

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERITA LEGENDA
KAPITAN MALUKU BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER**
(Development Of Teaching Materials Writing Story Of Maluku Capacity Legend
Based On Character Education)

Abraham Hatulely; Harjito; Suwandi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang;
Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

Bram31 hatulely@gmail.com; harjitoian@gmail.com; dr_suwandi2@yahoo.com

ABSTRAK

Artikel ini membahas hasil penelitian pengembangan bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan pada siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah. Focus pembahasan adalah menulis cerita legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter yang di sampaikan oleh pencerita untuk siswa, agar siswa di Maluku dapat mengenal cerita mereka sendiri. Menggunakan adaptasi metode *Research and Development* oleh Borg dan Gal 1) tahap pengembangan bahan ajar, meliputi analisis kurikulum, mencari sumber pustaka, melakukan wawancara dan penyebaran angket kebutuhan siswa dan peserta guru, dan penyusunan prototipe bahan ajar; 2) tahap validasi bahan ajar dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau ahli 3) tahap uji coba bahan ajar kedua sekolah penelitian; dan 4) menganalisis hasil uji coba dan penyempurnaan bahan ajar. Bahan menulis cerita legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter berisi beberapa materi pembelajaran tentang cerita Legenda diantaranya pengertian legenda, ciri-ciri legenda, jenis-jenis legenda, struktur legenda, serta beberapa contoh cerita legenda kapitan Maluku berserta soal latihannya. Dari hasil produk bahan ajar legenda kapitan Maluku dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis cerita legenda. Hasil penulisan siswa pada pembelajaran menulis cerita legenda kapitan Maluku dengan teknik pemodelan mengalami peningkatan yang sangat baik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia

Kata Kunci: Bahan Ajar, Menulis Cerita Legenda Kapitan Maluku.

ABSTRACT

This article discusses the results of research on the development of teaching materials to write stories about the legend of the Kapitan Maluku based on character education with modeling techniques on Middle Maluku Regency Middle School students. The focus of the discussion is to write a story about the legend of the Kapitan Maluku based on character education which is delivered by the narrator to students, so that students in Maluku can get to know their own stories. Using the adaptation of the Research and Development method by Borg and Gal 1) the development phase of teaching materials, including curriculum analysis, searching for library resources, conducting interviews and distributing questionnaires for the needs of students and teacher participants, and preparing prototypes of teaching materials; 2) the stage of validation of teaching materials is done by presenting experts or experts 3) testing phase of teaching materials of the two research schools; and 4) analyzing the results of trials and refining teaching materials. The material for writing a Maluku legend is based on character education containing some learning material about Legend stories including the understanding of legend, the characteristics of the legend, the types of legends, the structure of the legend, as well as some examples of the story of the Maluku kapitan legend along with its training questions. From the results of the teaching material, the Maluku kapitan legend can help students in the process of learning to write legend stories. The results of students' writing on learning to write the story of the legendary Kapitan of Maluku with modeling techniques has improved very well in the process of learning Indonesian

Keywords: Teaching Material, Writing Story of the Legend of the Kapitan Maluku.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan bangsa. Demi mencapai peningkatan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik dan dapat direalisasikan terutama dalam menghadapi eraglobalisasi, dalam pengembangan sumber daya manusia seorang pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperang penting dan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi permasalahan yang muncul dalam berbagai masalah pendidikan yang ada di Indonesia. Pentingnya mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan nasional Negara Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Republik Indonesia alinea ke-4. Artinya, Negara berusaha untuk menjadikan masyarakat yang cerdas dan mampu bersaing secara sehat. Neneng Lina (2011:20) bahwapendidikan merupakan usaha sadar yang mewujudkan kegiatan belajar yang harmonis dan memiliki nilai spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, dan memiliki karakter yang bermoral bagi siswa

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kurikulum K13 kelas VII bab VI semester genap terdapat materi tentang kegiatan menulis cerita Legenda akan tetapi menulis cerita legenda masih cenderung menggunakan cerita-cerita legenda yang bersifat nasional yang ada pada buku paket yang disiapkan pemerintah dan materi

yang diajarkan tidak ada pengembangan serta metode yang disampaikan hanya itu-itu saja sehingga kurang mampu menarik minat siswa.

Pembelajaran menulis merupakan suatu proses yang kreatif, sebab tindakan menulis merupakan tindakan berpikir untuk mengungkapkan gagasan ide secara sistematis yang dapat dilihat, didengar, dan dibacanya, sehingga menjadi sebuah tulisan yang dapat dimengerti/dipahami oleh pembaca. Dalam Proses menulis sangat beragam sesuai dengan kepribadian, gaya kognitif atau pengalaman, serta hakikat dan tugas menulis yang diberikan sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Dalman. (2015 :4) berpendapat bahwa menulis merupakan salah satu kegiatan yang sangat menakutkan, dengan menulis, peserta didik bisa menuangkan isi hati peserta didik melalui bahasa lisan sehingga dapat dibaca dan dipahami orang lain.

Suryati 2013 :9 bahwa karakter menggambarkan kualitas moral seseorang yang tercemar dari segala tingka laku yang mengandung unsur keberanian, ketabahan, kejujuran, dan kesetiaan, atau perilaku dan kebiasaan yang baik. Oleh karena itu, pengembangan karakter sekarang ini belum maksimal karena materi yang di ajarkan oleh guru masih cenderung terfokus kepada pengayaan pengetahuan (kognitif), sedangkan pembentuk sikap (afektif) dan pembiasaan (psikomotorik) sangat minim.

Cerita legendaKapitan Maluku merupakan sastra lisan karena sastra lisan tersebut disampaikan dari mulut

ke mulut, dari generasi ke generasi tanpa ada satu naskah. di daerah Maluku, sastra lisan mengandung nilai yang terus menerus hidup dalam hati kehidupan masyarakat dan siswa di desa bukan hanya berfungsi sebagai hiburan semata tetapi lebih dari itu sastra lisan mengandung nilai-nilai karakter kehidupan yang turut memperkaya budaya masyarakat di Maluku karena di dalamnya mengandung nilai karakter budaya yang mengatur tata kehidupan masyarakat maluku yang sebagai pemilik sastra itu.

Pembuatan bahan ajar yang inovatif dan kreatif, merupakan sumber belajar yang sangat penting untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran bagi siswa maupun guru, oleh karena itu, bahan ajar yang di gunakan oleh seorang guru atau pengajar harus menarik dan bahasa yang digunakan dalam menulis bahan ajar cerita legenda Kapitan Maluku harus sederhana, agar dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung di lingkungan pendidikan. Prastowo (2011:17) bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dari pandangan mengenai pengertian bahan ajar tersebut dapat dipahami bahwa bahan ajar merupakan segala bahan informasi yang disusun secara sistematis, yang menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Pendidikan di Maluku dalam melestarikan cerita Legenda Maluku masih terbelang rendah, karena bahan

ajar yang digunakan oleh tenaga pengajar pada sekolah-sekolah masih berfokus pada buku paket yang di siapkan oleh pemerintah terkadang buku paket tersebut mengalami perubahan revisi yang berulang kali sehingga membuat guru juga merasa kesulitan dalam proses pembelajaran, maka cerita legenda yang di sampaikan oleh tenaga pengajar pada pembelajaran bahasa indonesia masih bersifat nasional.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut: 1) Bagaimana ketersediaan bahan ajar menulis cerita Legenda Kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan untuk siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah? 2) Bagaimanakah kebutuhan siswa dan guru untuk pengembangan bahan ajar menulis cerita Legenda Kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan untuk siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah? 3) Bagaimanakah (prototipe) bahan ajar menulis cerita Legenda Kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan untuk siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah?

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka Tujuan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Mengetahui ketersediaan bahan ajar menulis cerita Legenda Kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan untuk siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah. 2) Mengetahui kebutuhan awal siswa dan guru untuk pengembangan bahan ajar menulis cerita Legenda Kapitan Maluku

berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan untuk siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah³) Mengetahui(prototipe) bahan ajar menulis cerita Legenda Kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan untuk siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah.

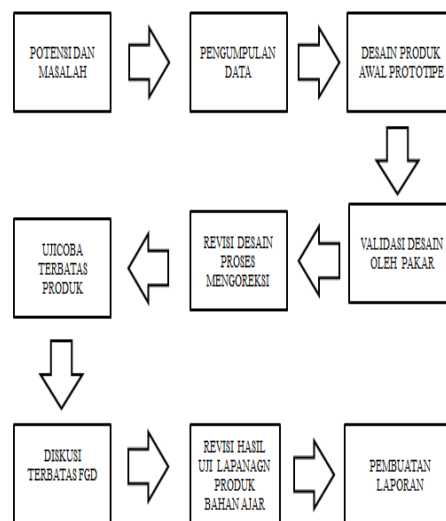
METODE PENELITIAN

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk bahan ajar, dan menguji keefektifan produk tersebut. dalam Sugiyono, 2014: 297.

Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan yang dikemukakan oleh Brog and Gall. Menurut Brog and Gall ada sepuluh langkah yang dikemukakan dalam penelitian dan pengembangan Sugiyono, (2016: 35-36). Tahapan tersebut dapat digambarkan dalam sebuah penggambaran dari tahap awal kondisi hingga tahap paling akhir

Tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall dilakukan ke dalam penelitian pengembangan ini menjadi sepuluh tahap. Menurut (Sugiyono, 2014: 298), diantaranya; (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakain, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Untuk menyesuaikan langkah pengembangan *research and*

development (R & D) Borg and Gall dengan langkah pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan langkah-langkah yang diteliti nantinya dalam penelitian ini



Gambar: 3.1 Diadaptasi dari Pengembangan Borg and Gall.

Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung di kelas untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang berkenaan dengan menulis cerita legenda Maluku. Lembar pengamatan keterlaksanaan rencana pembelajaran merupakan pedoman bagi pengamat untuk mengamati keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang telah di sesuaikan dan diatur dalam rencana pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri bukan guru.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan siswa melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi mengenai pembelajaran menulis cerita legenda Maluku berbasis pendidikan Karakter dengan teknik pemodelan. Wawancara dilakukan kepada kedua guru dari masing-masing sekolah,

penggunaan bahan ajar yang diterapkan di kelas pada saat proses pembelajaran. Wawancara tersebut dilakukan, dengan teknik angket berupa daftar pertanyaan kepada kedua guru yang membidangi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berada di dua sekolah tersebut.

Dokumentasi yang dilakukan diambil gambarnya melalui rekaman video dan foto. Pengambilan data dengan dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh rekaman /video dan gambaran secara visual tentang pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan dokumentasi melalui pertimbangan bahwa suatu penelitian memerlukan bukti nyata selain data, agar penelitian tersebut menjadi sebuah penelitian yang akurat

Analisis data merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengolahan data sangat berhubungan erat dengan rumusan masalah yang ditunjukkan untuk menarik kesimpulan dari data penelitian. Dalam penilaian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berupa komentar dan saran dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan siswa kelas VII yang berupa pengisian angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada studi pendahuluan didapati berbagai informasi penting yang

dapat berguna dalam penelitiannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap 2 sekolah yaitu SMP Negeri 2 Telutih dan SMP PGRI Laha Kabupaten Maluku Tengah, diperoleh informasi bahwa selama ini siswa dalam menulis cerita legenda pada proses pembelajaran bahasa Indonesia selalu saja menggunakan cerita-cerita nasional atau cerita yang terdapat dalam buku paket bahasa Indonesia kelas VII revisi 2017 sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar karena penyampaian materinya bersifat monoton dan berbelit-belit sesuai dengan ketentuan prangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru. Pada buku paket bahasa Indonesia Kelas VII revisi 2017 juga terlihat gambar/ilustrasi, bahkan warna kurang bervariasi sehingga dalam menulis cerita legenda siswa merasa kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran menulis.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa sangat menyukai dan setuju terhadap bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku dengan teknik pemodelan dan membutuhkan bahan ajar yang bervariasi dan dapat membantu dan menarik siswa untuk belajar bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku, selain itu juga siswa sangat membutuhkan bahan ajar yang berisi cerita legenda kapitan Maluku yang bercerita tentang para kapitan yang ada di Maluku. Siswa dalam hasil pengisian angket juga mereka sangat setuju dengan pengembangan bahan ajar menulis cerita legenda kapitan

Maluku yang dimana cerita legenda tersebut dapat dipelajari dan diwarisi melalui sebuah tulisan yang dimana terdapat cerita legenda kapitan Maluku.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru pada tampilan bahan ajar menulis cerita legenda dengan teknik pemodelan diperoleh dari kedua guru bahwa bentuk bahan ajar yang dipilih berbentuk persegi panjang dengan alasan bahwa bentuk persegi panjang akan terlihat rapi dan sesuai dengan standar buku bahan ajar bahasa Indonesia yang pada umumnya. Hasil angket kebutuhan guru dari ukuran bahan ajar memilih ukuran kertas bahan ajar A4 yang sesuai dengan standar buku bahan ajar yang ukurannya tidak terlalu besar untuk digunakan dalam belajar. Dilihat dari segi ketebalan buku kedua guru memilih ketebalan buku yang kurang dari 50 halaman hal ini dikarenakan buku yang terlalu tebal akan membuat peserta didik bosan untuk membaca dan membuat siswa merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru pada isi bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku dengan teknik pemodelan yang tersebar pada kedua guru mengenai materi menulis cerita legenda kapitan di lingkungan sekitar daerah sekolah sangat perlu adanya penyesuaian dengan lingkungan sekolah untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi menulis cerita legenda kapitan Maluku dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui cerita-cerita legenda kapitan yang ada di sekitar tempat tinggalnya dapat. Dalam menulis cerita

legenda kapitan Maluku harus mengikuti perkembangan zaman yang dimana cerita legenda kapitan Maluku akan dikembangkan dalam bentuk sebuah bahan ajar yang di desain berdasarkan perkembangan zaman sehingga cerita legenda kapitan Maluku dilestarikan dengan cara dituliskan dalam sebuah bahan ajar ini bagian dari pelestarian cerita lokal. Sementara dalam kaitannya dengan KI KD materi bahan ajar menulis cerita legenda kapitan harus berpedoman dengan KI dan KD sehingga proses pembelajaran menjadi terstruktur dengan nilai-nilai yang disampaikan berdasarkan pedoman bahan ajar menulis cerita legenda kapitan yang terdapat dalam pendidikan dan disesuaikan dengan ketentuan yang ada.

Setelah mendapatkan masukan dari siswa dan guru melalui angket, serta hasil indentifikasi bahan ajar, langkah selanjutnya adalah merencanakan pembuatan bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan pada siswa Maluku Tengah. Langkah awal yang dilakukan adalah menentukan judul bahan ajar, yaitu "*bahan ajar menulis cerita legenda Kapitan Maluku Berbasis Pendidikan Karakter*". Langkah berikutnya yaitu menentukan tujuan, pemilihan bahan, penyusunan kerangka dan pengumpulan bahan

Pengembangan desain produk awal bahan ajar menulis legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan. Selanjutnya dilakukan konsultasi untuk validasi dan revisi produk dengan pakar. Konsultasi terhadap

produk yang akan diuji cobakan, dilakukan dengan pakar untuk mendapatkan, saran, komentara, penilaian, persetujuan. Sehingga bahan ajra berupa produk awal ini menjadi sebuah produk bahan ajar menulis legenda kapitan maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan akan di sampaikan kepada siswa di sekolah SMP Kabupaten Maluku Tengah.

Berdasarkan data kualitatif berupa komentar, saran, dan rekomendasi. Berikut deskripsi atau uraian data kualitatif dari validasi dosen ahli. Dari hasil angket uji kelayakan oleh pakar dihasilkan skor rata- rata 4,50 atau 92.5%. Berdasarkan hasil uji ahli bahan ajar tersebut, rata-rata skor masuk dalam katagori sangat baik (sangat layak). untuk itu hasil angket uji kelayakan dosen ahli bahwa bahan ajar dinyatakan sangat baik dan sangat layak digunakan. Kata-kata dan kalimat yang digunakan sangat komunikatif dan tidak terlalu panjang dan petunjuk sudah. Pada isi bahan ajar sistematika yang digunakan sudah baik. Materi ajar sudah membuat legenda kapitan maluku di Kabupaten Maluku.

Adapun komentar dan saran yang didapatkan adalah a) sudah baik sebagai bahan ajar yang siap untuk di lakukan uji coba. b) penyajian disesuaikan dengan tema topik legenda kapitan Maluku penyempurnaan dilakukan dan dapat di implementasikan

Berdasarkan hasil validasi/koreksi pakar dan saran perbaikan terhadap bahan ajar menulis legenda kapitan Maluku berbasis pendidkan karakter pada tahap ini dapat dikemukakan

bahwa bahan ajar yang telah disusun masih terdapat beberapa kelemahan. Kelemahan- kelemahan tersebut meliputi; 1) Bahasa, 2) Kelayakan isi, 3) Kemenarikan penyajian, dan 4) Kegrafikan. Dari segi bahasa, hal yang masih kurang adalah masih terdapat kalimat-kalimat yang kurang komunikatif dengan siswa, masih terdapat penulisan huruf, kata, dan tanda baca yang kurang sesuai dengan kaidah bahasa.

Dalam bahan ajar dari segi kelayakan isi, masih terdapat konsep yang sulit untuk dipahami oleh siswa, pemaparan materi yang masih terlalu teoritis. Gambar atau ilustrasi utamanya penggunaan warna juga kurang variatif, pewarnaan masih belum baik, kurang jelas, sehingga kurang menarik, akan tetapi bahan ajar tersebut sudah layak di uji coba dan di buat perbaikan revisi

Adapun komentar dan saran yang di sampaikan oleh kedua praktisi dalam validasi/koreksi bahan ajar tersebut adalah a) bahan ajar sudah baik untuk dilakukan dalam pembelajaran menulis cerita legenda kapitan. Bahasa tanda baca kata penghubung dan kalimat harus lebih sederhana lagi selanjutya cerita legenda harus di sesuaikan dengan wilaya sekita tau lingkungan Maluku agar siswa lebih mengetahui budaya mereka kehidupan para leluhur melalui cerita legenda kapitan.

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah uji coba bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter. Kemudian setelah dilakukan revisi desain bahan ajar berdasarkan tanggapan dan saran perbaikan dari ahli, selanjutnya

dilakukan langkah uji coba terbatas. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengujicobakan produk awal bahan ajar. Uji coba awal atau uji validasi adalah digunakan untuk mendapatkan masukan dari pengguna bahan ajar baik itu guru maupun siswa tentang desain awal bahan ajar efektif dengan menggunakan teknik pemodelan. Uji coba terbatas ini dilakukan di dua sampel sekolah, yaitu; Kabupaten Maluku Tengah dan SMP N 2 Telutih Kabupaten Maluku Tengah. Masing-masing sekolah untuk uji coba terbatas dilakukan 2 (dua) pertemuan, adalah sebagai berikut; Uji coba terbatas pertama bahan ajar dilakukan di SMP PGRI Lahan Kabupaten Maluku Tengah. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 25 Juli 2019. Bertindak sebagai pelaksana uji coba terbatas bahan ajar menulis legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan adalah Guru Bahasa Indonesia Ibu Marlen Walalohun, S.Pd Kegiatan pembelajarannya meliputi; (a) Pengertian cerita, (b) pengertian cerita legenda (c) Ciri-ciri teks legenda, (d) Jenis-jenis legenda, (e) struktur cerita legenda, (f), memahami cerita legenda kapitan Maluku dan (g) Latihan 1 dan Latihan 2 uji kompetensi. Pertemuan *kedua* (Ketrampilan) dilakukan pada hari Rabu, 30 Juli 2019. Adapun kegiatan pembelajarannya meliputi; (a) memahami cerita legenda kapitan Maluku, (c) Langkah-langkah *teknik pemodelan* (d), dan (e) Latihan ketrampilan menulis legenda kapitan Maluku.

Pada ketrampilan menulis legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan, diikuti oleh 26 siswa, kemudian terbagai menjadi 5 kelompok belajar, dan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anggota. Kemudian mereka setelah mendengar apa yang diceritakan oleh pencerita tersebut atau mendengarkan video yang di putar oleh ibu guru kemudian mereka menulis sesuai dengan petunjuk yang ada dalam bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan .pada uji coba yang pertama siswa menulis cerita legenda latu akohi dan kapitan yang Pawae dan Nusalelu yang dimana pencerita bercerita sesuai dengan apa yang menjadi tanggung jawab.

Pada kegiatan FGD ada beberapa saran, masukan dari guru dan siswa serta hasil penilaian bahan ajar, perlu dilakukan revisi terhadap bahan ajar yang disusun. Revisi bahan ajar meliputi aspek kebahasaan, isi materi, dan kemenarikan penyajian . Revisi bahan ajar pada komponen bahasa, yaitu memperbaiki kalimat-kalimat yang kurang baik, dan kesalahan penulisan disesuaikan dengan bahasa Indonesia yang baik. Isi materi , yang perlu diperbaiki adalah melengkapi pemaparan materi dan aspek kebahasaan yang harus diperbaiki adalah penggunaan variasi gambar atau ilustrasi ditambah agar lebih jelas dan juga kata penghubung. Hasil revisi II ini menghasilkan produk bahan ajar menulis legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan yang lebih baik dari sebelumnya. Produk ini telah

mengalami berbagai proses dan penyempurnaan-penyempurnaan sehingga siap diujikan pada tahap yang lebih lanjut atau siap berikan kepada siswa SMP Kabupaten Maluku Tengah untuk menjadi pegangan dalam proses pembelajaran menulis cerita.

Halaman sampul (cover) depan maupun belakang didesain semenarik serta berhubungan dengan gambar siswa sedang menulis cerita legenda kapitan Maluku, dalam cover tersebut juga terdapat gambar Kapitan Maluku dengan perlengkapan perang dan berpakaian adat berupa (cidaku) Parang dan Salawaku yang berfungsi Untuk menankis serangan dari pihak lawan Sedakang parang sebagai sumber kehidupan dalam perang atau kehidupan makan dan minum dan Salawaku. Kemudian pada sampul belakang berwarna disesuaikan saja sebagai warna pelengkap pada cover bahan ajar.

Kata pengantar berisikan pengantar tentang bahan ajar terkait dengan pembelajaran menulis legenda akapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan, serta ucapan terima kasih pada pihak terkait yang telah membantu dalam pembuatan bahan ajar ini. Daftar isi dapat menunjukkan seluruh isi bahan ajar y secara berurutan dan sistematis

Kegiatan I berisi Memahami teori tentang cerita legenda yang mencaku 1) indikator , 2) pengantar cerita , 3) pengertian cerita, 4) pengertian legenda, 5) ciri-ciri legenda 6) jenis-jenis legenda ,7) struktur legenda 8) Latihan I dan II .Kegiatan II Memahami cerita Legenda Kapitan

Maluku yang Mencakup1) teks cerita legenda 2) Ciri-ciri struktur 3) contoh teks cerita legenda kapitan maluku, 4) latihan I dan II .Kegiatan III menulis legenda kapitan Maluku. Meliputi; 1) pengantar cerita, 2) teks langkah-langkah menulis cerita legenda kapitan maluku , 3) ilustrasi orang bercerita kepada siswa 4) kolom cerita, I,II dan II, 5) evaluasi, tes formati I dan II, dan 6) Glosarium/ Rangkuman 9) Daftar pustaka.

Latihan terdiri latihan I dan II dan tes formatif yang ada pilihan ganda dan esay soal yang dibuat sesuai denga isi bahan ajar.

Hasil analisis angket kebutuhan siswa sangat menyukai dan setuju terhadap bahan ajar menulis cerita legenda kapitan maluku dengan teknik pemodelan dan membutuhkan bahan ajar yang bervariasi dan dapat membantu dan menarik siswa untuk belajar bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku, selain itu juga siswa sangat membutuhkan bahan ajar yang berisi cerita legenda kapitan Maluku yang bercerita tentang para kapitan yang ada dimaluku. Siswa dalam hasil pengisian angket juga mereka sangat setuju dengan pengembangan bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku yang dimana cerita legenda tersebut dapat dipelajari dan diwarisi melalui sebuah tulisan yang dimana terdapat cerita legenda kapitan Maluku.

Selain angket kebutuhan siswa ada juga hasil analisis angket kebutuhan guru pada tampilan bahan ajar menulis cerita legenda dengan teknik pemodelan diperoleh dari kedua guru bahwa bentuk bahan ajar

yang dipilih berbentuk persegi panjang. ukuran kertas bahan ajar A4 yang sesuai dengan standar buku bahan ajar yang ukurannya tidak terlalu besar untuk digunakan dalam belajar. Dilihat dari segi ketebalan buku kedua guru memilih ketebalan buku yang kurang dari 50 halaman hal ini dikarenakan buku yang terlalu tebal akan membuat peserta didik bosan untuk membaca dan membuat siswa merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran. Selanjutnya kedua guru memilih kertas berwarna putih dan ada tambahan gambar atau ilustrasi dalam bahan ajar yang menarik. Sementara pada warna sampul bahan ajar menulis cerita legenda kapitan dibuat lebih dari satu warna yang menarik dan tidak membosankan oleh pembaca dalam hal ini pengguna bahan ajar itu sendiri adalah siswa.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru pada isi bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku dengan teknik pemodelan yang tersebar pada kedua guru mengenai materi menulis cerita legenda kapitan di lingkungan sekitar daerah sekolah sangat perlu adanya penyesuaian dengan lingkungan sekolah untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi menulis cerita legenda kapitan Maluku dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui cerita-cerita legenda kapitan Maluku yang ada di sekitar tempat tinggalnya siswa. Sementara dalam kaitannya dengan KI dan KD materi bahan ajar menulis cerita legenda kapitan harus berpedoman dengan KI dan KD sehingga proses pembelajaran menjadi terstruktur dengan nilai-nilai

yang disampaikan berdasarkan pedoman bahan ajar menulis cerita legenda kapitan yang terdapat dalam pendidikan dan disesuaikan dengan ketentuan yang ada.

Uji coba terbatas pertama bahan ajar dilakukan di SMP PGRI Laha Kabupaten Maluku Tengah. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 25 Juli 2019. Bertindak sebagai pelaksana uji coba terbatas bahan ajar menulis legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan adalah Guru Bahasa Indonesia Ibu Marlen Walalohun, S.Pd Kegiatan pembelajarannya meliputi; (a) Pengertian cerita, (b) pengertian cerita legenda (c) Ciri-ciri teks legenda, (d) Jenis-jenis legenda, (e) struktur cerita legenda, (f), memahami cerita legenda kapitan Maluku dan (g) Latihan 1 dan Latihan 2 uji kompetensi. Pertemuan *kedua* (Ketrampilan) dilakukan pada hari Rabu, 30 Juli 2019. Adapun kegiatan pembelajarannya meliputi; (a) memahami cerita legenda kapitan Maluku, (c) Langkah-langkah *teknik pemodelan* (d), dan (e) Latihan ketrampilan menulis legenda kapitan Maluku. Pada ketrampilan menulis legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan, diikuti oleh 26 peserta didik, kemudian terbagi menjadi 5 kelompok belajar, dan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anggota. Kemudian mereka setelah mendengar apa yang diceritakan oleh penceritatersebut atau mendengar video yang di putar oleh ibu guru kemudian mereka menulis sesuai dengan petunjuk yang ada dalam

bahan ajar menulis cerita legenda kapitan Maluku berbasis pendidikan karakter dengan teknik pemodelan . Dari hasil penulisan cerita legenda kapitan Maluku dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai-nilai yang perlu dipelajari oleh siswa, seperti nilai kepalawanan nilai keyakinan dan dari nilai-nilai inilah yang harus ditanamkan kepada siswa melalui penulisan cerita lokal seperti cerita legenda kapitan Maluku yang mengisahkan para leluhur mereka.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan bahan ajar dilaksanakan dengan empat tahapan, diantaranya: 1) tahap pengembangan bahan ajar, meliputi analisis kurikulum, mencari sumber pustaka (studi literatur), melakukan wawancara dan penyebaran angket kebutuhan guru dan peserta didik, dan penyusunan bahan ajar; 2) tahap validasi bahan ajar dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau ahli 3) tahap uji coba bahan ajar kedua sekolah penelitian; dan 4) menganalisis hasil uji coba dan penyempurnaan bahan ajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa di Sekolah 1 dan Sekolah 2 didapatkan simpulan bahwa masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menulis cerita legenda adalah cerita-cerita legenda yang ada dalam buku-buku yang dibuat oleh siswa kurang memahami sehingga dalam pembelajaran menulis siswa kurang semangat, jenuh, bosan. Setelah menganalisis angket kebutuhan dikembangkanlah bahan ajar dan selanjutnya divalidasi dan direvisi sesuai dengan beberapa saran dan penilaian dari validator. Hasil

penilaian validasi menunjukkan persentase keseluruhan yang didapat dari validator adalah 92,5% atau jika dikonversikan ke dalam kriteria atau kategori penilaian mendapat predikat sangat layak diujicobakan.

Hasil uji coba yang dilakukan ke dua sekolah pada kegiatan pembelajaran menulis cerita legenda kapitan mendapat nilai di atas KKM itu menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita harus dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran apapun dapat mendapat hasil yang baik walaupun pasti ada masalah-masalah sedikit akan tetapi tidak berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang ditujukan kepada siswa, guru bahasa Indonesia, dan bagi sekolah. Bagi siswa, sebaiknya harus lebih efektif serta mampu kreatif dalam proses pembelajaran dan lebih memiliki rasa untuk memotivasi diri untuk berusaha menulis dengan baik. Bagi guru, bahan ajar yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu data tambahan sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran. Bahan ajar ini perlu dikembangkan lagi, sehingga diharapkan siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Bagi sekolah harus meninjau kembali kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang ada disekitar sekolah dan juga dapat meninjau keadaan sarana dan prasarana disekitar sekolah dan mampu mengarahkan agar dapat membuat bahan ajar yang memuat cerita-cerita yang mudah dijangkau siswa serta memanfaatkan lingkungan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo.2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik. Jogjakarta: Diva Press.
- Dalman. 2015. *Ketrampilan Menulis* . Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Neneng Lina, Sarbini. 2011. *Perencanaan Pendidikan*. Badung : Pustaka Setia.
- Suryatri, dkk. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Gava Media
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*

(pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung : Alfabeta