



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PRAGMATIK BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING

**Dian Ramadan Lazuardi¹, M. Syahrudin Effendi², Deserli Pajarada Wulan
Rahmadan³, Reza Mareta Permata Sari⁴**

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Silampari, Indonesia

Email: dianramadan78@gmail.com

Submitted: 25-November-2023

Published: 10-Desember 2023

DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4

Accepted : 2-Desember-2023

URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>

Abstract

Pragmatik adalah mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh calon guru Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan beban sebanyak 2 SKS. Mengingat pentingnya mata kuliah ini bagi mahasiswa yang bertujuan untuk memberikan sejumlah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pragmatik diperlukan sebuah bahan ajar yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Pragmatik berbasis Experiential Learning dan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (research and development) yaitu model Dick and Carey. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif tersebut digunakan untuk menganalisis data dan informasi pengembangan bahan ajar Pragmatik berbasis Experiential Learning. Hasil validasi kebahasaan menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik sangat valid untuk digunakan dengan perolehan angka 0,96. Kemudian hasil validasi penyajian dan kegrafikan diperoleh angka 0,80 dengan kategori valid. Sedangkan penilaian ahli isi/ materi diperoleh angka 0,75 berada pada kategori valid. Selanjutnya pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik praktis untuk digunakan dengan persentase 72% dan uji coba pada kelompok besar menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik praktis untuk digunakan dengan persentase 93,20%..

Keywords: bahan ajar, experiential learning, pragmatik

DEVELOPMENT OF PRAGMATICS-BASED TEACHING MATERIALS EXPERIENTIAL LEARNING

Abstrak

Pragmatics is a mandatory subject that must be taken by prospective Indonesian Language and Literature Education teachers with a load of 2 credits. Considering the importance of this course for students, which aims to provide a certain amount of knowledge and insight in the field of pragmatics, teaching materials are needed that are able to support the learning activities carried out by lecturers and students. This research was conducted with the aim of developing Pragmatics teaching materials based on Experiential Learning and to determine the validity and effectiveness of the teaching materials developed. This research uses an R&D (research and development) approach, namely the Dick and Carey model. The data collection techniques used were interviews, questionnaires and tests. The data analysis technique used in this research is qualitative descriptive analysis technique. This qualitative descriptive is used to analyze data and information on the development of Pragmatics teaching materials based on Experiential Learning. The linguistic

validation results show that Pragmatics teaching materials are very valid for use with a score of 0.96. Then the validation results of the presentation and graphics obtained a figure of 0.80 in the valid category. Meanwhile, the content/material expert assessment obtained a figure of 0.75, which is in the valid category. Furthermore, small group trials showed that Pragmatics teaching materials were practical to use with a percentage of 72% and trials in large groups showed that Pragmatics teaching materials were practical to use with a percentage of 93.20%.

Kata kunci: *teaching materials, experiential learning, pragmatics*

A. Introduction (Pendahuluan)

Pragmatik adalah mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh calon guru Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan beban sebanyak 2 SKS. Pragmatik adalah ilmu bahasa yang mengkaji keterkaitan makna bahasa dengan konteks penggunaannya. Lebih lanjut dijelaskan (Zamzani, 2007:14) pragmatik dapat dipandang sebagai sebuah keterampilan dan sekaligus sebagai ilmu. Sebagai sebuah keterampilan, pragmatik mengungkapkan kemampuan pengguna bahasa yang dikaitkan dengan konteks. Sebagai ilmu yang mandiri, pragmatik membahas tentang dieksis, implikatur, tindak tutur, dan struktur wacana. Mengingat pentingnya mata kuliah ini bagi mahasiswa yang bertujuan untuk memberikan sejumlah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pragmatik diperlukan sebuah bahan ajar yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa.

Bahan ajar adalah segala macam bentuk informasi baik berupa teks, visual, audio, atau gabungan diantara ketiganya yang dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa dalam rangka mendukung aktivitas belajar guna mencapai sebuah kompetensi. Menurut (Aquami, Zainuri, & Saepulloh, 2021:74) bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan ajar yang menarik, berisi materi yang sesuai dan efektif jika digunakan dalam pembelajaran dan mampu memudahkan dosen dalam menyampaikan materi yang diajarkan, bahan ajar sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran di kelas. Dengan adanya bahan ajar yang menarik, diharapkan mampu menumbuhkan motivasi mahasiswa dan memudahkannya dalam proses perkuliahan. Oleh karena itu, seorang dosen dituntut mampu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi dan

kebutuhan. Mengembangkan bahan ajar adalah salah satu bentuk seni mengajar. Menurut (Danim, 2021:54) seni mengajar disebut juga sebagai pedagogi yaitu berkaitan dengan teknik dan metode kerja pendidik dalam mentransformasikan konten pengetahuan, merangsang, mengawasi, dan memfasilitasi pengembangan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus pandai menyampaikan pesan atau materi di kelas dan memahami situasi atau kondisi peserta didik yang menerima materi. Agar pesan atau materi dapat diterima dan dipahami dengan baik, maka pendidik harus menggunakan strategi dan cara yang efektif. Senada dengan pendapat Murti, S., & Lazuardi, D. (2019:2) bahan ajar dapat dikembangkan sendiri oleh pendidik dengan tujuan dapat membuat materi sesuai dengan kondisi peserta didiknya.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan mengenai proses kegiatan belajar mengajar perkuliahan Pragmatik diperoleh informasi bahwa: kurangnya minat dan motivasi mahasiswa pada saat perkuliahan, sulitnya dosen memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang hal-hal penting di dalam Pragmatik masih minimnya buku pengayaan yang berkaitan kajian Pragmatik. Saat ini sudah ada buku-buku penunjang pembelajaran akan tetapi masih bersifat umum, belum sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa, contoh-contoh yang diberikan masih terbatas. Keterbatasan bahan ajar inilah menjadi kendala tersendiri bagi dosen, sehingga kegiatan belajar mengajar pun belum bisa maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dosen lebih cenderung menggunakan buku ajar yang sudah ada, yang pada umumnya menggunakan buku penulis lain dan membeli dari penerbit tertentu yang kecocokannya belum sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang pernah mengikuti mata kuliah Pragmatik menunjukkan bahwa 57% mahasiswa kurang puas dengan pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah Pragmatik. Materi pembelajaran Pragmatik lebih dominan pada teori-teori yang tidak disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pengaplikasian ilmu pragmatik di dalam kehidupan sehari-hari kurang mendetail, sehingga mahasiswa kurang merasa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pragmatik untuk

diterapkan di dalam kehidupannya. Hal inilah yang menjadi alasan perlunya mengembangkan bahan ajar mata kuliah Pragmatik.

Salah satu jenis bahan ajar yang dapat membantu memenuhi kebutuhan dosen dan mahasiswa pada saat proses perkuliahan adalah bahan ajar cetak. Bahan ajar cetak menurut Supardi (2020:19) lebih kompetitif atau unggul dibanding bahan ajar jenis lain, karena bahan ajar cetak merupakan media yang dapat menyajikan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua dimensi serta diagram. Bahan ajar cetak dalam bentuk buku pada umumnya lebih praktis karena dapat dibaca dan dipelajari di mana saja, tidak memiliki ketergantungan pada teknologi lainnya karena bersifat self-sufficient. Artinya, dapat digunakan langsung atau untuk menggunakannya tidak diperlukan alat lain, mudah dibawa ke mana-mana tanpa ketergantungan pada teknologi lainnya. Bahan ajar cetak yang dimaksud yaitu berupa modul. Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik/ dosen, oleh karena itu, modul harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap hasil evaluasi (Yuberti,2014:191). Dengan pemberian modul, mahasiswa dapat belajar mandiri tanpa harus dibantu oleh dosen, sehingga proses pembelajaran dapat terus berlangsung meskipun tidak dilakukan di kelas. Adapun beberapa keuntungan yang diperoleh jika belajar menggunakan modul, antara lain: motivasi peserta didik dipertinggi karena setiap kali peserta didik mengerjakan tugas pelajaran dibatasi dengan jelas dan yang sesuai dengan kemampuannya, setelah proses pembelajaran selesai dosen dan mahasiswa mengetahui hasil belajar, dan beban belajar terbagi lebih merata sepanjang semester. Selanjutnya menurut Nugroho, dkk (2019:3) keberadaan bahan ajar sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar, agar materi lebih tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Keberadaan bahan ajar membuat peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan.

Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21, menurut (Hosnan, 2014) 1) pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (2) mengembangkan kreativitas mahasiswa (3) menciptakan suasana yang menarik,

menyenangkan, dan bermakna (4) menekankan pada penggalian, penemuan, dan penciptaan serta (5) menciptakan pembelajaran dalam situasi nyata dan konteks sebenarnya. Berdasarkan hal inilah salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam mengembangkan modul mata kuliah Pragmatik yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 adalah bahan ajar berbasis experiential learning. Menurut (Hosnan, 2014:380) experiential learning adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada peserta didik yang dimulai dari landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman, dan untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau cara berpikir baru. Oleh karena itu, di dalam bahan ajar Pragmatik berbasis experiential learning ini, pendidik harus merancang aktivitas pengalaman belajar, seperti apa yang harus terjadi pada peserta didik, baik individu maupun kelompok. Experiential learning tidak hanya memberikan pengetahuan konsep-konsep saja, namun juga memberikan pengalaman nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan nyata.

Penelitian relevan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfatikh (2018) yang berjudul Pengembangan Materi Bahan Ajar Berbasis Experiential Learning pada Materi Bioma Gurun dalam Kaitannya dengan Perubahan Iklim Di Dunia. Hasilnya adalah melalui bahan ajar berbasis Experiential Learning ini dapat mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan. Untuk memudahkan siswa dalam memahami ilmu geografi. Pengembangan materi bahan ajar berbasis experiential learning pada materi bioma Gurun dalam kaitannya dengan perubahan iklim di dunia dilakukan agar ilmu geografi tidak hanya memuat objek material saja tetapi juga objek formalnya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Grinitha, dkk (2023) yang berjudul Models Of Teaching Materials For Appreciation Of Fiction Prose Local Loaded. Hasilnya adalah Validitas bahan ajar mata kuliah Pragmatik fiksi berbasis lokal

berdasarkan analisis validasi ahli menghasilkan kategori valid sehingga dinyatakan layak untuk uji coba kelompok kecil. Kepraktisan bahan ajar mata kuliah Pragmatik fiksi berbasis lokal didasarkan pada analisis respon mahasiswa yang dilakukan pada evaluasi one to one dan uji coba kelompok kecil dengan kategori praktis yang menyatakan bahwa mahasiswa memberikan respon yang sangat positif terhadap produk yang telah dibuat sehingga bahan ajar dinyatakan layak pakai. Selain itu, penelitian relevan yang digunakan peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Murti,dkk (2023) yang berjudul Pengembangan Modul Mata Kuliah Media dan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Kritis. Hasilnya yaitu modul Media dan Bahan Ajar bahasa Indonesia bisa digunakan dan telah terbukti valid dengan kategori sangat baik. Selain itu respon positif dari mahasiswa terhadap modul ini dapat dipahami dan dapat digunakan sesuai dengan materi perkuliahan. Sehingga dari hasil pengembangan modul Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia dapat dikatakan valid, praktis dan efisien. Modul ini layak dijadikan sebagai buku ajar bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah Media dan Bahan Ajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan penelitian yang digunakan yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar mata kuliah diperguruan tinggi. Perbedaannya terletak pada konten dan pendekatan bahan ajar yang digunakan pada peneliti terdahulu bahan ajar yang dikembangkan berbasis kearifan local dan literasi kritis. Sedangkan penulis berfokus pada bahan ajar Pragmatik berbasis Experiential Learning. Peneliti menganggap bahwa penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) dan kontribusi pengetahuan (contribution to knowledge) yang cukup signifikan dalam studi pendidikan, secara akademik layak untuk dilakukan dalam rangka memajukan Pendidikan, khususnya di perguruan tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengharapkan agar sekiranya kajian dan produk penelitian pengembangan ini memberi kontribusi kepada penggunaannya. Dari sisi keilmuan, hasil kajian penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian lanjutan, pendekatan pembelajaran yang digunakan, maupun pengembangan buku ajar lainnya. Di sisi lain, produk model

buku ajar ini sekiranya dapat dimanfaatkan atau dijadikan acuan dalam pembelajaran baik itu mahasiswa maupun dosen pengampu mata kuliah.

B. Metode Penelitian (Research Method)

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (research and development) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan. Pengembangan model bahan ajar yang peneliti gunakan yaitu Model Dick and Carey. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Dick and Carey (dalam Sugiyono, 2016:298) yaitu: (1) analisis kebutuhan dan tujuan, (2) analisis pembelajar, (3) analisis pembelajar dan konteks, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan instrumen, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan ajar, (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi dan (10) evaluasi sumatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif tersebut digunakan untuk menganalisis data dan informasi pengembangan bahan ajar Pragmatik berbasis Experiential Learning.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Research Results and Discussion)

1. Hasil Penelitian (Research Results)

Hasil penelitian dalam mengembangkan bahan ajar Pragmatik berdasarkan pendekatan Experiential Learning melalui tiga tahap. Tahap pertama yaitu tahap menganalisis kebutuhan, tahap kedua mengembangkan bahan ajar, dan tahap ketiga mengevaluasi dan revisi. Adapun tujuan melakukan tahap-tahap ini yaitu untuk menghasilkan bahan ajar Keterampilan Menyimak yang valid, praktis, dan efektif.

Identifikasi Kebutuhan Bahan Ajar

Kebutuhan bahan ajar Pragmatik diperoleh melalui pengisian angket dan wawancara kepada dosen dan mahasiswa. Hasil pengisian angket dan wawancara ini digunakan sebagai acuan dalam penyusunan bahan ajar.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 30 orang mahasiswa dapat diketahui kondisi bahan ajar Pragmatik yang digunakan selama perkuliahan yaitu:

Bahan ajar Pragmatik yang digunakan dosen saat ini jawaban 22 orang mahasiswa atau 73,33% menyatakan bahwa bahan ajar Pragmatik yang digunakan kurang membantu mahasiswa menguasai materi dan menurut 8 orang mahasiswa atau 26,67% menyatakan bahwa bahan ajar Pragmatik yang digunakan dosen membantu mahasiswa memahami materi Pragmatik. Selanjutnya Bahan ajar Pragmatik yang digunakan dosen pada saat perkuliahan jawaban 30 orang mahasiswa atau sebanyak 100% menyatakan bahwa bahan ajar Pragmatik yang digunakan dosen dan mahasiswa saat perkuliahan adalah bahan ajar dari penerbit bukan bahan ajar buatan dosen sendiri. Berkaitan dengan isi materi dalam bahan ajar Pragmatik jawaban 25 orang mahasiswa atau sebanyak 83,33% menyatakan isi materi di dalam bahan ajar Pragmatik kurang relevan dengan perkembangan zaman dan 5 orang mahasiswa atau sebanyak 16,67% menyatakan tidak relevan. Selanjutnya Materi yang disajikan di dalam bahan ajar Pragmatik menurut 5 orang mahasiswa atau sebanyak 16,66% menyatakan tersusun tidak sistematis dan sebanyak 25 orang mahasiswa atau sebanyak 83,34% menyatakan materi yang tersusun di dalam bahan ajar Pragmatik tersusun kurang sistematis. Selanjutnya bahasa yang digunakan di dalam bahan ajar Pragmatik menurut 23 orang mahasiswa atau 76,66% menyatakan cukup mudah dipahami dan 7 orang mahasiswa atau 23,33% menyatakan mudah dipahami.

Tampilan secara keseluruhan bahan ajar Pragmatik yang digunakan dosen saat ini jawaban 17 orang mahasiswa atau sebanyak 56,66% menyatakan tidak menarik dan 13 orang mahasiswa atau sebanyak 43,34% menyatakan cukup menarik. Sehingga sebanyak 30 orang mahasiswa atau 100% menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh dosen tidak memiliki ciri khas tersendiri. Selanjutnya bahan ajar Pragmatik yang digunakan saat ini menurut 16 orang mahasiswa atau sebanyak 53,33% menyatakan kurang mampu meningkatkan kesantunan berbahasa dan 14 orang mahasiswa atau sebanyak 46,67% menyatakan tidak mampu meningkatkan kesantunan berbahasa. Selanjutnya bentuk bahan ajar Pragmatik yang disukai mahasiswa jawaban dari 5 orang

mahasiswa atau sebanyak 16,66% menyatakan bahan ajar yang banyak evaluasinya, sebanyak 4 orang mahasiswa atau sebanyak 13,34% menyatakan bahan ajar yang terdapat materi dengan disertai contoh-contoh dan evaluasi, 21 orang mahasiswa atau 70% menyatakan Bahan ajar yang mudah dipahami, simpel, dan praktis. Selanjutnya jika Experiential Learning diimplementasikan di dalam bahan ajar Pragmatik 30 orang mahasiswa atau 100% menyatakan sangat bagus.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada dosen mengenai kondisi bahan ajar yang digunakan saat ini diperoleh informasi bahwa Pertama, dosen tidak menyadari bahwa pembelajaran Pragmatik tidak mengalami masalah mendasar. Kedua, dosen berada di zona nyaman menggunakan bahan ajar seadanya, dosen kurang memahami pentingnya pengembangan bahan ajar Pragmatik. Ketiga, dosen terlalu terpaku dengan bahan ajar Pragmatik yang dijual oleh penerbit-penerbit buku meskipun tidak sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Keempat, kurangnya melakukan tinjauan referensi yang muktahir dalam bahan ajar Pragmatik.

Prototipe Bahan Ajar

Prototipe bahan ajar Pragmatik dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup. Pada bagian pendahuluan berisi cover, kata pengantar, daftar isi, dan tinjauan mata kuliah. Bagian isi berisi materi, rangkuman, dan latihan. Bagian penutup berisi sumber referensi, riwayat hidup penulis, dan ringkasan bagian kulit akhir bahan ajar. Berikut ini dipaparkan prototipe bahan ajar Pragmatik yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa.

Validasi dan Revisi Bahan Ajar

Bahan ajar pragmatik yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya divalidasi kepada ahlinya. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar yang dikembangkan. Analisis data kevalidan ini dilakukan penilaian berdasarkan ahli kebahasaan, ahli penyajian dan kegrafikan, dan ahli kelayakan isi/ materi.

Ahli Bahasa

Penilaian ahli pada aspek kebahasaan mencakup keseluruhan penggunaan bahasa yang terdapat dalam buku ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ahli aspek kebahasaan ini terdiri dari tujuh butir pernyataan yaitu mengenai kesederhanaan struktur kalimat (tidak ambigu dan sederhana), bahasa mudah dipahami mahasiswa, kejelasan informasi, penggunaan kaidah bahasa Indonesia, penggunaan bahasa secara efektif dan efisien, keterkaitan antar kalimat, antar paragraf, dan antar konsep, kelengkapan pendukung penyajian (memuat kata pengantar, daftar isi, dan daftar pustaka). Data kevalidan bahasa dari beberapa komponen pernyataan instrumen penelitian memperoleh jumlah V rata-rata 0,96 dengan kategori sangat valid yang disesuaikan dengan interpretasi validitas aiken's V dalam koefisien korelasi $> 0,80$.

Ahli Penyajian dan Kegrafikan

Produk buku ajar yang telah dikembangkan juga dinilai oleh ahli penyajian dan kegrafikan. Adapun penilaian aspek tampilan buku ajar ini mencakup kejelasan tujuan, sistematis/ urutan penyajian, pemberian motivasi, interaksi, kelengkapan informasi, ukuran dan jenis huruf, dan ketepatan ilustrasi gambar, grafik dan table, tampilan fisik, kualitas kertas, dan cover. Data kevalidan desain dari beberapa komponen pernyataan instrumen penelitian memperoleh jumlah V rata-rata 0,80 dengan kategori valid yang disesuaikan dengan interpretasi validitas aiken's V dalam koefisien korelasi $0,60 \leq V < 0,80$.

Ahli Kelayakan Isi/ Materi

Penilaian aspek isi bahan ajar Pragmatik bertujuan untuk mengetahui seberapa layak isi buku ajar yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan mahasiswa sebagai buku pegangan dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian aspek isi ini terdiri dari kesesuaian RPS, kesesuaian dengan kebutuhan mahasiswa, kesesuaian bahan ajar dengan perkembangan mahasiswa, kebenaran substansi materi, kesesuaian materi dengan soal, kesesuaian materi dengan evaluasi, dan manfaat penambah pengetahuan. Data kevalidan materi dari beberapa komponen pernyataan instrumen penelitian memperoleh jumlah V rata-rata 0,75 dengan kategori valid yang disesuaikan dengan interpretasi validitas aiken's V dalam koefisien korelasi $0,60 \leq V < 0,80$.

Dilihat dari hasil penelitian mengenai penilaian dari validasi desain memperoleh V rata-rata 0,96 dengan kriteria kategori sangat valid. Sedangkan validasi bahasa memperoleh V rata-rata 0,80 dengan kriteria kategori valid dan validasi materi memperoleh V rata-rata 0,75 dengan kriteria kategori valid. Maka dari itu bahan ajar Pragmatik telah layak digunakan dan dapat diujicobakan pada tahap kepraktisan (uji perorangan dan uji lapangan).

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok sedang yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap bahan ajar Pragmatik dan sekaligus untuk kepraktisan bahan ajar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan pengisian angket yang berisi 10 pertanyaan diisi oleh 6 orang mahasiswa. Berdasarkan perolehan skor angket yang diisi oleh enam orang mahasiswa diperoleh jumlah skor angket 216. Kemudian dihitung menggunakan rumus diperoleh hasil 72%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik praktis untuk digunakan. Selanjutnya bahan ajar akan diujicobakan pada ruang lingkup yang lebih luas. Pelaksanaan uji lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi menyeluruh tentang kualitas bahan ajar Pragmatik. Uji coba lapangan dilakukan pada 30 orang mahasiswa. Mahasiswa mengisi angket yang berjumlah 20 pertanyaan. Berdasarkan perolehan skor angket yang diisi oleh 30 orang mahasiswa diperoleh jumlah skor angket 2237. Kemudian dihitung menggunakan rumus diperoleh hasil 93,20%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik sangat praktis untuk digunakan.

2. Pembahasan (Discussion)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Pragmatik berdasarkan pendekatan Experiential Learning dan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar Pragmatik. Tahapan yang dilakukan di dalam penelitian ini yaitu: identifikasi kebutuhan, desain modul, validasi ahli, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan di lapangan diketahui bahwa sebagian besar dosen menggunakan bahan ajar dari penerbit, sehingga bahan ajar yang digunakan ini

dirasakan oleh mahasiswa kurang membantu menguasai materi Pragmatik. Mahasiswa juga merasa sedikit kesulitan memahami penggunaan bahasa di dalam bahan ajar, istilah-istilah asing yang digunakan membuat mahasiswa memahami sedikit kesulitan memahami sebagian isi materi bahan ajar. Materi yang disajikan di dalam bahan ajar Pragmatik kurang sistematis dan isi materi juga kurang relevan dengan perkembangan zaman. Tampilan secara keseluruhan bahan ajar Pragmatik yang digunakan juga kurang menarik, terlalu monoton atau kurang bervariasi. Bahan ajar yang digunakan juga tidak memiliki ciri khas tersendiri. Sehingga mahasiswa kurang mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Melihat permasalahan ini peneliti menilai perlunya dikembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Menurut Prastowo (2011) tujuan pembuatan bahan ajar yaitu membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu, menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, memudahkan dosen dalam melaksanakan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik. Manfaat dari bahan ajar yang dikembangkan oleh dosen secara garis besar dapat didesain sesuai dengan kurikulum yang relevan, sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan yang diharapkan akan tercapai.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada dosen mengenai kondisi bahan ajar yang digunakan saat ini diperoleh informasi bahwa Pertama, hanya sebagian dosen memahami pentingnya pengembangan bahan ajar Pragmatik. Kedua, dosen terlalu terpaku dengan bahan ajar yang dijual oleh penerbit-penerbit buku meskipun tidak sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Ketiga, kurangnya melakukan tinjauan referensi yang muktahir dalam bahan ajar Pragmatik. Keempat, dosen memiliki persepsi bahwa pembelajaran Pragmatik tidak mengalami masalah mendasar. Dengan demikian kebutuhan dosen dalam pengembangan bahan ajar Pragmatik meliputi pengembangan bahan ajar Pragmatik yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan kurikulum perguruan tinggi dan pentingnya experiential learning diintegrasikan ke dalam bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran Pragmatik ini, peneliti mencoba merancang bahan ajar Pragmatik dengan pendekatan experiential learning yang nantinya mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa terhadap materi Pragmatik.

Experiential learning dapat dimodifikasi untuk mengarahkan peserta didik menuju prinsip, proses, dan keterampilan pembelajaran yang memiliki terhadap dinamika hubungan. Secara teori Experiential Learning memiliki beragam kelebihan diantaranya dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi peserta didik dimana peserta didik dapat merumuskan masalah, merencanakan penyelesaian, mengkaji langkah penyelesaian, dan membuat dugaan dari data yang kurang lengkap (Kowiyah, 2012). Oleh karena itu, di dalam bahan ajar Pragmatik berbasis experiential learning ini, dosen merancang aktivitas pengalaman belajar, seperti apa yang harus terjadi pada peserta didik, baik individu maupun kelompok. Experiential learning tidak hanya memberikan pengetahuan konsep-konsep saja, namun juga memberikan pengalaman nyata yang akan membangun keterampilan melalui penguasaan nyata.

Setelah bahan ajar dikembangkan langkah selanjutnya yaitu tahap uji validasi kepada tiga orang ahli yaitu ahli kebahasaan (Agung Nugroho, M.Pd.), ahli kegrafikan dan penyajian (Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.), dan ahli isi/ materi (Dr. Inda Puspita Sari, M.Pd.). Hasil validasi kebahasaan menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik sangat valid untuk digunakan dengan perolehan angka 0,96. Kemudian hasil validasi penyajian dan kegrafikan diperoleh angka 0,75 dengan kategori valid. Sedangkan penilaian ahli isi/ materi diperoleh angka 0,87 berada pada kategori valid. Berdasarkan tiga pendapat ahli, dapat disimpulkan bahan ajar Pragmatik telah layak digunakan meskipun ada beberapa catatan dari validator. Pada validasi penyajian dan kegrafikan meminta memperbaiki resolusi gambar dan konsistensi jenis dan ukuran huruf, selanjutnya validator isi/ materi memberikan catatan pada ketidaksesuaian antara capaian pembelajaran dengan kemampuan akhir yang direncanakan dan masih terdapat kesalahan ejaan dan tata tulis. Semua kritik dan saran dari validator ini telah peneliti perbaiki untuk selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang sebelumnya. Setelah adanya penilaian akan diketahui kelebihan dan kelemahan dari produk yang telah dikembangkan.

Uji coba lapangan dilakukan pada kelompok kecil dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap bahan ajar Pragmatik. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan pengisian angket yang berisi 10 pertanyaan diisi oleh 6 orang mahasiswa. Enam orang mahasiswa menyatakan penampilan bahan ajar Pragmatik menarik, terdapat variasi gambar dan template yang menarik sehingga bisa mengatasi kejenuhan ketika mahasiswa membaca bahan ajar. Selanjutnya berkaitan tentang isi materi dalam bahan ajar Pragmatik tersusun secara sistematis, bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan mahasiswa memahami materi dan mengPragmatik. Berdasarkan perolehan skor angket yang diisi oleh enam orang mahasiswa diperoleh jumlah skor angket 216. Kemudian dihitung menggunakan rumus diperoleh hasil 72%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik praktis untuk digunakan. Selanjutnya bahan ajar akan diujicobakan pada ruang lingkup yang lebih luas. Selanjutnya pada uji coba kelompok sedang menggunakan satu kelompok kelas belajar yang berjumlah 30 orang mahasiswa mengisi 20 pertanyaan. Berdasarkan perolehan skor angket yang diisi oleh 30 orang mahasiswa diperoleh jumlah skor angket 2237. Kemudian dihitung menggunakan rumus diperoleh hasil 93,20%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik sangat praktis untuk digunakan. Artinya bahan ajar yang telah dikembangkan peneliti telah memenuhi salah satu kriteria bahan ajar yaitu user friendly di dalam bahan ajar penggunaan bahasa sederhana, mudah dipahami dan dimengerti peserta didik. menghasilkan bahan ajar yang dihasilkan mampu memerankan fungsi dan perannya dalam pembelajaran yang efektif, bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan mengikuti kaidah dan elemen yang mensyaratkannya. Bahan ajar Pragmatik berbasis Experiential learning juga memberikan memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa yang akan membangun keterampilan melalui penugasan nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Alice (2018) bahwa melalui Experiential learning dosen dapat melihat proses belajar mahasiswa bukan sebagai hasil, karena peserta didik dapat melibatkan diri untuk meningkatkan motivasi pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan bahan ajar yang serupa telah dilakukan oleh Himang,dkk (2019) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman. Hasilnya adalah melalui bahan ajar berbasis pengalaman

ini dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar menulis cerpen. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Gustina,dkk (2019) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Experiential Learning. Hasilnya adalah melalui Experiential Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi. Selain itu, penelitian relevan yang digunakan peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Inderasari (2018) yang berjudul Experiential Learning dalam Kemampuan Apresiasi Puisi Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia FITK IAIN Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode experiential learning mampu menerapkan pengalaman mahasiswa sebagai dasar untuk mengapresiasi puisi, serta tingkat apresiasi puisi yang dilakukan mahasiswa lebih baik, melalui pengalaman mereka dapat menerapkan metode experiential learning. Ketiga penelitian sebelumnya telah mencoba menghasilkan sebuah bahan ajar berbasis experiential learning dengan materi yang berbeda yaitu menulis cerpen, menulis puisi, dan apresiasi puisi. Sedangkan yang peneliti kembangkan adalah materi Pragmatik dengan pendekatan experiential learning seperti yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Berdasarkan hal ini penelitian berikutnya dapat melanjutkan penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan materi-materi lainnya.

D. Simpulan (Conclusion)

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Rancangan bahan ajar Pragmatik dikembangkan melalui tahap a) analisis kebutuhan; b) mendesain bahan ajar; c) memvalidasi bahan ajar pada ahlinya; d) uji coba kelompok besar dan kecil. Bahan ajar didesain berdasarkan anatomi penulisan buku ajar yang memuat empat bagian yang terdiri dari bagian luar buku (sampul depan, punggung, belakang), bagian depan buku ajar (halaman judul buku, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi,), bagian isi buku ajar (judul bab, deskripsi singkat bab, capaian pembelajaran, isi materi, dan latihan), bagian pasca isi (berisi halaman daftar pustaka dan halaman biografi penulis).

Bahan ajar Pragmatik berdasarkan pendekatan Experiential Learning sudah valid dan praktis.

Daftar Pustaka (References)

- Amri, S., & Ahmadi, L. K. (2012). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Aquami, Zainuri, A., & Saepulloh. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Arifin, S., & Kusrianto, A. (2009). *Sukses Menulis Buku AJAR & Referensi*. Jakarta: PT Grasindo.
- Danim, S. (2021). *Multipedagogi (Pedagogi, Andragogi, Heutagogi, Paragogi, Sebergogi, dan Pedagogi Kritis)*. Depok: YP2S.
- Daryanto. (2014). *Pengembangan Perangkat pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hermaji, B. (2021). *Teori Pragmatik*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lazuardi, D. R., Murti, S., Rohman, A., & Sari, S. P. (2021). Pengembangan Modul Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Semester VI Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(2), 330-342. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1286>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademi Permata.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mashudi. (2015). *Inovasi Pembelajaran & Bahan Ajar Suatu Pendekatan Teknologi Pembelajaran*. Jember: IAIN Jember Press.
- Murti, S., Dewi, R., Sugiarti, A., & Aisyah, V. (2023). Pengembangan Modul Mata Kuliah Media dan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Kritis di Universitas PGRI Silampari. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(1), 31-42. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v6i1.5083>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rohmadi, M. (2017). *Pragmatik Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan ajar Berbasis Kontekstual*. Mataram: Sanabil.
- Widdowson. (2005). *Linguistics*. New York: Oxford University Press.
- Wijana, D. P. (2014). *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yule, G. (2014). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zamzani. (2007). *Kajian Sosiopragmatik*. Yogyakarta: Cipta Pustaka.

Zohrani, & Rohini. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Pada Siswa Kelas II . *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* , 671-677.