



JPBSI 5 (1) (2016)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BER CERITA BERMUATAN NILAI-NILAI KEWIRAUSAHAAN BERBENTUK CD INTERAKTIF BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII

Lilie Handoko ✉ Subyantoro dan Haryadi

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2016
Disetujui Februari 2016
Dipublikasikan Mei 2016

Keywords:
story telling teaching material,
interactive CD, entrepreneurship
values.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsi karakteristik bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik kelas VII SMP, (2) merumuskan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik kelas VII SMP, dan (3) menyusun bahan ajar bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan research and development (R&D) yang dilakukan dengan lima tahap. Sebagai sebuah produk pengembangan, produk bahan ajar yang dikembangkan berpotensi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap bahan ajar bercerita berbentuk CD interaktif.

Abstract

The purpose of this research are (1) to describe the characteristics of story telling instructional materials have entrepreneurship values shaped interactive CD of 7th class junior high school, (2) to formulate the principles of story telling instructional materials have entrepreneurship values shaped interactive CD of 7th class junior high school, and (3) developing the story telling instructional materials have entrepreneurship values shaped interactive CD of 7th class junior high school. This research approach research and development (R & D) carried out by five stages. As a product development, product potential teaching materials developed to meet the needs of learners and teachers to understand the learning materials story telling competence.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: handokolilie@yahoo.co.id

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

PENDAHULUAN

Bahan ajar sebagai bagian integral dalam pembelajaran harus menjadi sarana yang mampu membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran bercerita. Akan tetapi, bahan ajar bercerita yang terdapat dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII belum mampu membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran bercerita. Bahan ajar yang selama ini ada juga belum mengintegrasikan nilai-nilai sebagai upaya pembentukan karakter peserta didik. Rustatiningsih, Supriyanto, dan Susilowati (2012) mengungkapkan bahan ajar bercerita selama ini kurang dimaknai oleh guru sehingga penyampaian materi kurang memperhatikan nilai-nilai yang diperlukan oleh peserta didik. Faktor belum adanya bahan ajar yang memuat nilai-nilai karakter menjadi penyebab guru menyampaikan materi bercerita terkesan apa adanya atau menganut tradisi yang sudah ada di sekolah tersebut.

Peneliti telah melakukan observasi terhadap beberapa bahan ajar bercerita yang digunakan di kelas dan juga yang beredar di pasaran. Hasilnya, bahan ajar bercerita yang ada masih mempunyai banyak kekurangan. Bahan ajar yang selama ini digunakan dalam pembelajaran bercerita belum mampu menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini terbukti dari bahan ajar yang ada masih banyak kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain (1) teori dalam bahan ajar bercerita yang dipaparkan hanya secara sekilas belum komprehensif, (2) bahan ajar bercerita yang selama ini ada belum menampilkan pemodelan bercerita secara baik dan benar sehingga peserta didik kesulitan bercerita secara baik dan benar, (3) bahan ajar bercerita yang ada belum mengintegrasikan nilai-nilai sebagai upaya pembentukan karakter peserta didik, (4) bahan ajar bercerita yang ada belum mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan di atas, beberapa bahan ajar yang beredar belum ada yang mengintegrasikan nilai-nilai di dalam kegiatan bercerita. Cerita yang dipilih tidak memperhatikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Padahal, saat ini Indonesia tengah gencar menggerakkan pendidikan karakter. Oleh karena itu, bahan ajar yang ada di dalam pembelajaran di kelas harus memuat nilai-nilai yang dapat dipetik oleh peserta didik. Salah satu nilai yang dapat disisipkan dalam pembelajaran bercerita yaitu nilai-nilai kewirausahaan. Dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) nilai-nilai kewirausahaan tidak menuntun peserta didik untuk menjadi wirausaha secara langsung melainkan menanamkan nilai-

nilai yang terdapat dalam wirausaha.

Pendidikan kewirausahaan dapat dipahami sebagai proses pembentukan sikap, jiwa, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Sikap yang dimaksud yaitu sikap yang selalu aktif, tanggung jawab, kreatif, disiplin, mempunyai rasa ingin tahu, peduli lingkungan, berani mengambil risiko, berdaya cipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha.

Penanaman nilai-nilai kewirausahaan sejak dini sangat penting karena saat ini Pemerintah Indonesia hanya fokus pada upaya kuratif saja. Jika hanya fokus pada upaya pencetakan wirausaha secara instan dikhawatirkan wirausaha yang dibentuk hanya berlangsung sementara. Padahal, menurut Dutta (2010) untuk menjadi wirausaha juga harus diimbangi dengan pendidikan kewirausahaan agar nilai-nilai dari wirausaha dapat tumbuh sehingga dapat membentuk jiwa dan sikap berwirausaha. Pembentukan sikap dan jiwa wirausaha inilah yang dapat dimuatkan ke dalam bahan ajar yang ada dalam pembelajaran yaitu bahan ajar pembelajaran bercerita.

Selain memperhatikan nilai-nilai yang harus diperhatikan dalam bahan ajar yang dipakai dalam pembelajaran bercerita perlu upaya agar peserta didik turut aktif dalam pembelajaran. Peserta didik masih takut dan kurang percaya diri dalam bercerita karena bahan ajar yang dipakai kurang interaktif. Oleh karena itu, perlu cara agar bahan ajar yang dipakai lebih interaktif. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan CD interaktif. Bahan ajar bercerita berbentuk CD interaktif nantinya memuat data hasil program *macromedia flash player* yang dirancang untuk menunjang pembelajaran bercerita bermuatan nilai kewirausahaan. Program ini menampilkan menu pilihan yang di dalam menu tersebut terdapat pengertian ataupun kajian tentang menu yang di pilih tadi. Kelebihan dari pemanfaatan *software macromedia flash player* ini adalah dapat digunakan untuk memvisualisasikan simulasi dan animasi sehingga membuat gambar seperti hidup.

Relevan dengan situasi tersebut, diperlukan sebuah bahan ajar tentang keterampilan bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan dengan bentuk CD interkatif bagi peserta didik SMP. Bentuk bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar yang berisi materi mengenai teori, strategi dan cara bercerita yang baik dan benar. Bahan ajar ini juga akan memuat panduan bercerita dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar serta santun.

Permasalahan penelitian ini meliputi (1)

bagaimanakah karakteristik bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII, (2) bagaimanakah prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII, dan (3) bagaimanakah bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII.

Tarigan (2008: 32) menjelaskan kegiatan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna yang menjadi jelas.

Dengan demikian, Keterampilan bercerita tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran berbicara, karena bercerita merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran berbicara. Pembelajaran keterampilan bercerita berkaitan dengan pembinaan kemampuan menggunakan bahasa secara lisan. Oleh karena itu kegiatan bercerita dapat dikatakan sebagai keterampilan berbahasa yang memiliki sifat produktif. Melalui kegiatan bercerita seseorang dapat menyampaikan segala perasaan, ide, dan gagasan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan dapat mengungkapkan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh kepada orang lain melalui bunyi, kata-kata dan ekspresi tubuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang merujuk pada model Borg dan Gall. Sugiono (2008: 297) mengemukakan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimungkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi lima tahapan yang dilakukan secara sistematis. Pembatasan tahapan penelitian tersebut disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dalam penelitian ini. Adapun lima tahapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

(1) Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Kegiatan dalam tahap ini adalah mende-

finisi tujuan penelitian dan melakukan analisis kebutuhan, meliputi kegiatan (a) mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan, (b) menganalisis kebutuhan pengembangan materi ajar bercerita, dan (c) menganalisis karakteristik dan prinsip-prinsip materi ajar keterampilan bercerita.

(2) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan (*planning*) merupakan kegiatan awal pengembangan prototipe materi ajar, meliputi kegiatan (a) penyusunan prinsip dan karakteristik materi ajar keterampilan memahami perintah kerja tertulis berdasarkan analisis kebutuhan, dan (b) penyusunan rancangan materi dan desain sesuai hasil analisis kebutuhan.

(3) Pengembangan Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Setelah prinsip dan karakteristik materi ajar keterampilan memahami perintah kerja tertulis tersusun, langkah pengembangan selanjutnya adalah mengembangkan prototipe produk. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII.

(4) Uji Produk dan Revisi (*Field Testing and Product Revision*)

Tahap ini meliputi kegiatan (a) penilaian materi ajar oleh guru bahasa Indonesia SMP dan ahli sebagai praktisi pembelajaran bahasa Indonesia yang sudah berpengalaman, (b) tanggapan oleh peserta didik terhadap prototipe bahan ajar berupa materi bercerita, dan (c) melakukan revisi produk berdasarkan penilaian dari guru dan peserta didik.

(5) Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Tahap penyempurnaan produk akhir merupakan proses mengoreksi kembali dan memperbaiki kesalahan-kesalahan berdasarkan hasil dan saran dari tahap validasi produk. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan penyusunan laporan hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karakteristik bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII meliputi dua karakteristik pokok yaitu karakteristik materi dan penyajian. Karakteristik materi dapat dilihat dari cakupan materi yang meliputi hakikat bercerita, unsur-unsur bercerita, dan kiat-kiat bercerita. Sistematika penataan uraian tampilan CD interaktif yaitu (a) pengantar, (b) isi, (c) contoh, (d) rangkuman, dan (e) latihan. Prinsip-prinsip pen-

gembangan bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII meliputi struktur isi dan struktur penyajian. Struktur isi mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan materi inti bercerita dan materi pelengkap berupa informasi kebahasaan, dan nilai-nilai kewirausahaan. Adapun struktur penyajian melingkupi unsur (a) kebahasaan, (b) penulisan, dan (c) kegrafikaan. Sebagai sebuah produk pengembangan, bahan ajar bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif ini berpotensi untuk diproduksi dan dipasarkan dalam skala besar karena nilai kebaruan dan diferensiasinya. Produk ini berpotensi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap bahan ajar bercerita dengan bentuk CD interaktif.

Bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif yang peneliti susun memiliki beberapa keunggulan, baik keunggulan yang dilihat dari segi bentuk fisik maupun isi. Sebagai sebuah produk pengembangan, bahan ajar ini berpotensi untuk diproduksi dan dipasarkan dalam skala besar karena nilai kebaruan dan diferensiasinya. Produk ini berpotensi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap bahan ajar bercerita.

Kebaruan dan diferensiasi produk bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif menjadi salah satu alternatif pilihan bahan ajar yang dibutuhkan peserta didik. Sebuah penelitian mengenai keunggulan bahan ajar interaktif pernah dilakukan oleh Munif (2013) yang menjelaskan bahan ajar multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna mampu memerikan kepada pengguna pilihan apa yang dikehendaki untuk proses-proses selanjutnya. Pengguna akan mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih, informasi tersebut menggunakan berbagai bentuk format data seperti teks, gambar, audio, video, simulasi dan lain-lain. Hal tersebut juga dikuatkan oleh Abdullah (2013) yang menyatakan penggunaan bahan ajar interaktif dapat dilakukan dengan menembus ruang dan waktu. Dengan demikian, bahan ajar interaktif lebih praktis dan ekonomis.

Merujuk pada temuan penelitian di atas semakin memperkuat potensi pengembangan bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif. Rencana produksi dan pemasaran produk bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif ini perlu segera ditindaklanjuti. Salah satu upaya tindak lanjut yang dilakukan

adalah dengan menyusun strategi pengembangan. Strategi pengembangan ini penting untuk dirumuskan dan dijalankan dalam rangka pengembangan produk bahan ajar dengan jangkauan produksi dan pemasaran yang lebih luas. Berdasarkan analisis lingkungan internal dan eksternal pengembangan bahan ajar, dapat diketahui faktor kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman/tantangan yang dihadapi.

Aspek lingkungan internal yang menjadi faktor penguat, yaitu (1) keunggulan dari segi fisik, bentuknya yang menggunakan media CD serta dibuat dengan program *macromedia flash* dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan, (2) dari segi isi, penyajian materi, contoh, dan evaluasi yang memuat nilai-nilai kewirausahaan memberikan kebermaknaan dan motivasi bagi peserta didik, dan (3) informasi pelengkap yang mampu menginspirasi peserta didik dalam berwirausaha. Adapun aspek lingkungan internal yang menjadi faktor kelemahan yaitu (1) variasi penyajian contoh bercerita yang kurang beragam, dan (2) bentuknya yang menggunakan CD interaktif membuat sekolah maupun peserta didik yang belum mempunyai peralatan komputer akan kesulitan dalam memanfaatkan bahan ajar ini.

Sementara itu aspek lingkungan eksternal yang menjadi penguat pengembangan bahan ajar bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif yaitu (1) tingginya kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar SMP, (2) minimnya ketersediaan pilihan bahan ajar yang mumpuni untuk digunakan dalam pembelajaran bercerita di SMP, (3) dukungan kurikulum 2013 terhadap pembelajaran yang berbasis teks baik lisan maupun tulisan. Adapun lingkungan eksternal yang menjadi penghambat yaitu (1) kesenjangan antarsekolah dalam penguasaan teknologi, (2) ketergantungan guru terhadap bahan ajar sehingga menurunkan motivasi dan kreativitas dalam mengajar, dan (3) sulitnya permodalan untuk promosi dan penggunaan produk dalam skala makro.

Selanjutnya setelah keempat faktor tersebut diketahui, dapat dianalisis dan dirumuskan alternatif strategi pengembangan produk bahan ajar bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif. Berdasarkan identifikasi faktor-faktor yang menjadi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, kemudian dilakukan perumusan strategi pengembangan dengan menggunakan analisis SWOT, yaitu 1) *strength* (kekuatan), 2) *weaknes* (kelemahan), 3) *opportunity* (peluang), dan 4) *threats* (ancaman).

Strategi yang pertama yaitu (1) menggandeng berbagai instansi yang terkait seperti Dinas

Pendidikan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, serta MGMP untuk bersama mengembangkan bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif (strategi S-O), (2) pengujian bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif dalam pembelajaran sebagai pioner sekaligus inspirator bagi peneliti lain untuk mengembangkan bahan ajar dengan bentuk multimedia interaktif lainnya (strategi W-O), (3) Pengoptimalan sosialisasi penggunaan bahan ajar bagi pengguna, termasuk latar belakang dan tujuan awal dari pengembangan bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewirausahaan berbentuk CD interaktif (strategi S-T), dan (4) Memaksimalkan promosi yang menarik kepada lembaga percetakan dan pemerhati pendidikan SMP untuk pemanfaatan produk bahan ajar secara masal dalam skala makro (strategi W-T).

PENUTUP

Sebagai sebuah produk pengembangan, bahan ajar ini berpeluang untuk diproduksi dan dipasarkan dalam skala besar karena nilai kebaruan dan diferensiasinya. Produk ini berpotensi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap bahan ajar bercerita dengan bentuk CD interaktif. Berdasarkan analisis lingkungan internal dan eksternal pengembangan bahan ajar, dapat diketahui faktor kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman/ tantangan yang dihadapi dalam rangka pengembangan produk bahan ajar dengan jangkauan produksi dan pemasaran yang lebih luas.

Guna memaksimalkan penggunaan bahan ajar bercerita bermuatan nilai-nilai kewiraus-

ahaan berbentuk CD interaktif bagi peserta didik SMP kelas VII, bahan ajar ini dapat dikombinasikan dengan cerita-cerita yang telah ada baik yang memuat nilai-nilai kewirausahaan maupun nilai-nilai dalam pendidikan karakter lainnya. Cerita-cerita yang telah ada dapat digunakan untuk memperkaya bahan cerita yang dapat diceritakan oleh peserta didik pada kompetensi bercerita. Para pemerhati pendidikan hendaknya dapat bersinergi untuk mengadakan pengembangan terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia yang mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter khususnya nilai-nilai kewirausahaan untuk mendukung program pemerintah dalam rangka menyiapkan wirausaha muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif Konsep Dasar Kerja Motor 4 Langkah Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Tanjung Karang*. dalam <http://s2tp.fkip.unila.ac.id> diakses tanggal 30 Januari 2014.
- Dutta. 2011. "Fostering Entrepreneurship: Impact of Specialization and Diversity In Education". in *Int Entrep Manag J Vol 7, 2011: 163-179*.
- Munif, Abdul. 2013. *Pembuatan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Menggunakan Authorings Tools Course Lab*. dalam <http://www.vedcmalang.com> diakses tanggal 30 Januari 2014.
- Rustantiningsih, T Supriyanto, dan A. Susilowati. 2012. "Pengembangan Materi ajar Membaca Cerita Anak Bermuatan Nilai-Nilai Karakter". *Journal Primary of Education Unnes Vol.1, No.2*.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.