

## PENERAPAN MODUL BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN

Tiara Mulia Pratiwi<sup>1</sup>, Yulianeta<sup>2</sup>, Yeti Mulyati<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
[tiaramulia@upi.edu](mailto:tiaramulia@upi.edu)

### ABSTRAK

Pada dunia pendidikan saat ini, pendidik harus mampu menggunakan teknologi sebagai sarana komunikasi dalam sebuah pembelajaran. Pendidik sebagai fasilitator utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada pendidik harus mampu kreatif dan inovatif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan yang masih terjadi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah pada pembelajaran menulis. Dalam hal ini masih rendahnya keterampilan peserta didik dalam menulis sebuah teks cerpen karena masih kesulitan untuk menuangkan serta mengembangkan ide-ide ke dalam sebuah cerita pendek secara kreatif. Minimnya kreatifitas dan inovasi pendidik dalam mengembangkan dan memilih media pembelajaran membuat proses pembelajaran di kelas kurang aktif dan kreatif sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukannya media seperti modul pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Seiring dengan kemajuan teknologi, modul dapat disajikan dalam bentuk elektronik seperti dengan penggunaan *smartphone android*. Jika ditinjau dari manfaatnya modul berbasis android ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif dan dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis *android* dalam pembelajaran menulis cerpen. Modul pembelajaran berbasis android ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat peserta didik dalam belajar menulis cerpen.

**Kata kunci:** android; modul; Pembelajaran Menulis Cerpen.

### PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/tanda/tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat. kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/karangan yang utuh dan bermakna (Dalman, 2016:4). Kegiatan menulis sangat penting dalam pendidikan karena kegiatan ini dapat membantu siswa berlatih berpikir, mengungkapkan gagasan, dan memecahkan masalah. Namun kenyataannya, sekarang ini banyak diantara siswa yang tidak menyukai pembelajaran menulis. Salah satu keterampilan menulis adalah keterampilan menulis cerpen.

Cerpen merupakan prosa fiksi yang relatif pendek. Kependekan tersebut sangat berkaitan erat dengan tema atau permasalahan yang diangkat dalam suatu cerita (Najid, 2009:21). Cerpen merupakan karya fiksi yang dibangun dari dua unsur intrinsik dan ekstrinsik. Cerpen menuntut penceritaan yang serba ringkas, tidak sampai pada detail-detail khusus yang bersifat memperpanjang cerita (Nurgiyantoro, 2007:10). Dalam menulis cerpen, peserta didik tidak hanya dituntut untuk paham dengan teori saja, tetapi siswa juga harus mampu menuliskan cerpen. Namun dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah dan tidak bervariasi sehingga pembelajaran terkesan monoton. Selain itu, rendahnya keterampilan menulis cerpen juga disebabkan karena minimnya penggunaan media pembelajaran. Terkadang guru tidak

memiliki ide-ide kreatif untuk menyusun dan menggunakan media yang mendukung pembelajaran di kelas.

Fenomena yang pernah ditemukan bahwa dalam pembelajaran menulis cerpen, tenaga pendidik hanya menerangkan pelajaran dan langsung memberikan penugasan sehingga peserta didik menjadi bingung untuk menuangkan idenya ke dalam sebuah tulisan. Peserta didik juga kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik karena saat penyampaian materi guru hanya menggunakan sumber yang sudah ada yaitu hanya menggunakan buku. Minimnya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan dan memilih media pembelajaran, membuat proses pembelajaran dikelas kurang aktif dan kreatif sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis cerpen. Selain itu peserta didik juga malas untuk membuka buku tematik di rumah dan mengulas kembali pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh pendidik saat di sekolah. Oleh karena itu, kreativitas seorang pendidik sangat diperlukan untuk memodifikasikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk aktif dan mengembangkan wawasannya dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu kegiatan peserta didik aktif dalam pembelajaran adalah menggunakan model-model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mampu mengkonsepkan ide-ide, dan berdiskusi dengan teman-temannya secara aktif. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mendukung adanya peningkatan keterampilan menulis cerpen. Salah media pembelajaran yang dapat diduga cocok untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen adalah penggunaan modul.

Modul merupakan bahan ajar terprogram dan sistematis yang mana dibuat untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan mudah tanpa memerlukan waktu yang cukup lama untuk memahaminya. Dick & Carey dalam (Wena 2009:231) mengemukakan bahwa modul merupakan bahan pembelajaran cetak yang fungsinya sebagai media belajar mandiri dan isinya berupa satu unit materi pembelajaran. Namun, penggunaan modul cetak membuat pembelajaran kurang menarik dan belum mampu menyampaikan pesan-pesan melalui gambar dan video. Seiring dengan kemajuan teknologi, modul dapat disajikan dalam bentuk elektronik. Menurut Mulyasa (2005:43) modul elektronik atau sering disebut *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan dalam bentuk elektronik dengan menggunakan harddisk, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca elektronik. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Rohayati (2018) dengan judul penelitian *Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android* mengemukakan bahwa membawa teknologi baru ke dalam kelas dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Kemudahan mengakses media tersebut juga dapat membuat peserta didik lebih sering mengulas kembali materi yang disampaikan di luar jam pelajaran.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Fitriani (2019) mahasiswa FKIP Universitas Mataram dengan judul "*Implementasi E-Modul Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web*" bertujuan untuk menerapkan *E-Modul* mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis Web. Adapun hasil perhitungan kuesioner yang dilakukan pada ahli materi didapatkan presentasi sebesar 67,4%, pada ahli media sebesar 77,3% dan uji coba kepada siswa sebesar 77,3% dari ke-3 (tiga) validasi tersebut tergolong dalam kriteria layak. Maka dapat disimpulkan implementasi *E-Modul* mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis web layak untuk diimplementasikan pada pengguna sebenarnya.

Pada era globalisasi ini penggunaan teknologi sudah tidak asing lagi bagi setiap orang. Sekarang ini hampir semua peserta didik telah banyak yang menggunakan *smartphone android*. *Smartphone* ini dapat mendukung berlangsungnya penggunaan modul. Dengan penggunaan *smartphone* ini kita sebagai pendidik dapat memanfaatkan sebagai

inovasi bahan ajar interaktif berbasis *android* berupa modul. Hal ini yang mendorong peneliti menggunakan media modul sebagai media pemecah masalah pembelajaran.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka. Studi pustaka menurut Moleong (2012:4) adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Objek kajian dalam penelitian ini adalah data kepustakaan Data kepustakaan yang dimaksud dapat berupa jurnal penelitian, skripsi, tesis, disertasi, dan laporan penelitian terkait dengan artikel ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan dalam artikel ini memuat hasil temuan dan analisis terhadap studi kepustakaan yang telah dilakukan. Pembahasan meliputi (1) keterampilan menulis cerpen, dan (2) modul berbasis *Android*. Kedua pokok bahasan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

### **Keterampilan Menulis Cerpen**

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis untuk tujuan, misalnya, memberi tahu, meyakinkan, menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah tulisan atau karangan. Istilah menulis sering diletakkan pada proses kreatif yang berjenis ilmiah. Sementara, istilah mengarang sering diletakkan pada proses kreatif yang berjenis non ilmiah (Nurjamal, dkk, 2013:69). Menulis memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Kegiatan menulis bukan hanya sekadar pendongkrak popularitas, namun menulis merupakan sarana bagi masyarakat untuk saling mengingatkan satu samalain. Hal ini karena dalam sebuah tulisan yang ditulis oleh penulis menyisipkan sejumlah pesan moral, maupun pengetahuan untuk dibagikan kepada para pembaca. Menurut Semi (2009:6), langkah-langkah dalam menulis adalah sebagai berikut. *Pertama*, pemilihan dan penetapan topik. Topik tulisan dapat diperoleh melalui: pengalaman, pengamatan, imajinasi, pendapat dan keyakinan. *Kedua*, pengumpulan informasi. *Ketiga*, penetapan tujuan. *Keempat*, perancangan tulisan. *Kelima*, penulisan draf (konsep). *Keenam*, penyuntingan atau revisi. *Ketujuh*, penulisan naskah jadi.

Di dalam lingkungan sekolah, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting di ajarkan. Keterampilan menulis bukan keterampilan yang sulit tetapi tidak mudah dilakukan. Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah adalah menulis cerpen. Muhandi dan Hasanuddin WS (1992:5) menyatakan bahwa cerpen adalah karya fiksi yang hanya mengungkapkan kesatuan permasalahan saja, yakni dengan mengungkapkan sebuah permasalahan disertai dengan faktor penyebab dan akibatnya. Sedangkan menurut Semi (2007:34), cerpen adalah karya sastra yang memuat pencitraan secara memusat kepada satu peristiwa pokok, sedangkan peristiwa pokok itu belum tentu tidak selalu sendirian, ada peristiwa lain yang sifatnya mendukung peristiwa pokok. Menurut Pamungkas (2012:58) kegiatan menulis harus dilakukan secara intensif untuk menghasilkan tulisan yang diinginkan. Artinya agar bisa menghasilkan tulisan cerpen yang baik dan benar maka seseorang harus berlatih berulang-ulang secara tekun.

### **Modul Berbasis *Android***

Istilah modul dipinjam dari dunia teknologi, yaitu alat ukur yang lengkap dan merupakan satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu agar siswa menguasai kompetensi yang diajarkan (Darmiyatun dalam Sirate & Risky, 2017). Wijaya, (1992:86) mengatakan bahwa modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu yang berguna untuk

keperluan belajar. Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional (2002:5) mendefinisikan modul sebagai suatu kesatuan bahan belajar yang disajikan dalam bentuk "*self-instruction*", yang artinya bahan belajar yang disusun di dalam modul dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dengan bantuan yang terbatas dari pendidik atau orang lain.

Sriyono (1992:265) menjelaskan bahwa komponen-komponen modul sebagai berikut. *Pertama*, tujuan pengajaran yang telah dirumuskan secara jelas dan spesifik (khusus). Yakni suatu bentuk tingkah laku yang diharapkan dan seharusnya telah dimiliki anak setelah menyelesaikan modul yang bersangkutan. *Kedua*, petunjuk bagi pendidik. Yakni menjelaskan bagaimana agar pengajaran dapat diselenggarakan secara efektif dan efisien. Dan kegiatan-kegiatan mana yang harus dilakukan oleh kelas. Lebih dari itu petunjuk tersebut juga menjelaskan mengenai waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul, alat dan sumber yang digunakan, serta prosedur dan jenis evaluasi yang akan dipakai. *Ketiga*, Lembar kegiatan peserta didik (LKS). Lembar kegiatan ini memuat materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. *Keempat*, Lembar kerja. Dalam lembar kegiatan itu tercantum pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan masalah yang harus dipecahkan/diselesaikan. *Kelima*, kunci lembar kerja. Setiap modul selalu disertai dengan kunci lembar peserta didik. Maksud diberikannya Kunci Lembar Kerja ini adalah supaya peserta didik dapat mengoreksi atau mengevaluasi sendiri hasil pekerjaannya dan tetap aktif belajar. *Keenam*, lembar tes (evaluasi). Maksudnya adalah berhasil tidaknya proses belajar mengajar ini ditentukan oleh hasil kerja peserta didik pada lembar evaluasi, bukan pada lembar kerja. Maka semakin baik hasil kerja peserta didik pada lembar evaluasi berarti semakin baik hasil interaksi belajar mengajar yang dilakukan. Demikian juga sebaliknya. Lembar evaluasi ini berisi soal-soal atau masalah-masalah yang harus dikerjakan peserta didik. *Ketujuh*, kunci lembar test (evaluasi). Kunci lembar test ini berguna untuk mengetahui seberapa jauh hasil studi yang telah diperoleh, kemudian mengoreksi dan meningkatkannya.

Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Modul dalam bentuk ini cenderung monoton dan kurang dapat diminati oleh peserta didik. Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati peserta didik adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dijadikan suatu produk interaktif seperti gambar, animasi, audio maupun video. Selain itu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama peserta didik saat ini sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *android*. Dalam proses belajar mengajar, pendidik dapat menggunakan modul berbasis *android* ini untuk menunjang pembelajaran menulis cerpen. Di dalam modul ini, kita bisa menyisipkan gambar-gambar atau animasi, sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Herawati dan Muhtadi (2018) dengan judul *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA* mengungkapkan bahwa modul elektronik merupakan modul yang efektif mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran interaktif berbasis *android* mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi.

## **SIMPULAN**

Pembelajaran menulis cerpen peserta didik dengan menggunakan modul berbasis *android* direncanakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik. *E-modul* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *android* yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. *E-modul* diciptakan untuk mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar menggunakan buku cetak, LKS ataupun modul cetak. Untuk mengurangi kejenuhan peserta didik maka modul perlu dikombinasikan dengan media elektronik seperti dengan penggunaan *smartphone android*. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu penulis berharap dengan diterapkan modul berbasis *android*

ini dalam pembelajaran menulis cerpen, kemampuan menulis peserta didik akan lebih meningkat dan proses kegiatan belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Teknik Belajar dengan Modul*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fitriani, F. (2019). *Implementasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web*. Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram. Volume. 1, Nomor 1. <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/PSN/article/view/1935/pdf>.
- Herawati, N.,S., & Muhtadi, A. (2018). *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5(2): 180-191.
- Muhardi dan Hasanuddin WS. (1992). *Prosedur Analisis Fiksi*. Padang: IKIP Padang Press.
- Najid, M. 2009. *Mengenal Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya: University Press.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Pamungkas, S. (2012). *Bahasa Indonesia Dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: ANDI.
- Semi, M., A. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Semi, M.,A. (2009). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. doi: Doi.org/10.21009/JPS.091.01.
- Sirate, S.F. & Risky, R., (2017) *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*. Jurnal. Volume VI, Nomor 2. Diakses dari <http://core.ac.uk/download/pdf/234747211.pdf>.
- Sriyono. (1992). *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wijaya, C. (1992). *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.