

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS NOVEL BERDASARKAN PENGALAMAN NOVELIS UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS NOVEL DI SMA/MA

TITIN SUPRIATIN
MTs Negeri 14 Majalengka
tisu79matsaneji@gmail.com



Diterima: 11 Februari 2020; Direvisi: 14 April 2020; Dipublikasikan: Mei 2020

ABSTRAK

Keberhasilan guru dalam menjalankan tugasnya bisa memengaruhi dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, guru hendaknya harus menyiapkan diri dalam menyajikan bahan ajar, menentukan kegiatan yang akan dilakukan bersama para siswanya, mampu meningkatkan keterampilan khusus tersebut, sebagai sarana penunjang pembelajaran agar mencapai tujuan yang hendak diinginkan. Dengan demikian, peranan bahan ajar sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat penting dalam usaha meningkatkan hasil belajar. Penelitian kualitatif ini dilaksanakan di SMAN 1 Majalengka dan bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman novelis dalam mengembangkan gagasan menjadi novel, bahan ajar menulis novel berdasarkan pengalaman novelis, prototipe bahan ajar menulis novel berdasarkan kurikulum 2013, dan mendeskripsikan aktivitas pembelajaran menulis novel yang sesuai dengan potensi peserta didik. Berdasarkan hasil pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: novelis dalam menulis novel didasarkan apa yang dipikirkan, dilihat dan dirasakan, dibaca, dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosial dan dikreasikan melalui kreativitas serta imajinasinya. Penerapannya bagi siswa, kesulitan siswa dalam mencari ide yang akan dituangkan menjadi novel dapat diatasi dengan menuliskan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Novel sebagai sebuah representasi kehidupan dapat dikisahkan melalui pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat apabila ditulis menjadi sebuah novel. Materi yang digunakan adalah pengalaman menyenangkan, menakutkan, menggelikan, menyedihkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya, pengalaman yang dialami siswa dijadikan ide awal dalam menulis sebuah novel. Novel tersebut dapat menjadi kisah yang menarik apabila siswa memahami unsur pembangun novel dan mampu mengolah kata-kata sehingga pembaca akan terpesona karenanya. Untuk memudahkan siswa dalam menulis novel bahan ajar dilengkapi dengan langkah-langkah menulis novel, mengembangkan konflik, mengembangkan dan melatih imajinasi, dan penggunaan bahasa yang baik. Pembelajaran merancang novel berdasarkan pengalaman novelis dalam bahan ajar ini terintegrasi dengan pembelajaran menafsir pandangan pengarang, menganalisis isi dan kebahasaan novel, menyajikan hasil dan interpretasi pandangan pengarang. Bahan ajar memiliki tingkat keterbacaan bahan sangat baik, kejelasan informasi yang disajikan sangat baik, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia sangat baik, dan penggunaan bahasa yang sangat mudah dipahami. Setelah menggunakan modul bahan ajar siswa sudah mampu menuangkan gagasannya sesuai dengan bahasanya sendiri dengan memperhatikan unsur-unsur intrinsik yang cukup baik.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Teks Novel, Menulis Novel

A. PENDAHULUAN

Keberhasilan guru dalam menjalankan tugasnya bisa mempengaruhi dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, guru hendaknya menyiapkan diri dalam menyajikan bahan ajar, menentukan kegiatan yang akan dilakukan bersama para siswanya, mampu meningkatkan keterampilan khusus tersebut, sebagai sarana penunjang pembelajaran agar mencapai tujuan yang hendak diinginkan. Dengan demikian, peranan bahan ajar sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat penting dalam usaha meningkatkan hasil belajar.

Bahan ajar berfungsi sebagai (1) pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus sebagai substansi kompetensi yang harus diajarkan kepada siswa, (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dikuasai, dan (3) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Namun, pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar memiliki berbagai kelemahan. Menurut Pranomo (1996) terdapat lima kelemahan pembelajaran dengan menggunakan buku teks, yaitu: (1) tidak diawali dengan upaya pemberian kemenarikan belajar, sehingga daya tarik siswa untuk belajar kurang maksimal (2) tidak diawali dengan informasi tentang tujuan khusus yang ingin dicapai setelah mengikuti pembelajaran (3) tidak dilengkapi tes prasyarat yang dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar dalam mempelajari materi berikutnya (4) tidak dilengkapi dengan balikan mengenai jawaban soal-soal, sehingga peserta didik tidak mengetahui sejauhmana keberhasilannya dalam pembelajaran, dan (5) tidak diberikannya bahan pengayaan bagi peserta didik yang telah menguasai isi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Menurut Marliati Alis (2017) dalam jurnal *Tinjauan Semiotik Peirce sebagai Alternatif Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA* menjelaskan bahwa: berkaitan dengan bahan ajar sastra di sekolah, sering ditemukan adalah kurangnya ketersediaan buku-buku sastra, khususnya novel masa kini. Sekolah lebih banyak menyediakan novel-novel lama (angkatan '20 -angkatan '60-an). Sementara itu, siswa membutuhkan internalisasi nilai yang relevan dengan kebutuhan dan problematik kehidupan mereka saat ini. Dewasa ini banyak bermunculan novelis-novelis muda yang menghasilkan novel-novel sastra, diantaranya Niknik M. Kuntarto dan Nita Trismaya. Niknik M. Kuntarto merupakan penulis novel Trilogi Satirah adalah dosen Creative Writing dan Academic Writing di Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Banten. Tokoh Saatirah menjadi objek penelitian yang tersebar di beberapa tesis karya mahasiswa di beberapa universitas. Novel Saatirah (2010) unik dan menarik karena merupakan cerminan Wanita Indonesia; sebagai kaca benggala kehidupan bagi Wanita Indonesia pada umumnya. Nita Trismaya selain seorang novelis ia juga seorang dosen, beberapa buku dan berbagai cerpennya di majalah Gadis dan Gogirl! Little Edelweis adalah debut novel pertamanya di Moka Media.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan guru ialah buku teks "Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas" diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional yang berasal dari sekolah. Buku teks tersebut terdiri dari unsur judul, materi dan latihan. Kelemahan bahan ajar berupa buku teks yang digunakan antara lain, (1) ketidakselarasan urutan materi pembelajaran antara silabus dan buku teks, (2) tidak mencantumkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator, (3) teks bahan bacaan siswa tidak

kontekstual, (4) tidak terdapat petunjuk kegiatan belajar, (5) tidak ada penilaian, dan (6) minimnya materi pembelajaran mengenai bahan bacaan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang dan mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Desain bahan ajar merupakan fungsi perencanaan baik secara makro maupun mikro dalam menyiapkan strategi produk. Implikasi desain terhadap pembelajaran diantaranya adalah mengidentifikasi dan membuat spesifikasi dalam penyusunan program/kurikulum serta modul pembelajaran dan bahan ajar yang diarahkan bagi kepentingan pembelajaran. Domain atau ranah lain yang saling berkaitan yakni ranah pengembangan yang merupakan suatu proses menterjemahkan desain secara spesifik ke dalam bentuk materi atau bahan ajar. Implikasinya terhadap pembelajaran adalah menerapkan atau menggunakan prinsip-prinsip komunikasi dalam pengembangan pesan dari materi belajar. Selain itu perlu pula diperhatikan teori belajar visual, penataan warna, tulisan dan bahasa (verbal), persepsi visual dan lain-lainnya yang berhubungan dengan desain pesan pembelajaran (Seels dan Richey, 1994). Ranah pengembangan meliputi pula fungsi-fungsi desain, produksi dan penyampaian. Implikasinya adalah pesan dapat dibuat dalam bentuk naskah (*script*), kemudian diproduksi dengan memerhatikan dan menggunakan konsep teknologi yang memiliki prinsip “*interactive learning*”.

Amri dan Ahmadi (2010:159) mengemukakan bahwa pengembangan bahan ajar dapat memberikan manfaat bagi guru antara lain (1) diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa, (2) guru tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh, (3) memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, (4) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan

ajar, (5) membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa, dan (6) menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Bagi siswa, manfaat pengembangan bahan ajar antara lain (1) menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, dan (3) memberikan kemudahan dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasai.

Dengan melihat kondisi-kondisi tersebut di atas, nampaknya diperlukan upaya pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan masalah belajar, meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dan kondisi-kondisi belajar. Hal ini diungkapkan oleh Suparman (1991) bahwa belajar akan lebih mudah jika disertai sumber belajar berupa bahan ajar yang secara dirancang khusus. Upaya belajar siswa akan lebih mudah karena bahan ajar yang dikembangkan ini memiliki komponen-komponen yang dapat menuntun mereka memahami isi serta mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen yang dimaksud terdiri dari petunjuk, tujuan pembelajaran umum, tujuan pembelajaran khusus, uraian, isi, rangkuman, soal latihan, balikan dan daftar rujukan. Dengan demikian, peserta didik dituntun agar mudah mencapai tujuan pembelajaran.

B. METODE

Pengembangan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement Evaluate*) yang dipadukan menurut langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh Borg dan Gall dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan

pembelajaran bagi guru. Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).

C. PEMBAHASAN

1. Pengalaman Novelis dalam Mengembangkan Gagasan Menjadi Novel

Karya sastra diciptakan oleh sastrawan. Pikiran, perasaan, kreativitas, serta imajinasi adalah alat. Sastrawan menggunakan media lingkungan sosial sekitar, pengalaman, referensi buku bacaan karya sastra terdahulu ataupun sejarah diramu dan dibangun untuk dijadikan sebuah karya sastra baru. Selanjutnya karya tersebut menjadi hidup saat dibaca oleh masyarakat pembaca. Penciptaan sebuah karya sastra disebabkan kuatnya dorongan untuk menuliskan apa yang dirasa, dipikirkan yang dialami batinnya itu, dan ia tidak memikirkan berhasil tidaknya cara pengungkapannya itu, juga berharga atau tidaknya pikiran yang dikemukakan dalam karyanya. Baru kemudian ia akan mengetahui harga ciptaannya setelah melihat karyanya dipertimbangkan oleh seorang kritikus.

Salah satu kompetensi yang harus dicapai pada siswa kelas XII SMA/MA yang terdapat dalam kurikulum 2013 adalah menulis rancangan novel. Kompetensi tersebut terdapat dalam Kurikulum 2013 edisi revisi pada KD 4.9 merancang novel atau novelet dengan memperhatikan isi dan kebahasaan. Salah satu cara yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran merancang novel berdasarkan pengalaman novelis. Siswa dapat diarahkan

untuk mengeksplorasi pengalaman novelis melalui berbagai referensi baik melalui buku atau dapat juga melalui internet.

Kesulitan mencari ide yang akan dituangkan menjadi novel dapat diatasi dengan menuliskan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Novel sebagai sebuah representasi kehidupan dapat dikisahkan melalui pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Siswa pasti pernah mengalami peristiwa menyenangkan, menakutkan, menggelikan, menyedihkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat apabila ditulis menjadi sebuah novel. Novel tersebut dapat menjadi kisah yang menarik apabila siswa memahami unsur pembangun novel dan mampu mengolah kata-kata sehingga pembaca akan terpesona karenanya.

Sebagai sebuah model, novel Saahirah yang ditulis Niknik M. Kuntarto dapat dijadikan contoh dalam mengembangkan ide dan gagasannya menjadi sebuah novel. Siswa dapat diarahkan untuk mencari referensi tentang Niknik M. Kuntarto dan membandingkan biografi Niknik M. Kuntarto dan novel *Saahirah* yang telah dibacanya.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran menulis rancangan novel pada penelitian ini merupakan bahan ajar menulis rancangan novel berdasarkan pengalaman novelis. Kesulitan mencari ide yang akan dituangkan menjadi cerpen dapat diatasi dengan menuliskan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Supaya pengalaman tersebut dapat dituangkan menjadi sebuah novel maka perlu adanya pengembangan bahan menulis novel berdasarkan pengalaman novelis.

Bahan ajar ini disusun untuk proses pembelajaran yang berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa. Bahan ajar yang disusun dalam penelitian ini berjudul *Menulis Novel Berdasarkan Pandangan Novelis* dikembangkan berdasarkan materi menulis rancangan novel yang terdapat dalam

kurikulum 2013. Bahan ajar ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan keterampilan siswa dalam menulis novel. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran, yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu, agar pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa dapat terbentuk secara komprehensif, maka proses pembelajaran yang diajarkan harus berkesinambungan atau tidak terpisah-pisah antara KII dan KI4.

Dengan demikian pembelajaran merancang novel berdasarkan pengalaman novelis dalam bahan ajar ini terintegrasi dengan pembelajaran menafsir pandangan pengarang, menganalisis isi dan kebahasaan novel, menyajikan hasil dan interpretasi pandangan pengarang.

2. Prototipe Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran teks novel pada penelitian ini merupakan bahan ajar menulis rancangan novel berdasarkan pengalaman novelis berbentuk modul. Materi yang digunakan adalah pengalaman menyenangkan, menakutkan, menggelikan, menyedihkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya, pengalaman yang dialami siswa dijadikan ide awal dalam menulis sebuah novel. Novel tersebut dapat menjadi kisah yang menarik apabila siswa memahami unsur pembangun novel dan mampu mengolah kata-kata sehingga pembaca akan terpesona karenanya. Dengan demikian kesulitan mencari ide yang akan dituangkan menjadi novel dapat di atasi dengan menuliskan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Untuk memudahkan siswa dalam menulis novel bahan ajar dilengkapi dengan langkah-langkah menulis novel, mengembangkan konflik, mengembangkan dan melatih imajinasi, dan penggunaan bahasa yang baik. Pembelajaran merancang novel berdasarkan pengalaman novelis dalam bahan ajar ini terintegrasi dengan

pembelajaran menafsir pandangan pengarang, menganalisis isi dan kebahasaan novel, menyajikan hasil dan interpretasi pandangan pengarang.

3. Hasil Implementasi Bahan Ajar Menulis Novel Berdasarkan Kurikulum 2013 Yang Menggunakan Bahan Ajar Berdasarkan Pengalaman Novelis

Bahan ajar yang telah disusun kemudian dilakukan uji coba yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengalaman novelis sebagai bahan ajar menulis novel pada siswa kelas XII SMA. Bahan ajar memiliki tingkat keterbacaan bahan sangat baik, kejelasan informasi yang disajikan sangat baik, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia sangat baik, dan penggunaan bahasa yang sangat mudah dipahami. Berdasarkan tabel di atas, aspek penyajian memperoleh rata-rata skor 4,47 dengan kategori sangat baik. Bahan ajar disusun menggunakan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, urutan sajian materi sangat sesuai, terdapat motivasi dan daya tarik, adanya stimulus dan respons atau interaksi yang baik dan disajikan dengan informasi yang sangat lengkap. Dari aspek Kegrafikaan diperoleh rata-rata skor 4,60 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dari aspek Kegrafikaan bahan ajar sangat layak digunakan bahan ajar menulis rancangan novel siswa kelas XII SMA/SMK/MA.

4. Pemilihan Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini didasarkan pertimbangan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari guru. Modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Modul yang akan dikembangkan telah memperhatikan lima karakteristik sebuah modul yaitu *self-instruction*, *self-contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *userfriendly*. *Self-Instruction*,

memungkinkan siswabelajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Oleh karena itu dalam modul yang disusun memuat tujuan pembelajaran yang jelas; materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik; ketersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya; kontekstual; bahasanya sederhana dan komunikatif; adanya rangkuman materi pembelajaran; adanya instrumen penilaian mandiri (*selfassessment*); adanya umpan balik atas penilaian siswa; dan adanya informasi tentang rujukan. *Self-Contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas. *Stand Alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. *Adaptif*, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*). Modul yang adaptif adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu. *User Friendly* (bersahabat/akrab), modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa novelis dalam menulis novel didasarkan apa yang dipikirkan,

dilihat dan dirasakan, dibaca, dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosial dan dikreasikan melalui kreativitas serta imajinasinya. Kemudian novelis membuat kerangka novel yang kemudian dikembangkan sesuai dengan alur yang diinginkan, novelis juga memperkaya novelnya dengan membaca berbagai referensi novel karya orang lain sebagai referensi. Penerapannya bagi siswa, kesulitan siswa dalam mencari ide yang akan dituangkan menjadi novel dapat diatasi dengan menuliskan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Novel sebagai sebuah representasi kehidupan dapat dikisahkan melalui pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Siswa pasti pernah mengalami peristiwa menyenangkan, menakutkan, menggelikan, menyedihkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat apabila ditulis menjadi sebuah novel. Novel tersebut dapat menjadi kisah yang menarik apabila siswa memahami unsur pembangun novel dan mampu mengolah kata-kata sehingga pembaca akan terpesona karenanya. Selanjutnya, bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran teks novel pada penelitian ini merupakan bahan ajar menulis rancangan novel berdasarkan pengalaman novelis berbentuk modul. Materi yang digunakan adalah pengalaman menyenangkan, menakutkan, menggelikan, menyedihkan, dan aneka pengalaman berkesan lainnya, pengalaman yang dialami siswa dijadikan ide awal dalam menulis sebuah novel. Novel tersebut dapat menjadi kisah yang menarik apabila siswa memahami unsur pembangun novel dan mampu mengolah kata-kata sehingga pembaca akan terpesona karenanya. Dengan demikian kesulitan mencari ide yang akan dituangkan menjadi novel dapat di atasi dengan menuliskan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Untuk memudahkan siswa dalam menulis novel bahan ajar dilengkapi dengan langkah-langkah menulis novel, mengembangkan konflik, mengembangkan

dan melatih imajinasi, dan penggunaan bahasa yang baik. Pembelajaran merancang novel berdasarkan pengalaman novelis dalam bahan ajar ini terintegrasi dengan pembelajaran menafsir pandangan pengarang, menganalisis isi dan kebahasaan novel, menyajikan hasil dan interpretasi pandangan pengarang. Serta. bahan ajar memiliki tingkat keterbacaan bahan sangat baik, kejelasan informasi yang disajikan sangat baik, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia sangat baik, dan penggunaan bahasa yang sangat mudah dipahami. Setelah menggunakan modul bahan ajar siswa sudah mampu menuangkan gagasannya sesuai dengan bahasanya sendiri dengan memperhatikan unsur-unsur intrinsik yang cukup baik. Peningkatan penulisan novel tersebut disebabkan oleh adanya bahan ajar yang digunakan. Penggunaan bahan ajar pada pembelajaran tersebut membuat siswa siswa termotivasi untuk membuat rancangan novel dan memberikan kemudahan siswa dalam menuangkan ide dan berimajinasi. Penggunaan unsur-unsur intrinsik sudah tersaji cukup baik.

REFERENSI

- Amri, S dan Ahmadi, Iif Khoiru. (2010). *Konstruksi pengembangan pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Education research: an introduction*. London: Longman, Inc.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dick, W, Lou Carey, and James O. Carey. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston: Pearson.
- Dick dan Carey. (1978). *The systematic design of instruction*. USA: Foresman and Company.
- Fajarianto, O., Muslim, S., & Ibrahim, N. (2020). Development of hyper content learning model for character education in elementary school children. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V2417/PR270830>
- Harijanto.(2007). *Jurnal Didaktika.Pengembangan Bahan AJAR Untuk Peningkatan Kualitas*

Pembelajaran Program Pendidikan Pembelajar Sekolah Dasar. Vol.2 No. 1 Maret 2002: 216-226. Diakses bulan April 2015.

- Hartoko, Dick dan Rahmanto, B. 1986. *Pemandu Dunia Sastra*. Jakarta. Kanisius.
- Jolly, David and Rod Bolitho. (1998). A Framework for Material Writing dalam Brian Tomlinson (Ed.) *Material Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kuntoro, Niknik. M. 2008. *Di Balik Kerling Saatirah*. Jakarta. Grasindo.
- Lestari, D. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Kelas IV Sekolah*. Tidak diterbitkan. Palembang: Pascasarjana Unsri.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Jogjakarta. Gajah Mada Press.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Predanamedia Group.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rostini, D., Fuadi, N., Sutarjo, M., & Fajarianto, O. (2020). The management of teachers competency of islamic religious education to improve learning quality in madrasah aliyah. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I3/PR200914>
- Sari, P. K., Rostini, D., Fajarianto, O., & Safitri, Y. (2020). *The Effect of Social Media on Reading Intensity of Fifth Grade Elementary School Students*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200402.049>
- Setiawan, D, Wahyuni, K, dan Prastati, T. (2007). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, HG. 1997. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung. Angkasa.
- Tessmer, M. 1998. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Biddles Ltd, Guildford and King's Lynn.
- Tim Penyusun Kurikulum 2013.