

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas 6 hal pokok yang terdiri dari latar belakang, pembatasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, *state of the art*, dan *road map* penelitian.

1.1 Latar Belakang

Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi didesain dengan sistematis serta menarik. Hal ini sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai. Bahan ajar digunakan sebagai bagian dari penentu kualitas dan mutu pendidikan di sekolah (Magdalena, Prabandani, et al., 2020a). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka seharusnya pendidik menyiapkan bahan ajar yang digunakan sebagai modal pendidik untuk menyampaikan materi ajar di kelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pendidik harus bersifat fleksibel terhadap materi ajar yang tersedia dan harus mampu menggali berbagai informasi mengenai materi ajar untuk dikembangkan menjadi bahan ajar.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran harus berdiferensiasi serta mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik. Kurikulum Merdeka menciptakan pembelajaran berkualitas sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga memberikan fleksibilitas bagi pendidik. Pendidik harus mampu menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi guna membantu peserta didik mengembangkan kompetensi berbahasanya. Di satu sisi, pendidik pun harus merancang pembelajaran yang memfasilitasi interaksi yang terencana, terstruktur, dan produktif antara pendidik dengan peserta didik, sesama peserta didik, dan peserta didik dengan materi belajar.

Model utama yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka adalah *pedagogi genre* atau pembelajaran berbasis teks atau biasa disebut juga dengan *Genre Based Approach*. Model pembelajaran berbasis teks ini sebagai model terkini yang digunakan dalam kurikulum Bahasa Indonesia yang sejalan dengan fokus sasaran kurikulum

yang mengedepankan aliran sebagai materi dasar pengajaran bahasa. Model pembelajaran ini memiliki tujuan agar peserta didik mampu melakukan komunikasi berdasarkan tujuan tertentu dengan memperhatikan ciri-ciri kebahasaan dan framing teks (Wijaya & Harmayanthi, 2020). Model ini memiliki lima tahapan, yaitu 1) penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the context*); 2) pemodelan (*modelling*); 3) pembimbingan (*joint construction*); 4) pemandirian (*independent construction*); dan 5) menautkan teks yang terkait (Feez, 1999).

Pembelajaran Bahasa Indonesia akan membantu peserta didik membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Pemahaman keterampilan berbahasa pada Kurikulum Merdeka selanjutnya diuraikan pada masing-masing elemen yang terdiri dari empat elemen, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Kemampuan berbahasa pada setiap elemen akan disesuaikan dengan tingkatan kemampuan peserta didik.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pendidik dan satuan pendidikan diberikan keleluasaan dalam melakukan perencanaan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dari masing-masing pendidik dan satuan pendidikan dalam menetapkan target pendidikan. Contohnya, pada Capaian Pembelajaran (CP) telah dirancang per fase dan dimulai dari kompetensi yang paling sederhana. Dalam melakukan perencanaan pembelajaran, pendidikan dan satuan pendidikan dapat mengawali dengan memahami Capaian Pembelajaran (CP), merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP), menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), hingga merencanakan pembelajaran dan asesmen.

Kelas 7 SMP pada Kurikulum Merdeka dikategorikan pada fase D dengan tujuan kompetensi memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan mengintrepetasi informasi paparan mengenai topik yang beragam dan karya sastra. Berdasarkan uraian elemen pada fase D, maka dapat diketahui bahwa

Kurikulum Merdeka memiliki sebuah harapan besar untuk membentuk peserta didik yang mampu menguasai berbagai elemen atau keterampilan dasar berbahasa.

Sebagai contoh, salah satu Capaian Pembelajaran pada lingkup materi teks narasi elemen menulis adalah peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif. Capaian Pembelajaran tersebut dikembangkan menjadi Tujuan Pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik. Salah satu contoh Tujuan Pembelajaran yang dapat dikembangkan dari Capaian Pembelajaran tersebut adalah peserta didik mampu menulis gagasan kreatif dalam bentuk imajinasi dengan menggunakan kosa kata kiasan secara menarik. Menulis gagasan kreatif dalam bentuk imajinasi diartikan sebagai bentuk teks cerita fantasi. Dalam menulis cerita fantasi, tentu dibutuhkan daya kreatifitas peserta didik dalam menuangkan ide cerita agar menjadi cerita yang menarik. Selanjutnya, dalam menulis teks cerita fantasi, peserta didik dituntut untuk menggunakan kosa kata kiasan. Materi yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam hal ini adalah aspek kebahasaan.

Salah satu ragam jenis teks narasi yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas 7 adalah teks cerita fantasi. Sebuah hasil penelitian yang berjudul “Problematika Pembelajaran Menulis Teks Narasi di Sekolah Menengah Pertama”, Ghufroon (2014: 179) dalam (Khairunnisa, 2020a) menyatakan bahwa salah satu pembelajaran menulis yang masih mengalami problematika adalah materi menulis teks sastra khususnya pada teks narasi fantasi. Aspek pelajaran bahasa yang tidak disukai oleh peserta didik dan pendidik adalah pembelajaran menulis. Aktivitas pendidik di dalam kelas tidak didukung dengan bahan ajar menulis teks narasi yang kreatif. Padahal apabila dilihat dari karakteristik peserta didik yang kreatif,

peserta didik sangat membutuhkan penjelasan dengan bahan ajar dari pendidik untuk dapat belajar lebih mengenai menulis khususnya teks narasi yang dapat dipelajari di sekolah maupun di rumah. Di satu sisi, penguasaan pendidik terhadap keterampilan dasar menulis seperti kosa kata, efektivitas kalimat, dan penalaran juga menjadi bagian penting dalam memudahkan peserta didik menguasai keterampilan menulis teks narasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek kebahasaan teks cerita fantasi perlu dikembangkan menjadi bahan ajar di SMP Kelas 7 guna mewujudkan harapan Kurikulum Merdeka yaitu membentuk peserta didik yang mampu menguasai berbagai elemen atau keterampilan dasar berbahasa, salah satunya adalah keterampilan berbahasa produktif yaitu menulis.

Pengamatan langsung telah dilakukan di SMP Negeri 78 Jakarta yang berlokasi di wilayah Kemayoran, Jakarta Pusat. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka pada proses pembelajaran kelas 7 dan dengan memperhatikan ketersediaan sarana dan prasana di sekolah. Pengamatan langsung dilakukan melalui teknik wawancara dan penyebaran angket. Angket disebar pada tiga puluh responden dari kelas 7 SMP Negeri 78 Jakarta. Hasil didapatkan sebagai berikut. Sebanyak 21 peserta didik (70%) menyatakan tertarik mempelajari teks cerita fantasi, sebanyak 30 peserta didik (100%) menyatakan bahwa bahan ajar teks cerita fantasi yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku paket/lembar kerja peserta didik dan 27 peserta didik (90%) menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan selain buku paket/lembar kerja adalah video cerita fantasi. Selanjutnya, 20 peserta didik (66,7) merasa tertarik mempelajari aspek kebahasaan teks cerita fantasi. 23 peserta didik (76,7) menyatakan bahwa materi aspek kebahasaan teks cerita fantasi yang telah dipelajari cukup membantu dalam proses menulis teks cerita fantasi, dan sebanyak 18 peserta didik (60%) menyatakan bahwa dengan adanya materi aspek kebahasaan teks cerita fantasi, dapat membantu peserta didik dalam proses menulis teks cerita fantasi.

Selanjutnya, sebanyak 20 peserta didik (66,7) menyatakan bahwa dengan adanya bahan ajar, peserta didik merasa terbantu dalam kegiatan belajar. Sebanyak 30 peserta didik (100%) menginginkan adanya bahan ajar yang menggunakan video, sebanyak 29 peserta didik (96,7%) menginginkan adanya bahan ajar yang menggunakan berbagai contoh dalam bentuk teks, sebanyak 29 peserta didik (96,7%) menginginkan adanya bahan ajar yang menggunakan ilustrasi atau animasi, dan 24 peserta didik (80%) menginginkan adanya bahan ajar yang dapat diakses atau digunakan di dalam maupun di luar kelas. Kemudian, sebanyak 30 peserta didik (100%) menyatakan tidak pernah menggunakan bahan ajar yang menggunakan media android, serta sebanyak 16 peserta didik (53,3) menyatakan hadirnya bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Wawancara telah dilakukan dengan pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 7. Hasil wawancara tersebut diketahui bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran, pendidik masih menemukan berbagai permasalahan, terutama dalam proses menulis teks cerita fantasi. Permasalahan yang ditemukan adalah permasalahan bahasa dalam praktik menulis teks cerita fantasi. Permasalahan bahasa yang terjadi adalah penulisan tanda baca yang tidak sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia, keliru dalam pemilihan kata untuk mengungkapkan berbagai perasaan dalam sebuah cerita, hingga peserta didik masih belum memahami penggunaan konjungsi atau kata hubung dalam merangkai sebuah cerita yang utuh. Selanjutnya, hasil observasi dengan teknik wawancara secara langsung kepada peserta didik kelas 7 SMP Negeri 78 Jakarta mengungkapkan bahwa aspek kebahasaan teks cerita fantasi yang dipelajari oleh peserta didik sebatas majas sarkasme, kalimat langsung, dan kalimat tidak langsung. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan dalam menentukan ide cerita, kurangnya pemahaman peserta didik dalam menentukan dan menuliskan tanda baca dalam kalimat, pemilihan konjungsi atau kata hubung yang tepat, dan sulitnya menentukan serta memilih kosa kata yang tepat dalam merangkai kalimat cerita secara utuh.

Berbagai permasalahan yang ditemukan peneliti sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh (Khairunnisa, 2020a), bahwa secara umum ada berbagai permasalahan seseorang dalam menulis, salah satunya adalah masalah penggunaan bahasa. Peserta didik masih sering keliru dalam penggunaan bahasa. Di satu sisi, peserta didik sendiri tidak terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Saat melakukan praktik menulis, peserta didik seringkali mencampuradukan bahasa Indonesia dengan bahasa daerahnya. Permasalahan bahasa ini juga terjadi dalam pemilihan kata yang tidak sesuai dengan ejaannya. Selain itu, usia peserta didik termasuk golongan penulis pemula. Hal ini menyebabkan adanya pengulangan-pengulangan kata. Selain itu, penyusunan kalimat pun masih tergolong sangat sederhana, baik dalam pemilihan kata maupun penggunaan tanda baca. Salah satu pembelajaran menulis yang masih mengalami problematika adalah materi menulis teks nonsastra khususnya pada teks narasi cerita fantasi. Pengetahuan peserta didik terhadap kebahasaan masih minim, sehingga berdampak pada praktik menulis teks cerita fantasi yang belum maksimal (Fandini, 2018b).

Selanjutnya, hasil observasi dengan teknik wawancara kepada pendidik kelas 7 di SMP Negeri 78 Jakarta mengungkapkan bahwa materi ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi yang terdapat pada buku siswa tidak mencakup seluruh aspek kebahasaan yang terdapat dalam teks cerita fantasi. Masih terdapat aspek kebahasaan lainnya yang perlu dipelajari dalam proses pembelajaran seperti ejaan, kata ganti orang, kata-kata kiasan, kata-kata ungkapan, kata hubung urutan waktu, dan kalimat kompleks. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh (Peter & Watkins, 2005), bahwa tata bahasa yang digunakan dalam teks narasi adalah penggunaan kata kerja yang menunjukkan aksi atau tindakan, konjungsi urutan waktu, kalimat langsung, ungkapan keterkejutan atau perasaan, penggunaan majas, kata pengulangan yang digunakan untuk memperjelas yang digunakan untuk menunjukkan efek tertentu (repetisi), pemilihan kata-kata kiasan yang digunakan untuk memperindah sebuah cerita.

Hal yang sama diungkapkan oleh (Martha, 2018), bahwa seharusnya ejaan masuk pada pembelajaran aspek kebahasaan, karena ejaan merupakan unsur mekanik yang diperlukan pada setiap pembelajaran Bahasa Indonesia. Ejaan yang dimaksud mencakup pada empat bagian, yaitu pemakaian huruf, penulisan kata, penggunaan tanda baca, dan penyesuaian unsur serapan. Pengetahuan tentang kebahasaan dan penguasaan kosa kata dibutuhkan dalam mencapai ketepatan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan kepada pembaca, mengingat yang ingin dihadirkan adalah dunia fantasi ciptaan dari penulis sendiri. Sedangkan, apa yang diungkapkan dalam tulisan adalah hasil pengolahan keterampilan berpikir kreatif (Putri, 2018).

Berdasarkan buku Bahasa Indonesia untuk guru kelas 7 yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, terdapat dua tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran dengan materi aspek kebahasaan teks cerita fantasi. Pertama adalah peserta didik menemukenali majas sarkasme dalam teks naratif dengan menuliskan ulang kalimat majas sarkasme tersebut dengan baik. Kedua adalah peserta didik menemukenali ragam kalimat dalam teks naratif melalui latihan mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung dengan tepat. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka diketahui aspek kebahasaan teks cerita fantasi yang menjadi materi pembelajaran dalam buku Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 7 hanya dua saja, yaitu majas sarkasme dan mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung (Dewayani et al., 2021).

Apabila dibandingkan dengan Kurikulum 2013 revisi 2018, aspek kebahasaan teks cerita fantasi lebih banyak dipelajari sebagai materi ajar. Terdapat 6 materi ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi, yaitu kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan, kata mencerap panca indera untuk deskripsi latar (tempat, waktu, dan suasana), kata dengan makna kias dan makna khusus, kata sambung penanda urutan waktu, kata ungkapan keterkejutan, dan kalimat langsung dan tidak langsung.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, maka dapat diketahui bahwa aspek kebahasaan teks cerita fantasi pada Kurikulum Merdeka perlu

dikembangkan sebagai bahan ajar, karena aspek kebahasaan dapat diinklusikan dalam pembelajaran bahasa dengan atau melalui teks sebagai pintu masuk pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik dan pendidik kelas 7 di SMP Negeri 78 Jakarta, diketahui bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi aspek kebahasaan teks cerita fantasi dalam proses pembelajaran. Padahal, dalam pembelajaran aspek kebahasaan pada teks cerita fantasi, dibutuhkan strategi yang dapat membimbing peserta didik untuk dapat berkomunikasi dan mengembangkan kecakapan berpikir, berbahasa, dan bersastra. Kemampuan tersebut merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Literasi menjadi bagian penting karena berkaitan erat dengan semua bidang kajian, kehidupan, dan tujuan sosial. Metode ceramah membuat minimnya kesempatan untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah dan mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, sehingga pendidik kesulitan dalam mengukur pemahaman peserta didik dalam memahami materi ajar (Wirabumi, 2020). Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran dengan *Genre Based Approach* dianggap dapat membantu peserta didik dalam memahami materi aspek kebahasaan teks cerita fantasi. Tujuan akhir dari pembelajaran teks cerita fantasi adalah peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman baik pada materi aspek kebahasaan teks cerita fantasi. *Genre Based Approach* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan pendekatan produk dan proses (Prakoso et al., 2021).

Perlu adanya inovasi dalam mengembangkan bahan ajar yang interaktif dengan mengombinasikan dua atau lebih media, seperti audio, teks, grafik, gambar, maupun animasi (Mitha Frilia et al., 2020). Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sejalan dengan era Society 5.0. Era Society 5.0 merupakan gabungan antara teknologi dengan manusia, dalam hal ini pendidik. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dapat dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran sebagai bahan ajar yang mencakup gambar, audio, dan audiovisual. Pemanfaatan teknologi ini berupa pengintegrasian

bahan ajar dengan teknologi telepon pintar (*smartphone*), sehingga dapat menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang dekat dengan peserta didik, aktif, dan komunikatif. Sehingga hasil pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik yang terampil, berpikir kritis, dan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi (Ariani & Festiyed, 2019).

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Tomlinson, 2016) bahwa dalam melakukan pemilihan bahan ajar, pendidik harus menggunakan berbagai media pendukung seperti audio dan video, guna melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efektif untuk menyusun pembelajaran di kelas. Jenis media pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik salah satunya adalah hypermedia. Media jenis ini dapat memuat foto, audio, video, grafik, dan ikon pendukung lainnya. Diharapkan dengan adanya bahan ajar berbasis teknologi, proses pembelajaran tidak lagi harus dimonopoli oleh kehadiran pendidik di dalam kelas, peserta didik dapat leluasa meluangkan waktunya secara mandiri sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Dengan demikian, akan terciptanya proses pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan prinsip pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Flutter* sebagai *framework* untuk membuat bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach*. Pengembangan bahan ajar ini sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga nantinya akan menarik minat peserta didik karena mudah digunakan kapan pun dan di mana pun.

Untuk melengkapi data yang ditemukan di lapangan, peneliti mengaitkan dengan penelitian sebelumnya oleh (Rozak et al., 2020a) mengenai “Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi dalam *Antologi Cerita Fantasi Terbaik 2011 Karya Various dan Implementasinya sebagai Bahan Ajar Siswa SMP/MTs Kelas VII*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa bahan ajar dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai bahan penunjang dalam proses pembelajaran. Hal itu didasarkan pada data hasil angket respons

peserta didik yang memperoleh skor rata-rata sebesar 4,13 dengan persentase 82,64% yang termasuk dalam kategori “baik”.

Penelitian lainnya yang berjudul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Fantasi pada Kurikulum Merdeka Belajar” oleh (Masrura & Suryani, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar menulis cerita fantasi. Hasil penelitian analisis kebutuhan materi cerita fantasi pada Kurikulum Merdeka kurang menarik, sehingga diperlukan pengembangan materi agar dapat membentuk kompetensi menulis peserta didik.

Kemudian, (Saputra et al., 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Fantasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 12 Kota Bengkulu”, menunjukkan bahwa kebutuhan pendidik terhadap bahan ajar teks cerita fantasi memperoleh hasil penilaian sebesar 92% dari pendidik pertama dan 72% dari pendidik kedua. Hasil validasi prototype bahan ajar teks fantasi meliputi tiga aspek yaitu aspek materi memperoleh 87% dengan kriteria sangat baik, aspek kebahasaan memperoleh 70% dengan kriteria baik, dan aspek media memperoleh 75% dengan kriteria baik.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Agrin et al., 2021) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur dengan Menggunakan Media Berbasis Aplikasi Android G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur)” diketahui bahwa aplikasi android G-Teks Pro berhasil dikembangkan sehingga dapat diakses secara fleksibel. Kualitas aplikasi ini dinilai sangat layak berdasarkan nilai rata-rata yang diberikan oleh validator adalah 85,59%. Kemudian, peserta didik memberikan penilaian yang sangat baik sebesar 87,24%. Dengan demikian, aplikasi G-Teks Pro berimplikasi pada pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis

Penelitian lain yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar digital telah dilakukan juga oleh (Rahmawati & Kartikasari, 2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-Nilai Moral”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital teks

cerita fantasi mendapatkan kriteria sangat layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan penilaian ahli media sebesar 97% dan 96% berdasarkan penilaian ahli materi. Sedangkan hasil penilaian bahan ajar digital oleh pendidik memperoleh presentase kelayakan sebesar 91% dan hasil respons peserta didik terhadap bahan ajar digital memperoleh presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital eks cerita fantasi dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik kelas 7 dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Berbagai hasil penelitian yang telah diuraikan di atas memperkuat keyakinan peneliti untuk melakukan penelitian yang mengambil aspek kebahasaan teks cerita fantasi sebagai bahan ajar di Sekolah Menengah Pertama. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android.

Adapun penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mendeskripsikan kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan menggunakan *Genre Based Approach* melalui media android sebagai penunjang peserta didik agar mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Serta menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat sebuah urgensi dalam sebuah penelitian yaitu pengembangan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi sebagai bahan ajar penunjang bagi peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengambil judul “Bahan Ajar Aspek Kebahasaan Teks Cerita Fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui Media Android” untuk peserta didik kelas 7 di SMP Negeri 78 Jakarta.

1.2 Pembatasan Penelitian

Merujuk pada berbagai permasalahan berkaitan dengan proses pembelajaran dalam memahami aspek kebahasaan teks cerita fantasi yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang dan adanya sebuah urgensi, sehingga dibutuhkan sebuah penelitian pengembangan bahan ajar. Pembatasan masalah dilakukan berkenaan dengan waktu, tempat penelitian, definisi, konteks penelitian, dan kegiatan. Maka, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan produk bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android untuk kelas 7 di SMP Negeri 78 Jakarta

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah penelitian, maka pertanyaan penelitian atau rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android untuk peserta didik kelas 7 SMP Negeri 78 Jakarta?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android untuk peserta didik kelas 7 SMP Negeri 78 Jakarta?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android untuk peserta didik kelas 7?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android untuk peserta didik kelas 7 SMP Negeri 78 Jakarta.
2. Mengembangkan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android untuk peserta didik kelas 7 SMP Negeri 78 Jakarta.

3. Menguji kelayakan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* melalui media android untuk peserta didik kelas 7 SMP Negeri 78 Jakarta.

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelaku pendidikan. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terkait pengembangan bahan ajar aspek kebahasaan teks cerita fantasi dengan *Genre Based Approach* berbasis android untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka yang efektif, mudah dipahami, dan menambah referensi kepada peneliti untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Secara praktis, memberikan wawasan baru kepada pendidik dan peserta didik mengenai pengembangan bahan ajar yang harus dikembangkan sesuai dengan karakteristik dari Kurikulum Merdeka dan sesuai dengan kemajuan teknologi.

1.5 State of The Art

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital teks cerita fantasi telah banyak dilakukan di beberapa disiplin ilmu, sehingga perlunya menganalisis penelitian terdahulu guna memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai referensi guna menentukan pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut di antaranya, (Rozak et al., 2020a), (Masrura & Suryani, 2023), (Saputra et al., 2023), (Agrin et al., 2021), dan (Rahmawati & Kartikasari, 2023).

Penelitian pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh , (Rozak et al., 2020a) bertujuan untuk mengetahui struktur dan ciri kebahasaan dalam Antologi Cerita Fantasi Terbaik 2011 karya Various, serta implikasinya untuk mengembangkan bahan ajar digital yang berjudul Mengenal Teks Cerita Fantasi untuk Siswa SMP/MTS Kelas VII. Hasil validasi ahli membuktikan bahwa bahan ajar digital yang berjudul *Mengenal Teks Cerita Fantasi untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII* dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai bahan penunjang dalam proses pembelajaran. Hal itu didasarkan pada data hasil angket respons siswa yang memperoleh skor rata-

rata sebesar 4,13 dengan persentase 82,64% yang termasuk dalam kategori “baik”.

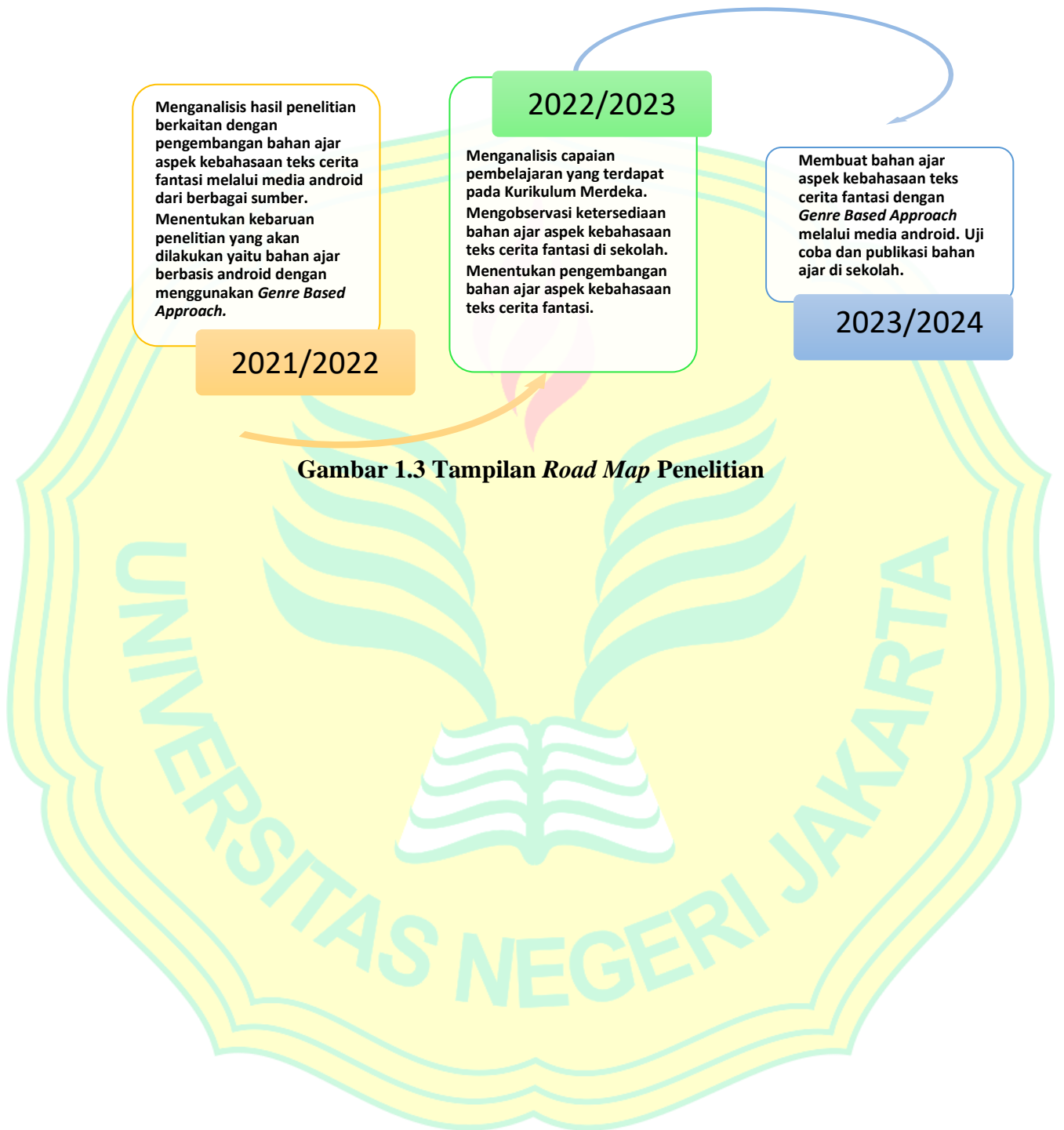
Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Masrura & Suryani, 2023) bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar menulis cerita fantasi. Berdasarkan hasil penelitian analisis kebutuhan materi cerita fantasi pada kurikulum merdeka kurang menarik, sehingga diperlukan pengembangan materi agar dapat membentuk kompetensi menulis peserta didik dengan mengutamakan kearifan lokal.

Selain itu, penelitian pengembangan bahan ajar teks cerita fantasi juga dilakukan oleh (Saputra et al., 2023). Hasil penelitian ini mengemukakan beberapa hal yakni: 1) hasil analisis kebutuhan guru terhadap bahan ajar teks fantasi yang memperoleh hasil penilain sebesar 92% dari guru pertama dan 72% dari guru kedua. 2) hasil uji validasi prototipe bahan ajar teks fantasi meliputi tiga aspek yaitu: (a) aspek materi memperoleh skor 87% dengan kriteria sangat baik, (b) aspek kebahasaan memperoleh skor 70% dengan kriteria baik, (c) aspek media memperoleh skor 75% dengan kriteria baik. 3) hasil perbaikan terhadap prototipe bahan ajar dengan menampilkan gambar produk yang sesudah dan sebelum perbaikan bahan ajar.

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis digital teks cerita fantasi dilakukan oleh (Agrin et al., 2021). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa bahan ajar berbasis aplikasi android ini dikategorikan sangat baik dan dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar menulis teks prosedur. Terdapat kesesuaian antara bentuk latihan dengan konsep, kesesuaian latihan dengan materi struktur dan kebahasaan, serta kesesuaian dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur. Bahan ajar berbasis aplikasi android ini dianggap menarik dan fleksibel digunakan oleh peserta didik, sehingga menciptakan pembelajaran yang mudah.

Hal senada juga diungkapkan oleh (Rahmawati & Kartikasari, 2023) dalam penelitiannya mengenai pengembangan bahan ajar berbasis digital teks cerita fantasi. Bahan ajar digital teks cerita fantasi bermuatan nilai-nilai moral mendapatkan kriteria sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian ahli media sebesar 97% dan 96% berdasarkan

1.6 Road Map Penelitian



Gambar 1.3 Tampilan *Road Map* Penelitian