

## ABSTRAK

**Samba, Febiana Ans.** 2019. *Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Menulis Kreatif dengan Memanfaatkan Cerita Rakyat Sumba*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan modul digital pembelajaran menulis kreatif dengan memanfaatkan cerita rakyat Sumba pada mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk modul digital pembelajaran menulis kreatif dengan memanfaatkan cerita rakyat Sumba pada mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015). Modul digital yang berjudul “Menulis Kreatif” dikembangkan melalui enam tahapan prosedur pengembangan yang telah disederhanakan oleh peneliti. Keenam tahapan itu antara lain; penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi tahap I, uji coba produk, dan revisi tahap II. Data-data penelitian didapatkan melalui wawancara dan angket atau kuesioner.

Hasil penelitian dan pengumpulan informasi menunjukkan bahwa mahasiswa masih kesulitan menemukan sumber ide dalam menulis karya sastra dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis kreatif masih kurang menarik serta belum efektif bagi mahasiswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah modul digital pembelajaran menulis kreatif dengan memanfaatkan nilai-nilai dalam cerita rakyat Sumba untuk dijadikan sumber ide oleh mahasiswa dalam menulis karya sastra. Pengembangan modul ini dilakukan dengan menentukan judul, tujuan, pemilihan bahan, penyusunan kerangka, dan penyusunan modul. Kelayakan modul digital dinilai berdasarkan aspek isi/materi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan media. Revisi modul meliputi perbaikan ejaan, perbaikan sampul modul, penambahan substansi isi, dan mengganti gambar ilustrasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul digital berkategori “Baik”. Hal tersebut didukung dari akumulasi skor rata-rata hasil validasi dari dosen ahli dan mahasiswa, yaitu 3,84 dengan persentase kelayakan 76,99%. Jadi, modul digital yang berjudul “Menulis Kreatif” dengan memanfaatkan cerita rakyat Sumba layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis kreatif.

**Kata Kunci** : Modul Digital, Pembelajaran Menulis Kreatif, Cerita Rakyat Sumba

**ABSTRACT**

**Samba, Febiana Ans.** 2019. *Creative Writing Digital Learning Module Development by Using Sumba Folklore*. Thesis. Yogyakarta: Indonesian Language and Literature Education study program, Language Education and Arts Department, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

*The research problem is how to develop creative writing digital learning module by using Sumba folklore to the 5<sup>th</sup> semester students of Indonesian Language Education and Arts Study Program. The aim of this research is to produce a creative writing digital learning module product by using Sumba folklore to the 5<sup>th</sup> semester students of Indonesian Language Education and Arts Study Program.*

*This is a Research and Development (R&D) research according to Borg and Gall (in Sugiyono, 2015). The researcher developed digital module entitled "Menulis Kreatif" through the simplified six stages of development procedure. The six stages were research and data gathering, product development, validation testing, revision I, product testing, and revision II. All the gathered data were from interview and questionnaire.*

*The research result and gathered data showed that students had difficulties in finding idea source in writing literary works. Besides, the learning source that the students used in creative writing learning were unattractive and ineffective for them. Based on the preliminary study, the researcher developed a creative writing digital learning module by using values in Sumba folklore as the idea source for the students in writing literary works. The module development was done by identifying the title, aims, material selection, framework arrangement, and module arrangement. The feasibility of digital module was assessed based on content/material, presentation, language, graphic, and media aspects. Module revision included spelling improvement, module cover improvement, content addition, and illustration change. The validation result indicated that digital module was categorized as "Baik" or good. It is supported by the accumulation of validation result average scores from expert lecturers and students, which is 3.84 out of 76,99% as the eligibility percentage. Therefore, digital modul entitled "Menulis Kreatif" by using Sumba folklore is feasible for creative writing learning.*

**Keywords** : Digital Module, Creative Writing Learning, Sumba Folklore