

## **Efektivitas Bahan Ajar Pragmatik Berbasis *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kesantunan Berbahasa Mahasiswa**

**Dian Ramadan Lazuardi<sup>1</sup>, M. Syahrin Effendi<sup>2</sup>, Deserli Pajarada Wulan  
Rahmadan<sup>3</sup>, Reza Mareta Permata Sari<sup>4</sup>**

Universitas PGRI Silampari  
dianramadan78@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the effectiveness of Pragmatics teaching materials based on experiential learning. The method used is an experiment with a pretest-posttest design with control group research design. Data collection uses interviews and tests. The research population was students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program, semester III of the 2023/2024 academic year who took Pragmatics. The samples in the research were classes A and B. Research sampling was carried out using the intact group technique which resulted in class A as the experimental class and class B as the control class. Data analysis techniques to determine the effectiveness of experiential learning-based Pragmatics teaching materials are carried out by analyzing pretest and posttest class learning outcomes using N-gain scores. Next, to determine the increase in language politeness in the control and experimental classes, a t-test was carried out using the SPSS program. The calculation obtained is that if the sig(2-tailed) value is <0.05, it can be said that students' language politeness has increased, there is a difference in the average language politeness of the experimental and control classes. The research results show that Pragmatics teaching materials based on experiential learning to improve students' language politeness based on the n-gain score and n-gain score percent are effective to use. Based on the independent samples test output table, it is known that the Sig. (2-tailed) is 0.000 < 0.05, thus there is a significant difference in effectiveness in the control and experimental classes after using Pragmatics teaching materials based on experiential learning. So, it can be concluded that students' language politeness increases after using Pragmatics teaching materials based on experiential learning.*

**Keywords:** *Effectiveness, Pragmatics, and Experiential Learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest design with control group*. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes. Populasi penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester III Tahun akademik 2023/2024 yang mengambil mata Pragmatik. Sampel dalam penelitian adalah kelas A dan B. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *intact group* yang menghasilkan kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* dilakukan dengan cara menganalisis hasil belajar kelas *pretest* dan *posttest* menggunakan N-gain skor. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kesantunan berbahasa pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan uji-t menggunakan program SPSS. Penghitungan yang diperoleh yaitu apabila nilai *sig (2-tailed)* < 0,05 maka dapat dikatakan kesantunan berbahasa mahasiswa meningkat, ada perbedaan rata-

rata kesantunan berbahasa kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kesantunan berbahasa mahasiswa berdasarkan nilai *n-gain* skor dan *n-gain* skor persen efektif digunakan. Berdasarkan tabel *output independent samples test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan pada kelas kontrol dan eksperimen setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesantunan berbahasa mahasiswa meningkat setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*.

**Kata kunci:** Efektivitas, Pragmatik, dan Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan bahasa yang santun dan tepat konteks merupakan keterampilan penting dalam interaksi sosial, termasuk dalam konteks akademik dan profesional. Mahasiswa sebagai agen perubahan di masa depan membutuhkan keterampilan ini untuk berkomunikasi secara efektif dan tepat. Namun, sering kali mahasiswa menghadapi tantangan dalam memahami dan mengaplikasikan prinsip kesantunan berbahasa dalam situasi nyata. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya bahan ajar yang mengintegrasikan teori pragmatik dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Bahan ajar yang ada belum memadai dalam menggambarkan konteks-konteks nyata kesantunan berbahasa diperlukan, seperti di lingkungan akademik atau profesional.

Bahan ajar adalah salah satu aspek yang penting untuk diperhatikan di dalam proses pembelajaran. Bahan ajar sangat membantu di dalam kegiatan pembelajaran, agar materi lebih mudah tersampaikan (Cekman & Grinitha, 2023:13). Fungsi bahan ajar menurut Supardi (2020:14) bagi dosen sebagai fasilitator yang mampu membimbing mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran, dengan adanya bahan ajar dosen akan memiliki waktu yang lebih leluasa untuk mengelola proses pembelajarannya sehingga dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Sementara itu, bagi mahasiswa bahan ajar berfungsi sebagai bahan penunjang untuk belajar secara mandiri, artinya dengan bahan ajar yang dipelajari dapat memotivasi mahasiswa untuk pandai mengelola waktu sehingga semua materi pembelajaran dapat dikuasai dalam waktu yang telah ditentukan. Menyusun bahan ajar merupakan tuntutan bagi seorang pendidik dalam kegiatan profesionalnya (Nugroho & Fitri, 2018:116). Masalah yang sering dihadapi oleh dosen berkenaan dengan bahan ajar yang digunakan di dalam proses pembelajaran yaitu dosen memberikan materi pembelajaran terlalu luas atau terlalu sedikit, terlalu mendalam atau terlalu dangkal, urutan penyajian yang tidak tepat, dan jenis materi bahan ajar yang tidak sesuai dengan CPL dan CPMK yang akan dicapai pada akhir perkuliahan.

Bahan ajar dapat membantu dosen dan mahasiswa untuk menghemat waktu di dalam penyajian materi, membantu perguruan tinggi dalam penyelesaian kurikulum dan mencapai tujuan instruksional yang telah disusun oleh dosen di dalam RPS. Menurut Pannen (2001:35) jika bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan

berpedoman pada prinsip-prinsip instruksional yang baik. Keberadaan bahan ajar sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar, agar materi lebih tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa. Keberadaan bahan ajar membuat mahasiswa lebih tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan. Salah satu bahan ajar yang telah dikembangkan dan digunakan oleh dosen dan mahasiswa Program Pendidikan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari yaitu bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* yang digunakan di dalam perkuliahan Pragmatik.

Permasalahan yang ada di lapangan berkenaan dengan bahan ajar yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa selama ini menunjukkan bahwa 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 dinyatakan bahwa 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 peneliti untuk perlunya menguji keefektifan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* yang telah peneliti kembangkan.

Bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* dikembangkan berlandaskan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik 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 mahasiswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau cara berpikir baru (Hosnan, 2014:380). 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 meningkatkan kesantunan berbahasa mahasiswa. *Experiential learning* digunakan untuk memotivasi mahasiswa memahami materi sesuai dengan gaya belajarnya, beberapa materi yang disuguhkan dalam bentuk digital ataupun konvensional dapat dibuat secara mandiri tergantung dari minat dan pengalaman belajar yang telah didapatkan (Khoirotnunisa & Sujiran, 2023:53). *Experiential learning* mampu menjadikan mahasiswa terlibat

aktif di dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suanto & Armis (2020:1301) melalui *experiential learning* peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui tahapan pemberian pengalaman konkret, keterlibatan peserta didik dalam pengamatan yang bersifat reflektif, keterlibatan peserta didik membuat konseptualisasi dan penerapan berbagai konsep.

Kesantunan berbahasa menurut Santoso (2020:13) adalah tata cara, adat, atau kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat. Kesantunan merupakan aturan perilaku yang ditetapkan dan disepakati bersama oleh suatu masyarakat tertentu sehingga kesantunan sekaligus menjadi prasyarat yang disepakati oleh pemiliknya. Oleh karena itu, kesantunan ini biasa disebut tatak rama. Di dalam sebuah peristiwa tutur, pada kenyataannya penutur tidak hanya bermaksud untuk memperoleh sesuatu, melainkan berusaha menjaga hubungan baik dengan mitra tuturnya agar interaksi berjalan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, dalam peristiwa tutur, penutur tidak hanya berusaha mencapai tujuan pribadi, melainkan juga untuk mencapai tujuan sosial. Upaya dalam merealisasikan penggunaan prinsip sopan santun dapat diterapkan dalam bahan ajar yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa saat perkuliahan. Melalui bahan ajar ini mahasiswa akan belajar mengemukakan pendapatnya dan saling bertukar pikiran antar mahasiswa dengan mahasiswa sehingga dapat menjadi pembelajaran yang aktif di dalam kelas. Mahasiswa dituntut harus selalu bertanya, berpikir kritis, dan mengemukakan argumentasi-argumentasi yang meyakinkan dalam mempertahankan pendapatnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang membangun konsep atau pengetahuan mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa akan terlatih kemampuan berbicaranya sehingga menghasilkan bahasa atau tuturan yang baik dan santun sesuai dengan situasi pembicaraan dalam kegiatan percakapan. Lebih lanjut Rahardi (2010:38) menyatakan bahwa kesantunan merupakan aturan perilaku yang ditetapkan dan disepakati bersama oleh suatu masyarakat tertentu dalam berperilaku sosial. Dalam menyampaikan informasi, seseorang harus memperhatikan atau tunduk pada norma-norma budaya yang ada dalam masyarakat.

Kesantunan dalam berbahasa adalah sebuah prinsip penting dalam komunikasi yang melibatkan penggunaan kata-kata dan ungkapan dengan hormat, sopan, dan memperhatikan perasaan lawan bicara. Ini mencakup penggunaan kata-kata sopan seperti tolong, terima kasih, dan maaf, serta menghindari kata-kata atau ungkapan yang kasar atau menghina. Kesantunan berbahasa juga melibatkan penggunaan tata bahasa yang baik, seperti penggunaan kata ganti yang tepat, penekanan pada kalimat yang jelas dan lugas, serta penghindaran dari kalimat-kalimat yang ambigu atau meragukan. Kesantunan dalam berbahasa membantu membangun hubungan yang baik antara pembicara, menghindari konflik, dan menciptakan lingkungan komunikasi yang menyenangkan dan produktif. Salah satu cara untuk meningkatkan kesantunan berbahasa mahasiswa adalah melalui pemanfaatan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* di dalam proses perkuliahan.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan *pretest-posttest design with control group*. Populasi penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester III Tahun akademik 2023/2024 yang mengambil mata Pragmatik. Sampel dalam penelitian adalah kelas A dan B. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *intact group* yang menghasilkan kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan tes. Teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* dilakukan dengan cara menganalisis hasil belajar kelas *pretest* dan *posttest* menggunakan N-gain skor. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kesantunan berbahasa pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan uji-t menggunakan program SPSS. Penghitungan yang diperoleh yaitu apabila nilai *sig (2-tailed) < 0,05* maka dapat dikatakan kesantunan berbahasa mahasiswa meningkat, ada perbedaan rata-rata kesantunan berbahasa kelas eksperimen dan kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji efektivitas di dalam penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kesantunan berbahasa mahasiswa. Uji efektivitas dilakukan dengan uji eksperimen menggunakan *pretest-posttest with design control group*. Sampel di dalam uji efektivitas diambil dari dua kelas yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* yang peneliti kembangkan, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan bahan ajar Pragmatik yang lainnya. Berikut ini disajikan hasil tes mahasiswa pada kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 1. Hasil Uji Coba *Pretest* dan *Posttest*

Aspek Berbahasa	Kesantunan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Kebijaksanaan		36,67%	90,00%	40,00%	65,00%
Kedermawanan		40,83%	85,83%	38,30%	58,33%
Penghargaan		39,17%	85,83%	36,66%	57,50%
Kesederhanaan		40,00%	80,83%	40,83%	59,16%
Kemufakatan		37,50%	85,83%	40,83%	63,33%
Kesimpatisan		41,67%	85,83%	43,33%	55,83%
Rata-Rata		39,31	85,69	40,00	59,86
Kategori		Kurang	Sangat Baik	Cukup	Cukup

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah sebesar 40,00 hal ini menandakan tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa berada pada kategori cukup. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 59,86 hal ini menandakan tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa juga berada pada kategori cukup. Selanjutnya nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah sebesar 39,31 hal ini menandakan tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa berada pada kategori kurang sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,69 hal ini menandakan bahwa tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa berada pada kategori sangat baik.

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* diketahui selanjutnya akan dilakukan pengujian nilai *N-gain score* kelas eksperimen dan kontrol hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*. Berikut ini disajikan nilai *N-gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 2.** Nilai *N-Gain* Skor dan *N-Gain* Skor Persen

Deskripsi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<b>N-gain skor</b>	0,76	0,33
<b>N-gain skor persen</b>	76,34	32,36

Berdasarkan pengujian *N-gain* pada kelompok kontrol diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 0,33. Angka ini termasuk ke dalam kategori  $g < 0,3$  dengan kriteria rendah dikarenakan nilai *N-gain* berada di antara kecil dari 0,3. Kemudian pada kolom *N-gain score (%)* diperoleh hasil nilai rata-rata 32,36%. Angka ini masuk ke dalam kategori  $<40$  dengan kriteria tidak efektif. Berdasarkan pengujian *N-gain* pada kelompok eksperimen diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 0,76. Angka ini termasuk ke dalam kategori  $g > 0,7$  dengan kriteria tinggi dikarenakan nilai *N-gain* besar dari 0,7. Kemudian pada kolom *N-gain score (%)* diperoleh hasil nilai rata-rata 76,34%. Angka ini masuk ke dalam kategori  $>76$  dengan kriteria efektif, sehingga dapat dinyatakan bahwa bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* efektif untuk digunakan.

Langkah selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan keefektifan antara penggunaan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* kelas eksperimen dengan penggunaan bahan ajar pragmatik berarti signifikan atau tidak, maka perlu dilakukan uji independent sampel t test. Sebelum dilakukan Uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Berikut ini disajikan uji normalitas data:

**Tabel 3.** Test of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain_Persen Eksperimen	.096	30	.200*	.947	30	<b>.138</b>
Kontrol	.150	30	.085	.940	30	<b>.292</b>

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel output *tests of normality* di atas, diketahui nilai signifikansi (Sig.) dalam uji Shapiro-Wilk untuk nilai Ngain\_Persen pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,138 dan kelas kontrol sebesar 0,292. Karena nilai Sig. kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data yang digunakan di dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dengan demikian persyaratan penggunaan uji independent sampel t test N-gain score sudah terpenuhi. Selanjutnya dilakukan uji independent t test dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.** Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NGain_Persen	Equal variances assumed	4.442	<b>.391</b>	15.293	58	<b>.000</b>	43.62322	2.85255	37.9123	49.33321
	Equal variances not assumed			15.293	51.741	<b>.000</b>	43.62322	2.85255	37.89848	49.34795

Berdasarkan tabel *output* di atas diketahui nilai sig. pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar  $0,391 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians data N-gain (%) untuk data kelas eksperimen dan kontrol sama atau homogen. Maka dengan demikian uji t independent untuk N-grain score berpedoman pada nilai sig. yang terdapat pada tabel *equal variances assumed*. Berdasarkan tabel *output independent samples test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan pada kelas kontrol dan eksperimen setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesantunan berbahasa mahasiswa meningkat setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*.

## **Pembahasan**

Uji efektivitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kesantunan berbahasa mahasiswa. Kesantunan berbahasa adalah bagian dari kajian ilmu pragmatik. Kesantunan berbahasa adalah perilaku berkomunikasi yang baik saat menggunakan bahasa. Faktor penentu kesantunan adalah segala hal yang dapat memengaruhi pemakaian bahasa menjadi santun atau tidak santun. Faktor penentu kesantunan dalam bahasa verbal lisan antara lain aspek intonasi (keras lembutnya intonasi ketika seseorang berbicara), aspek nada bicara (berkaitan dengan suasana emosi penutur; nada resmi, nada bercanda, nada mengejek, menyindir, dan sebagainya), faktor pilihan kata, dan faktor susunan kalimat. Sedangkan di dalam komunikasi verbal tulisan, faktor penentu kesantunan adalah pilihan kata yang berkaitan dengan nilai rasa, panjang pendeknya struktur kalimat, ungkapan, gaya bahasa, dan sebagainya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh dosen di dalam meningkatkan kesantunan berbahasa mahasiswa dengan menguji keefektifan bahan ajar pragmatik yang telah dikembangkan.

Uji efektivitas dilakukan dengan uji eksperimen menggunakan *pretest-posttest design control group*. Sampel di dalam uji efektivitas di ambil dari dua kelas yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bahan Pragmatik berbasis *experiential learning* yang peneliti kembangkan, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan bahan ajar Pragmatik yang lainnya. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah sebesar 40,00 hal ini menandakan tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa berada pada kategori cukup. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 59,86 hal ini menandakan tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa juga berada pada kategori cukup. Selanjutnya nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah sebesar 39,31 hal ini menandakan tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa berada pada kategori kurang sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,69 hal ini menandakan bahwa tingkat kesantunan berbahasa mahasiswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar memiliki manfaat yang memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat bahan ajar bagi pendidik dan peserta didik menurut Aisyah (2020:63) yakni memperoleh bahan ajar

yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik serta dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya. Salah satu kompetensi yang dicapai oleh mahasiswa di dalam tujuan akhir pembelajaran mata kuliah pragmatik sesuai dengan CPL dan CPMK yang telah disusun sebelumnya yaitu pada aspek keterampilan meningkatnya kesantunan berbahasa mahasiswa yang diharapkan dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari di dalam memperlancar komunikasi. Hal ini sesuai pendapat Mislikhah (2014:285) tata cara berbahasa sangat penting diperhatikan para peserta komunikasi (komunikator dan komunikan) demi kelancaran komunikasi. Oleh karena itu, masalah tata cara berbahasa ini harus mendapatkan perhatian, terutama dalam proses belajar mengajar bahasa salah satunya yaitu dengan mempelajari mata kuliah Pragmatik pada mahasiswa Program Pendidikan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Selanjutnya dilakukan pengujian N-gain skor pada kelompok kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan pengujian N-gain pada kelompok kontrol diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 0,33. Angka ini termasuk ke dalam kategori  $g < 0,3$  dengan kriteria rendah dikarenakan nilai N-gain berada di antara kecil dari 0,3. Kemudian pada kolom N-gain score (%) diperoleh hasil nilai rata-rata 32,36%. Angka ini masuk ke dalam kategori  $< 40$  dengan kriteria tidak efektif. Berdasarkan pengujian N-gain pada kelompok eksperimen diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 0,76. Angka ini termasuk ke dalam kategori  $g > 0,7$  dengan kriteria tinggi dikarenakan nilai N-gain besar dari 0,7. Kemudian pada kolom N-gain score (%) diperoleh hasil nilai rata-rata 76,34%. Angka ini masuk ke dalam kategori  $> 76$  dengan kriteria efektif. Sehingga dapat dinyatakan bahwa bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* efektif untuk digunakan. Bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* efektif untuk digunakan karena berdasarkan kelebihanannya menurut Sulasriani (2023:578) aktivitas pembelajaran yang dikombinasikan dengan *experiential learning* memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Langkah selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan keefektifan antara penggunaan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* kelas eksperimen dengan penggunaan bahan ajar pragmatik berarti signifikan atau tidak, maka perlu dilakukan uji independent sampel t test. Sebelum dilakukan Uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Berdasarkan *tests of normality* diketahui nilai signifikansi (Sig.) dalam uji Shapiro-Wilk untuk nilai N-gain-Persen pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,138 dan kelas kontrol sebesar 0,292. Karena nilai Sig. kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data yang digunakan di dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dengan demikian persyaratan penggunaan uji independent sampel t test N-gain score sudah terpenuhi. Selanjutnya berdasarkan nilai sig. pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,391  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians data N-gain (%) untuk data kelas eksperimen dan kontrol sama atau homogen. Maka dengan demikian uji t independent untuk N-grain score berpedoman pada nilai sig. yang terdapat pada tabel *equal variances assumed*. Berdasarkan tabel output *independent samples test*

diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan pada kelas kontrol dan eksperimen setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesantunan berbahasa mahasiswa meningkat setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kesantunan berbahasa mahasiswa berdasarkan nilai n-gain skor dan n-gain skor persen efektif untuk digunakan. Berdasarkan tabel output *independent samples test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan pada kelas kontrol dan eksperimen setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesantunan berbahasa mahasiswa meningkat setelah menggunakan bahan ajar Pragmatik berbasis *experiential learning*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, S. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Salaka*, 64.
- Cekman, & Grinitha, V. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Naskah Drama Berbasis Cerita Rakyat Muratara pada Siswa Kelas X SMA Negeri Karang Jaya. *Silampari Bisa*, 13.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khoirotunnisa, A. U., & Sujiran. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran Berbasis Experiential Learning. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 53.
- Mislikhah, S. (2014). Kesantunan Berbahasa. *Ar-Raniry: International Journal of Islamic Studies*, 287.
- Nugroho, A., & Fitri, L. (2018). Respons Siswa Smp Negeri Se-Kota Lubuklinggau Terhadap Bahan Ajar Cerita Rakyat Lubuklinggau. *Silampari Bisa*, 116.
- Pannen, P. (2001). *Mengajar di Perguruan Tinggi Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: UT.
- Rahardi. (2010). *Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Santoso. (2020). *Kesantunan Berbahasa*. Semarang: LPPM Unnes.
- Suanto, E., & Armis. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berazaskan Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemahiran Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1301.
- Sulasriani, D. (2023). Penggunaan LKPD IPA Berbasis *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 578.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*. Mataram: Sanabil.