya pengembangan bahan ajar, agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan KTSP yang mengacu pada standar isi dan standar kompetensi lulusan. Kemudian Karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, kemampuan, minat, dan latar belakang siswa.

Bentuk bahan ajar yang digunakan, antara lain: (1) bahan cetak, yakni: buku, lembar kerja siswa, komik, koran, majalah, dan brosur, (2) audio visual, yakni: video/film, VCD, dan LCD, dan (3) visual, yakni: foto, gambar, model/maket (Depdiknas, 2007:4-29) dan <http://www.dikmenum.go.id>. Selanjutnya, media pembelajaran menurut Harjanto (2005:237) dikelompokkan menjadi empat jenis, yakni: (1) media dua dimensi (grafis), seperti: gambar, foto, grafik, bagan, poster kartun, dan komik, (2) media tiga dimensi, seperti: model padat (solid model), model penempang, dan model susun, (3) media proyeksi, seperti: film, OHP, dan (4) lingkungan.

Fungsi bahan ajar, yakni: 1) pedoman guru dalam mengarahkan semua aktivitas proses pembelajaran; 2) pedoman siswa dalam mengarahkan semua aktivitas proses pembelajaran (substansi kompetensi yang seharusnya dikuasai oleh siswa) antara lain siswa dapat belajar: (a) tanpa harus ada guru atau teman, (b) kapan dan dimana saja, (c) dengan kecepatannya masing-masing, (d) melalui urutan yang dipilihnya sendiri, dan (e) membantu mengembangkan potensi siswa menjadi pembelajar mandiri; 3) alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran (Abdul Majid, 2007:174).

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, berupa: buku teks, media cetak, media elektronika, nara sumber, lingkungan alam sekitar, dan sebagainya (Depdiknas, 2006c:9-14). Selanjutnya, menurut Brown H. Douglas (2002:48) sumber belajar dirumuskan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kemudahan siswa dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan, dalam proses belajar mengajar. Kemudian Sadiman, Arief S. (2004:43) mendefinisikan "Sumber belajar sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar, yakni dapat berupa orang, benda, pesan, bahan, teknik, dan latar" (dalam Diknas, 2008:6).

Hal senada dikemukakan Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1990: 154-155) menyatakan bahwa sumber belajar adalah segala apa (daya, lingkungan, dan pengalaman) yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara aktif. Kemudian, memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran, baik langsung maupun tidak langsung, baik konkret maupun abstrak. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yakni: (1) *learning resources by design*, yakni sumber belajar yang dirancang untuk keperluan pembelajaran yang telah diseleksi. Contohnya: buku pelajaran, modul, program pembelajaran melalui TV, radio, dan laboratorium bahasa, (2) *learning resources by utilitarian*, yakni sumber belajar yang ada di sekolah, dimanfaatkan untuk memudahkan siswa belajar dan sifatnya isidental. Contohnya: perpustakaan sekolah, majalah dinding, majalah sekolah, kebun sekolah, dan lainnya. Ragam sumber belajar bahasa Indonesia dilihat dari sifat dan pengembangannya. Berdasarkan sifat dasarnya, sumber belajar dibagi menjadi dua, yakni sumber insani, dan noninsani. Sumber insani, contohnya: guru, sastrawan (nara sumber), tokoh masyarakat, tutor sebaya, dan lain sebagainya. Sedangkan sumber noninsani contohnya: berbagai media cetak dan media elektronik (internet).

Cakupan bahan ajar disusun meliputi: (1) judul, MP, SK, KD, indikator, dan tempat, (2) petunjuk belajar (siswa/guru), (3) tujuan yang dicapai, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) petunjuk kerja, dan (7) penilaian. Ketujuh bahan tersebut dapat disusun secara sistematis dalam penulisan bahan ajar.

Bahan ajar dapat dikatakan baik bila memenuhi kriteria sebagai berikut: menimbulkan minat pembaca; (2) ditulis dan dirancang untuk digunakan siswa; (3) menjelaskan tujuan yang ingin dicapai; (4) disusun berdasarkan pola 'belajar yang fleksibel'; (5) strukturnya berdasarkan kompetensi akhir yang dicapai; (6) berfokus pada kesempatan siswa berlatih; (7) mengakomodasikan kesukaran belajar

siswa; (8) memberikan rangkuman; (9) gaya penulisan (bahasanya) komunikatif dan semi formal; (10) dikemas dalam proses instruksional; (11) mempunyai mekanisme mengumpulkan umpan balik siswa; dan (12) mencantumkan petunjuk belajar.

Agar proses penyusunan bahan ajar lebih terfokus, diperlukan perangkat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sesuai prinsip pembelajaran berbasis kompetensi dalam KTSP. Perangkat pembelajaran itu meliputi: silabus, RPP, materi pembelajaran, evaluasi proses dan hasil, dan lembar kegiatan siswa (LKS).

Selanjutnya, penyusunan bahan ajar perlu mengikuti langkah-langkah berikut: (1) merumuskan tujuan; (2) melakukan analisis standar kompetensi; (3) menentukan kompetensi dasar; (4) mendeskripsikan indikator; (5) menyusun kerangka bahan ajar; (6) menyusun skenario penulisan; (7) menyusun/menulis bahan ajar; (8) uji ahli/uji lapang; (9) revisi; dan (10) digunakan dalam proses belajar mengajar. Menyusun bahan ajar dilakukan dengan menulis sendiri, mengemas kembali informasi, dan menata informasi yang telah diperoleh secara sistematis. Dengan demikian memudahkan siswa untuk memahami bahan ajar tersebut.

Pengembangan bahan ajar hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran berikut: (1) mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak; (2) pengulangan memperkuat pemahaman (5x2 lebih baik dari 2x5); (3) umpan balik positif memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa; (4) motivasi yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar; (5) mencapai tujuan; dan (6) mengetahui hasil yang dicapai (Depdiknas, 2008:11). Bahan ajar dikembangkan dengan prinsip: (1) disusun berdasarkan KTSP; (2) pengembangan silabus dengan menganalisis dan mengelompokkan SK, KD, indikator, dan materi pokok yang erat kaitannya ke dalam satu unit pelajaran; (3) pendekatan yang dikembangkan adalah pendekatan tematis,

menggunakan tema-tema dalam kegiatan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut menggunakan ragam teks sehari-hari, media massa, dan sastra dengan tema yang sesuai kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah; (4) dikembangkan secara berkesinambungan dengan pemberian informasi yang memadai, penyajian materi ajar, dan tugas/latihan, dan (5) implementasi tugas/latihan bersifat otentik, dilaksanakan secara mandiri dan kelompok agar pembelajaran lebih bermakna.

2. Pengembangan Bahan Ajar

Penyiapan bahan ajar merupakan hal pokok yang dilakukan sebelum berlangsungnya proses belajar-mengajar. Tindakan utama pembelajaran dapat diaplikasikan dalam proses pengembangan bahan ajar (Shulman, 1987:15 dalam Agus Trianto, 2005:10). Selanjutnya Jolly dan Bolitho (dalam Tomlinson, 1998:98) memaparkan tahap-tahap pengembangan bahan ajar, yakni: (1) identifikasi kebutuhan guru dan siswa; (2) penentuan kegiatan eksplorasi kebutuhan materi; (3) realisasikontektual dengan mengajukan gagasan yang sesuai dengan pemilihan teks dan konteks bahan ajar; (4) realisasi pedagogis melalui tugas dan latihan; (5) produksi bahan ajar; (6) penggunaan bahan ajar oleh siswa; dan (7) evaluasi bahan ajar. Kemudian, Richards (2002:262) mengajukan rancangan pengembangan bahan ajar, meliputi: (1) pengembangan tujuan; (2) pengembangan silabus; (3) pengorganisasian bahan ajar ke dalam unit-unit pembelajaran; (4) pengembangan struktur per unit; dan (5) pengurutan unit (dalam Agus Trianto, 2005:10).

Menurut Tomlinson (1998:2) pengembangan bahan ajar adalah apa yang dilakukan penulis, guru, siswa untuk memberikan sumber masukan berbagai pengalaman yang dirancang untuk meningkatkan belajar bahasa. Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dasar dengan

memperhatikan potensi peserta didik, bermanfaat bagi peserta didik, aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pelajaran, relevansi kebutuhan peserta didik, sesuai dengan tuntutan lingkungan dan alokasi waktu yang tersedia (Depdiknas, 2007a:vii).

Pengembangan bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia adalah kegiatan yang diawali dari penelitian untuk mendapatkan gambaran tentang identifikasi kebutuhan dokumen bahan ajar bahasa dan pembelajarannya yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sekolah dan daerah. Kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan bahan ajar melalui beberapa kali uji coba sehingga berterima dan objektif sesuai dengan keterampilan berbahasa dan bersastra Indonesia (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini, menggabungkan rancangan tahap-tahap yang telah dipaparkan oleh Jolly & Bolitho, Richards serta Depdiknas, yakni: (1) identifikasi kebutuhan, (2) pengembangan silabus, (3) penyusunan bahan ajar, dan (evaluasi bahan ajar).

Informasi yang dikumpulkan berdasarkan kebutuhan (kompetensi dasar, silabus, dan skenario pembelajaran) disusun ulang dengan gaya bahasa dan strategi sesuai menjadi bahan ajar, kemudian dilengkapi: (1) keterampilan/kompetensi yang akan dicapai; (2) bimbingan belajar bagi siswa; (3) latihan; (4) tes formatif; dan (5) umpan balik.

Dalam membuat ilustrasi perlu identifikasi materi, mendesain, dan editing agar berfungsi untuk mendeskripsikan, mengekspresikan dan menganalisis materi. Ilustrasi dapat berupa gambar, daftar, grafik, kartun, foto, skema, dan lain-lain.

Berikut ini, beberapa pendapat yang menyarankan tentang pelaksanaan evaluasi bahan ajar, antara lain: Ellis (1997:36-42) menyarankan pengevaluasian bahan ajar secara retrospektif melalui semacam penelitian tindakan kelas. Ellis membedakan evaluasi yang bersifat prediktif (bahan ajar mana yang akan digunakan), dan evaluasi

yang bersifat retrospektif (bahan ajar yang telah digunakan). Jenis evaluasi untuk melihat keefektifan bahan ajar dapat dianalisis dengan pendapat responden, evaluasi buku teks melalui eksperimen, analisis buku teks, dan ujicoba keterbacaan (www.lars.ring.com.2002).

Selanjutnya, Tomlinson (1998:193) mengelompokkan dua aspek dalam mengevaluasi bahan ajar, yaitu publikasi (publication) yakni, terkait dengan aspek tampilan fisik bahan ajar secara lengkap, dan desain (design) yakni, terkait dengan prinsip pemikiran yang mendasari penyusunan bahan ajar. Kemudian, daftar instrumen evaluasi bahan ajar yang digunakan Cunningsworth (1995:3-4) mencakup aspek keterkaitan dengan kurikulum, pengorganisasian, kegiatan dan latihan, metodologi, keterbacaan, tata letak dan ilustrasi.

Dalam Standar Penilaian Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Depdiknas (2003:2) mengatakan, bahwa aspek-aspek buku pelajaran yang dinilai yakni: (1) materi, (2) penyajian, (3) bahasa dan keterbacaan, dan (4) grafika. Kemudian, dalam Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Depdiknas (2008:29) komponen evaluasi bahan ajar mencakup: kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan.

Evaluasi bahan ajar dilakukan dengan tahap ujicoba produk/uji lapang dilakukan sebelum bahan ajar terpublikasikan. Hal itu dilakukan untuk melihat keefektifan bahan ajar, apakah bahan ajar telah baik ataukah masih ada hal yang perlu diperbaiki (direvisi). Teknik evaluasi dilakukan dengan berbagai cara, antara lain evaluasi dengan teman sejawat, evaluasi dari para pakar, dan uji coba terbatas kepada siswa.

Evaluasi bahan ajar dalam penelitian ini, dengan mengembangkan beberapa pendapat para pakar di atas dan berdasarkan Standar Penilaian Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Depdiknas (2003) serta Pedoman Pengembangan Bahan Ajar

Depdiknas (2008). Komponen evaluasi bahan ajar mencakup: (1) kelayakan isi (materi pelajaran), (2) kebahasaan, (3) penyajian, dan (4) grafika.

Hal itu dapat dirinci lebih lanjut, seperti berikut:

Pertama, komponen kelayakan isi (materi) mencakup: (a) kesesuaian dengankurikulum, SK, dan KD; (b) kesesuaian dengan kondisi siswa, sekolah, dan daerah; (c) materi harus spesifik, jelas, akurat dan sesuai dengan kebutuhan bahan ajar; (d) kesesuaian dengan nilai moral dan nilai sosial; (e) bermanfaat untuk menambah wawasan siswa; dan (f) keseimbangan dalam penjabaran materi (pengembangan makna dan pemahaman, pemecahan masalah, pengembangan proses, latihan dan praktik, tes keterampilan maupun pemahaman).

Kedua, komponen kebahasaan merupakan sarana penyampaian dan penyajianbahan, seperti kosakata, kalimat, paragraf, dan wacana.Sedangkan aspek terbacaan berkaitan dengan tingkat kemudahan bahasa sesuai dengan tingkatan siswa. Komponen ini, mencakup: 1) Keterbacaan, meliputi: (a) kemudahan membaca (berhubungan dengan bentuk tulisan atau tifografi, ukuran huruf, dan lebar spasi), (b) kemenarikan (berhubungan dengan minat pembaca, kepadatan ide bacaan, dan penilaian keindahan gaya tulisan), dan (c) kesesuaian (berhubungan dengan kata dan kalimat, panjang pendek, frekuensi, bangun kalimat, dan susunan paragraf); 2) kejelasan informasi, yakni informasi yang disajikan tidak mengandung makna bias dan mencantumkan sumber rujukan yang digunakan; 3) kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan bemar; dan 4) pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat).

Ketiga, komponen penyajian, mencakup: (a) kejelasan tujuan pembelajaran(indikator yang dicapai); (b) urutan sajian (keteraturan urutan dalam penguraian sajian); (c) memotivasi dan menarik perhatian siswa; (d) interaksi

(pemberianstimulus dan respon) untuk mengaktifkan siswa; dan (e) kelengkapan informasi (bahan, latihan, dan soal).

Keempat, komponen grafika, meliputi: (a) penggunaan font: bentuk tulisan, ukuran huruf, dan jarak spasi; (b) tata letak (lay out); (c) ilustrasi, gambar, dan foto; dan (d) desain tampilan.

3. Hakikat Menulis Cerita pendek

Cerpen adalah sebuah narasi fiksi yang panjangnya sekitar 500-10.000 kata dan lebih fokus daripada novelet, apalagi novel (Budiman dalam Annida, 2004:27). Cerpen biasanya menceritakan kejadian tunggal dengan karakter yang tunggal atau hanya beberapa. "Tone" atau nada bercerita pengarangnya juga tetap sepanjang berlangsungnya cerita. Karena sifatnya yang pendek, maka ceritanya pun disebut dengan cerita pendek. Untuk membacanya, biasanya cukup dalam satu kali duduk (Sudarman, 2008: 265).

Cerpen memiliki unsur-unsur pembangun yang dapat dicermati oleh pembaca. Lebih lanjut menurut pendapat Nurgiyantoro (2005: 23) mengemukakan bahwa unsur intrinsik sastra adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra, yang dimaksud misalnya peristiwa, cerita, alur, penokohan, tema, latar, sudut pandang pencerita, gaya bahasa dan lain-lain. Aminuddin (2004: 66) menyatakan bahwa prosa fiksi (termasuk di dalamnya cerpen) adalah kisah cerita yang diembun oleh pelaku-pelaku tertentu dengan peranan, latar, serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi penceritanya sehingga menjalin suatu cerita. Hal ini memperjelas bahwa suatu cerita pendek berasal dari hasil imajinasi pengarang yang diwujudkan dalam bentuk tulisan dengan memunculkan tokoh dan peristiwa. Hal ini berarti bahwa dalam menulis cerpen yang perlu menjadi perhatian utama adalah tokoh dan peristiwanya dari sebuah wacana tersebut.

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek adalah jenis tulisan fiksi yang relatif pendek, dibangun oleh unsur-unsur tertentu, memiliki satu kesatuan cerita yang utuh dengan kompleksitas yang rendah karena hanya terpusat pada satu tokoh, satu kejadian pada suatu ketika. Oleh karenanya dapat dirumuskan dengan cara lain bahwa keterampilan menulis cerpen adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca yang hanya terpusat pada satu tokoh, satu kejadian.

Cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah totalitas yang bersifat artistik. Sebagai sebuah totalitas, cerpen mempunyai bagian-bagian, unsur-unsur, yang saling berkaitan satu dengan yang lain secara erat. Cerpen juga merupakan rekonstruksi dunia yang dilihat dari sudut pandang tertentu, memiliki unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur Intrinsik Cerita pendek, unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri.

Dengan demikian, unsur intrinsik sebuah cerpen adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerita. Keterpaduan antar berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah cerpen berwujud. Atau sebaliknya, jika dilihat dari sudut pandang kita sebagai pembaca, unsur-unsur cerita inilah yang akan dijumpai jika kita membaca sebuah cerpen. Unsur-unsur intrinsik yang dimaksud adalah tema, tokoh dan penokohan, alur, sudut pandang, bahasa, latar, gaya bahasa, serta amanat. (1) Tema, menurut Stanton dan Kenney (dalam Nurgiyantoro, 2005: 67) adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Dengan demikian, tema sebagai pangkal tolak pencerita dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Dengan pernyataan ini, tema merupakan sesuatu yang menjadi ide pikiran atau persoalan yang dinyatakan dalam sebuah cipta rasa. Sebab itulah penyikapan tema yang diberikan pengarang dengan pembaca cenderung terbalik. Seorang pengarang harus memahami tema cerita

yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan, sementara pembaca baru dapat memahami tema bila mereka telah selesai memahami unsur-unsur signifikan yang menjadi media pemapar tema tersebut.

Nurgiyantoro (2005: 70) juga menyatakan bahwa terminologi tema adalah dasar cerita, gagasan dasar umum cerita. Dasar (utama) cerita sekaligus berarti tujuan (utama) cerita. Jika dilihat dari sudut pengarang, dasar cerita dipakai sebagai panutan pengembangan cerita, dilihat dari sudut pembaca ia akan bersifat sebaliknya. Berdasarkan cerita yang dibeberkan itulah pembaca berusaha menafsirkan apa dasar utama cerita itu, dan hal itu akan dilakukan berdasarkan detail-detail unsur yang terdapat dalam karya yang bersangkutan. Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan.

Tema adakalanya dinyatakan secara jelas (eksplisit), tetapi tidak mudah dalam menentukan tema sebuah karya sastra karena tema itu lebih sering bersifat implisit. Dengan demikian untuk menemukan tema sebuah cerita rekaan haruslah dipahami dari keseluruhan unsur cerita itu. Oleh karena itu, tema akan ditemukan dengan cara membaca intens dan menemukan unsur-unsur pembangun lainnya.

Tema dalam cerita rekaan biasanya diangkat dari khasanah kehidupan sehari-hari, yang merupakan masalah hakiki manusia seperti cinta kasih, kebahagiaan, perjuangan hidup, petualangan, dan sebagainya. Jadi tema karya sastra itu selalu berkaitan dengan makna kehidupan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan utama atau gagasan pokok yang menjadi dasar cerita. (2) Tokoh dan Penokohan, semua karangan memiliki tokoh, terutama novel atau cerpen. Tokoh merupakan pelaku yang digambarkan dalam peristiwa sebuah cerita, sedangkan tokoh atau para pelaku cerita menggambarkan, melukiskan tokoh atau para pelaku cerita.

Semi (2000: 37) menyatakan bahwa ada dua macam cara memperkenalkan tokoh dan perwatakan tokoh dalam fiksi, yaitu a) Secara analitik, yaitu pengarang langsung memaparkan tentang watak atau karakter tokoh, pengarang menyebutkan bahwa tokoh tersebut keras hati, keras kepala, penyayang dan sebagainya; b) Secara dramatik, yaitu penggambar perwatakan yang tidak diceritakan langsung, tetapi hal itu disampaikan melalui pemilihan nama tokoh, melalui penggambaran fisik atau postur tubuh, cara berpakaian dan melalui dialog baik dialog tokoh yang bersangkutan dalam interaksinya dengan orang lain.

Penokohan dalam suatu fiksi biasanya mengacu pada perbaruan minat, keinginan, emosi, dan moral yang membentuk individu yang bermain dalam suatu cerita. Tokoh dapat diwujudkan sebagai manusia, binatang, atau benda. Sifat kepribadian atau watak tokoh bermacam-macam corak. Penokohan erat hubungannya dengan alur, karena masing-masing tokoh berperilaku menghubungkan peristiwa yang satu dengan yang lainnya dalam cerpen. Tokoh-tokoh memiliki watak yang menyebabkan terjadinya konflik dan konflik itulah yang kemudian menghasilkan cerita. Tokoh dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang mendukung jalannya cerita sebagai tokoh yang mendatangkan simpati atau tokoh baik. Tokoh antagonis merupakan kebalikan tokoh protagonis adalah tokoh yang menentang arus atau yang menimbulkan perasaan antipati atau benci pada diri pembaca. Kedua jenis tokoh ini mendominasi cerita maka disebut juga tokoh sentral yang berarti tokoh yang dipentingkan dan menjadi pusat penceritaan. Yang menjadi kebalikan tokoh sentral adalah tokoh bawahan atau tokoh sampingan.

Tokoh lain adalah tokoh wirawan yaitu tokoh penting termasuk sentral tetapi bukan tokoh protagonis dan antagonis. Sedangkan, tokoh bawahan yang dapat

diandalkan disebut tokoh andalan, dan tokoh tambahan adalah tokoh yang dijadikan latar belakang saja dan tidak dipandang penting.

Pembahasan yang mendalam tentang istilah penokohan, sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2005: 166) bahwa “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh”. Penokohan sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakannya, bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyoroti pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita. Berdasarkan perbedaan sudut pandang dan tinjauan, seorang tokoh dapat dikategorikan sebagai tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan tokoh antagonis, tokoh sederhana dan tokoh bulat, tokoh statis dan tokoh berkembang, serta tokoh tripikal dan tokoh netral.

a) Tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam karya fiksi. Tokoh tambahan adalah tokoh yang pemunculannya lebih sedikit. Perbedaan tersebut berdasarkan fungsi penampilan tokoh. Sementara, tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

b) Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi atau yang biasa disebut hero. Tokoh antagonis adalah tokoh yang sering menjadi penyebab konflik. Perbedaan tersebut berdasarkan fungsi penampilan tokoh.

c) Tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu watak tertentu, dan tidak diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya. Tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki dan diungkap sebagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian, dan jati dirinya.

d) Tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi. Tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan

watak dalam plot yang dikisahkan. Perbedaan tersebut berdasarkan perkembangannya atau terjadinya perwatakan. e) Tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal adalah tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya dan lebih banyak ditonjolkan kualitas pekerjaan atau kebangsaannya atau sesuatu yang lebih bersifat mewakili.

Nurgiyantoro (2001: 298) ”dilihat dari segi keterampilan berbahasa, menulis adalah aktivitas aktif produktif yang menekankan unsur bahasa dan aktivitas menghasilkan bahasa yang menekankan gagasan”. Dilihat dari pengertian secara umum, menulis adalah aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa.

Adapun bentuk-bentuk tugas keterampilan menulis menurut Nurgiyantoro(2001: 298-301) adalah sebagai berikut. 1) Menyusun Alinea: tes Objektif, tes keterampilan menulis bentuk objektif yang mampu menuntut siswa untuk mempertimbangkan unsur bahasa dan gagasan adalah tugas menyusun alinea berdasarkan kalimat-kalimat yang disediakan. Untuk mengerjakan tugas itu, siswa harus mempertimbangkan ide-ide tiap kalimat sekaligus dengan bahasanya, 2) Menulis Berdasarkan Rangsang Visual, bentuk rangsang visual yang dapat menghasilkan bahasa dapat berupa gambar (gambar-gambar yang membentuk rangkaian cerita) atau film (berupa film strip atau film bisu). Teknik pelaksanaannya adalah menyuruh siswa mengarang berdasarkan gambar atau film yang disajikan, 3) Menulis Berdasarkan Rangsang Suara, bentuk-bentuk suara yang dapat disajikan rangsang menulis dapat berupa suara langsung (percakapan, ceramah, dan diskusi) atau melalui media tertentu (rekaman radio). Tugas yang diberikan kepada siswa adalah berupa tugas menulis berdasarkan informasi yang didengarkan melalui informasi yang didengarnya, 4) Menulis dengan Rangsang Buku, tugas menulis dengan rangsang buku dapat dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi buku. Buku yang dipakai bisa buku fiksi dan nonfiksi.

Tugas yang diberikan dapat berupa tugas membuat resensi buku, dan menyusun laporan hasil membaca buku, 5) Menulis Laporan, penyusunan laporan yang paling sering ditugaskan kepada siswa adalah laporan peninjauan ke objek-objek tertentu atau darmawisata, 6) Menulis Surat, jenis surat yang ditulis hendaknya ditekankan pada surat-surat resmi, atau penulisan surat yang menuntut penggunaan bahasa secara baik dan benar, 7) Menulis Berdasarkan Tema Tertentu, tes kemampuan menulis yang paling sering diberikan kepada siswa adalah dengan menyediakan tema atau sejumlah tema, ada kalanya sudah berupa judul. Jika yang disediakan berupa tema, siswa diberi kebebasan untuk memberikan judul karangannya. Penyediaan tema yang lebih dari satu, akan lebih memberi kesempatan siswa untuk memilih tema yang menarik atau yang dikuasai masalahnya.

Bertolak dari pengertian-pengertian keterampilan menulis dan cerpen yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerpen adalah kecakapan seseorang untuk menuangkan gagasan, ide, buah pikiran, pengalaman kepada orang lain dalam bentuk karya sastra berbentuk prosa yang pendek, baik cerita maupun jumlah halamannya dan cerita di dalamnya merupakan pengalaman hidup pengarang yang mengandung nilai-nilai edukatif dan bertujuan menghibur pembacanya.

4. Quantum Learning

Nyoman Deogeng (2005:4) menyebut pendekatan *Quantum Learning* ini sebagai “orquestra pembelajaran” dengan arti pembelajaran yang penuh dengan suasana ‘bebas, santai, menakjubkan, menyenangkan, dan menggairahkan’. Dengan penciptaan suasana seperti itu, dapat: (1) dibangun motivasi; (2) ditumbuhkan simpati dan saling pengertian; (3) dibangun sikap takjub kepada pembelajaran; (4) dibangun perasaan saling memiliki; (5) dapat memberikan keteladanan (Deogeng, 2005:6) Lebih lanjut Nyoman Deogeng (2005:5-9), menyatakan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran terwujud apabila

murid sejahtera dalam belajar, untuk itu maka perlu disajikan sebuah orkestrasi pembelajaran yang berbentuk aktivitas belajar murid yang menyenangkan dan menggairahkan terutama bagi murid.

Dalam pelaksanaannya Quantum Learning memiliki petunjuk yang bersifat spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang bahan ajar, menyampaikan isi pembelajaran, dan memudahkan proses belajar (De Porter, 2003:4-5). Dalam hal tersebut diuraikan cara-cara efektif pelaksanaan Quantum Learning sebagai berikut: (1) partisipasi dengan cara mengubah keadaan kelas dari yang semula biasa menjadi kelas yang menarik; (2) memotivasi dan menumbuhkan minat dengan menerangkan kerangka rancangan yang dikenal dengan singkatan TANDUR (tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, rayakan); (3) membangun rasa kebersamaan; (4) menumbuhkan dan mempertahankan daya ingat; dan (5) merangsang daya dengar anak didik. Semua itu pada hakikatnya akan menempatkan guru dan murid pada jalur cepat menuju kesuksesan belajar

5. Hakikat Literasi Bahasa

Berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa bahasa adalah penghela ilmu pengetahuan. Artinya, bahasa adalah sarana penyampai ilmu pengetahuan. Semua siswa akan membutuhkan kemampuan berbahasa sebagai alat belajar untuk menguasai berbagai mata pelajaran lain. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa. Hal ini karena setiap mata pelajaran pada dasarnya bertujuan menanamkan informasi kepada siswa, dan informasi itu berupa bahasa.

Sejumlah informasi yang tertuang dalam sejumlah indikator harus dikuasai oleh siswa dalam kurun waktu tertentu yang disebut dengan tujuan pembelajaran. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran maka siswa harus memiliki penguasaan

berbahasa. Dengan kata lain, siswa harus menemukan sejumlah informasi melalui berbagai sumber. Sumber-sumber itu berupa teks, baik teks lisan maupun teks tulis. Di pihak guru, mereka dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Ketercapaian itu berupa penguasaan siswa terhadap sejumlah informasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Ketika guru meminta siswa menyampaikan hasil informasi secara lisan, maka siswa harus memiliki kemampuan berbicara yang memadai. Begitu pula ketika guru memintanya untuk membuktikan penguasaan sejumlah informasi dalam bentuk tulis, maka siswa harus memiliki kemampuan menulis yang memadai. Tuntutan semacam ini tidak hanya dimiliki oleh mata pelajaran bahasa Indonesia melainkan seluruh mata pelajaran.

Pengajaran bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, memiliki dua peran penting dalam kurikulum yaitu: 1) meningkatkan penguasaan berbahasa, dan 2) membentuk kompetensi literasi. Yang pertama, melalui pembelajaran dapat ditingkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Yang kedua, meningkatkan penguasaan keterampilan membaca dan menulis (tanpa menafikan keterampilan menyimak dan berbicara). Kompetensi membaca dan menulis yang diperoleh siswa dari belajar bahasa Indonesia selain berguna dalam lingkup pelajaran bahasa juga dibutuhkan untuk menguasai bermacam informasi yang terdapat dalam mata pelajaran lain.

Berdasarkan uraian tersebut, pengertian literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia lebih dipusatkan pada kemampuan informasi. Kemampuan informasi mengacu pada beberapa aktivitas, yaitu mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan informasi. Ketiga aktivitas tersebut tidak dapat dilepaskan dari keterampilan membaca dan menulis. Pengertian ini dipilih berdasarkan asumsi bahwa mata pelajaran apa pun, akan menuntut siswa untuk menguasai berbagai

informasi yang dicapai melalui membaca dan menulis. Aktivitas membaca dan menulis adalah kunci utama keberhasilan siswa dalam menguasai informasi yang dituntut dalam setiap mata pelajaran.

Penguasaan atau kemampuan literasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pada saat ini sudah banyak sekolah yang berusaha untuk meningkatkan kemampuan literasi para siswanya. Secara umum, upaya yang dilakukan adalah mengadakan pembiasaan atau lebih dikenal dengan istilah pembudayaan literasi. Upaya pembiasaan ini dapat dikategorikan menjadi dua bentuk, yakni 1) pembiasaan melalui pengembangan atau penciptaan budaya literasi, dan 2) pembiasaan melalui pembelajaran di kelas melalui berbagai mata pelajaran. Kedua jenis/bentuk kegiatan ini memiliki tujuan yang sama yaitu menanamkan kebiasaan membaca dan menulis pada diri siswa.

Berbicara tentang pembelajaran literasi, Axford (2009:9) mengatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran literasi adalah membantu siswa memahami dan menemukan strategi yang efektif dalam hal kemampuan membaca dan menulis, termasuk di dalamnya kemampuan menginterpretasi makna teks yang kompleks dalam struktur tata bahasa dan sintaksis (dalam www.prioroitaspendidikan.org). Tujuan ini sangat sinkron dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa mampu membaca dan menulis berbagai bentuk teks. Dalam kaitannya dengan kemampuan membaca, siswa harus dapat memahami dan mengenali struktur teks, isi teks, dan unsur kebahasaannya. Dalam kaitannya dengan kemampuan menulis, siswa harus dapat mengungkapkan informasi yang diperoleh dalam berbagai ragam teks yang ada. Selanjutnya, informasi yang diperoleh tersebut dapat juga disampaikan secara lisan yang berarti dituntut kemampuan siswa dalam berbicara (mengemukakan pendapat). Dan dalam kaitannya dengan kemampuan berbicara maka kemampuan lain

yang dituntut pada diri siswa adalah kemampuannya dalam hal menyimak. Dapat disimpulkan bahwa keempat keterampilan berbahasa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran literasi yang berfokus pada membaca dan menulis.

Dari berbagai teori tentang pembelajaran literasi, berikut secara ringkas disajikan beberapa model yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajarannya. Beragam model pembelajaran yang bersifat kooperatif lebih disarankan karena model ini lebih mengedepankan pemanfaatan kerja sama antarkelompok siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

Beberapa contoh model pembelajaran literasi yang dimaksudkan antaralain model pembelajaran TAI (*Team Assisted Individualization*), STAD (*Student Teams Achievement Division*), *Two Stay Two Stay*, dan STL (*Student Team Learning*). Khusus untuk pembelajaran menulis, contohnya antara lain model Jigsaw, menulis berputar (*Write Around*), model pembelajaran TPS (*Think Pairs Share*). Model TPS dapat dipilih karena lebih mengedepankan kekuatan “perenungan” atau kontemplasi siswa dalam berpikir dan menuliskan apa yang direnungkannya terhadap sederet persoalan, pertanyaan, serta jawaban dari masalah yang dihadapi. Produk tulisan yang baik dapat dihasilkan jika siswa sudah mampu menghayati dan merenungkan suatu masalah secara mendalam. Selanjutnya diharapkan muncul intuisi dalam diri mereka dan mulai menuangkannya dalam bentuk tulisan.

C. Kerangka Berpikir

Dari landasan teori yang dikemukakan terdahulu, dapat dikemukakan kerangka berpikir penelitian ini, bahwa apresiasi sastra khususnya puisi di dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku sekolah dasar, 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. Keempat kemampuan kebahasaan ini merupakan kompetensi-kompetensi dasar yang seharusnya dicapai setiap murid dalam pembelajaran itu. Di dalam keempat kompetensi dasar itu disebutkan kompetensi-kompetensi menyimak sastra, membaca sastra, berbicara sastra, dan menulis sastra.

Pencapaian keempat kompetensi itu dalam pembelajaran di SD menghadapi permasalahan. Permasalahannya berkaitan dengan bahan ajar yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran cerita pendek kurang bervariasi dan kurang menyenangkan. Adanya permasalahan tersebut mengakibatkan guru mengajarkan cerita pendek di SD sebagai pembelajaran ilmu sastra. Pembelajaran yang bernuansa ilmu sastra ini disambut negatif oleh murid, sehingga murid menganggap cerita pendek sebagai pembelajaran yang sukar dan pembelajaran yang tidak menyenangkan.

Padahal hakikatnya cerita pendek adalah sebuah pembelajaran, adalah wahana yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Pesan-pesan moral yang disampaikan melalui kegiatan pembelajaran cerita pendek, hakikatnya dapat menjadi pesan yang efektif dan menyenangkan bagi murid.

Untuk mewujudkan hakikat pembelajaran cerita pendek di sekolah dasar dan keberhasilan menemukan upaya mengatasi masalah tersebut di atas, diperlukan suatu bahan pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini *Quantum learning* (QL) yang di dalamnya terdapat petunjuk untuk menciptakan lingkungan belajar dengan proses pembelajaran yang efektif, merancang bahan ajar, menyampaikan isi, dan memudahkan murid belajar, pada hakikatnya akan dapat menciptakan pembelajaran cerita pendek sebagai sebuah pembelajaran yang menyenangkan, dan murid dapat memiliki rasa senang, menikmati, dan menghargai karya sastra.

Pengembangan Quantum Learning sebagai bahan pembelajaran cerita pendek di sekolah dasar 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 cerita pendek sekolah dasar; (2) Bahan ajar yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran cerita pendek dengan pendekatan Quantum Learning sekolah dasar; (3) pengembangan materi ajar cerita pendek dengan pendekatan Quantum Learning; dan (4) memperbaiki bahan ajar cerita pendek dengan pendekatan Quantum Learning berdasarkan pendapat para stakeholders terhadap bahan ajar cerita pendek dengan pendekatan Quantum Learning.