

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pengembangan keterampilan dan karakter siswa, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang menjadi masa transisi bagi mereka. Salah satu keterampilan yang sangat krusial untuk dikuasai adalah keterampilan menulis, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan ide dan kreativitas. Namun, dalam praktiknya banyak siswa SMP yang menghadapi tantangan dalam menulis, khususnya dalam menciptakan teks cerpen yang menarik dan bermakna. Temuan ini konsisten dengan berbagai laporan penelitian mengenai kesulitan menulis di kalangan pelajar. Riset yang dilakukan oleh Rahman (2017) menunjukkan bahwa siswa seringkali kesulitan dalam mengembangkan alur cerita yang padu, menciptakan karakter yang multidimensional, dan menggunakan gaya bahasa yang memikat dalam narasi fiksi. Selain itu, Setiawan & Widyawati (2016) mengidentifikasi faktor-faktor seperti kurangnya bimbingan intensif dalam penulisan kreatif dan minimnya kesempatan untuk berlatih sebagai penyebab utama rendahnya kualitas tulisan cerpen siswa.

Hal ini menjadi perhatian serius, mengingat kemampuan menulis yang baik dapat berkontribusi pada prestasi akademik dan pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Ada bukti empiris yang kuat mengenai hubungan ini. Studi oleh Kim & Park (2022) menunjukkan korelasi positif yang signifikan antara kemahiran menulis dan pencapaian akademik di berbagai mata pelajaran, termasuk sains dan ilmu sosial. Sejalan dengan itu, Taylor (2019) menekankan bahwa keterampilan menulis yang solid juga menjadi prasyarat esensial untuk pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti pemecahan masalah kompleks, inovasi, dan komunikasi efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi dan memahami akar permasalahan yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis siswa, serta mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk keterampilan dasar siswa, termasuk keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu bentuk komunikasi

yang esensial, dan kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide secara tertulis sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, berdasarkan observasi di lapangan, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis, khususnya dalam menciptakan teks cerpen. Hal ini menjadi perhatian serius, karena kemampuan menulis yang baik tidak hanya penting untuk prestasi akademik, tetapi juga untuk pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi akar permasalahan yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis siswa.

Salah satu akar permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya bahan ajar yang menarik dan relevan untuk mendukung proses pembelajaran menulis cerpen. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional yang tidak memadai dalam merangsang kreativitas siswa. Misalnya, penggunaan buku teks yang monoton dan kurang interaktif dapat menghambat minat siswa untuk menulis. Selain itu, metode pengajaran yang tidak bervariasi sering kali membuat siswa merasa tertekan dan kehilangan motivasi untuk berkreasi. Dalam konteks ini, terdapat senjang antara kebutuhan siswa untuk belajar menulis dengan cara yang lebih kreatif dan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan baru dalam pembelajaran menulis.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar menulis cerpen yang inovatif dan bervariasi masih perlu ditingkatkan di banyak sekolah SMP. Umumnya, bahan ajar yang digunakan cenderung terbatas pada buku teks pelajaran dan lembar kerja yang mungkin belum sepenuhnya memfasilitasi eksplorasi ide dan ekspresi siswa secara maksimal. Materi yang disajikan terkadang lebih berfokus pada aspek teoretis dan kurang menyediakan contoh aplikatif yang beragam untuk memicu inspirasi siswa. Sebagai contoh, siswa seringkali hanya diberikan definisi cerpen dan unsur-unsurnya tanpa panduan praktis yang memadai untuk memulai proses kreatif menulis. Hal ini dapat berdampak pada tantangan siswa dalam mengembangkan ide-ide orisinal dan rasa kurang termotivasi dalam menulis cerpen. Keterbatasan inovasi dan variasi dalam bahan ajar ini menjadi salah satu area yang dapat dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran menulis cerpen yang lebih menarik dan efektif.

Di era digital ini, akses terhadap informasi dan platform daring sangatlah luas, dan siswa pun terbiasa berinteraksi dengan gawai serta aplikasi digital dalam

keseharian mereka. Potensi teknologi ini sebagai sumber belajar sebetulnya sangat besar. Namun, dalam praktik pembelajaran menulis cerpen di SMP, pemanfaatan aplikasi atau platform digital yang secara spesifik mendukung proses penulisan masih belum optimal. Meskipun banyak siswa akrab dengan teknologi, integrasi teknologi ke dalam kurikulum menulis cerpen belum sepenuhnya terwujud. Padahal, platform seperti aplikasi Komunitas Bisa Menulis (KBM), yang menyediakan fitur menulis, forum diskusi, dan akses ke berbagai karya, termasuk karya-karya penulis inspiratif seperti Asma Nadia dan Isa Alamsyah, berpotensi besar menjadi sumber inspirasi dan wadah latihan menulis yang interaktif dan menarik bagi siswa. Belum optimalnya pemanfaatan sumber belajar digital ini mengindikasikan adanya kesempatan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan kesenjangan faktual tersebut, urgensi untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar menulis cerpen yang inovatif dan relevan menjadi sangat mendesak. Penelitian ini hadir sebagai upaya untuk memberikan solusi konkret terhadap tantangan-tantangan yang teridentifikasi di lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan tersebut melalui pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis). Pemilihan aplikasi KBM didasarkan pada potensinya sebagai platform interaktif yang dapat menyediakan ruang bagi siswa untuk berlatih menulis, mendapatkan umpan balik, serta terinspirasi dari karya-karya penulis lain. Selain itu, bahan ajar ini akan memanfaatkan karya-karya Asma Nadia dan Isa Alamsyah sebagai sumber inspirasi dan model penulisan. Kedua penulis ini dikenal dengan gaya penceritaan yang kuat dan tema-tema yang dekat dengan kehidupan remaja, sehingga diharapkan dapat memicu ide-ide kreatif dan memberikan contoh nyata bagi siswa.

Proses pengembangan bahan ajar ini akan dilakukan secara sistematis dengan mengadopsi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pemilihan model ADDIE memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan dilakukan secara terencana, mulai dari menganalisis kebutuhan siswa dan kondisi di lapangan, merancang prototype bahan ajar yang sesuai, mengembangkan produk, mengimplementasikannya dalam lingkungan belajar, hingga mengevaluasi efektivitasnya. Dengan pendekatan yang terstruktur

ini, diharapkan bahan ajar yang dihasilkan tidak hanya inovatif dan menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP dalam menulis cerpen, sekaligus membiasakan mereka memanfaatkan teknologi secara positif untuk pengembangan diri.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis), dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan merangsang kreativitas mereka. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan ajar menulis cerpen berbasis aplikasi KBM yang dapat diimplementasikan di kelas. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengakses informasi dan mendapatkan inspirasi untuk menulis. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi potensi aplikasi KBM dalam menciptakan bahan ajar yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan modul ajar yang tidak hanya memenuhi standar kurikulum, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan merancang bahan ajar yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk cerpen. Modul ajar yang akan dikembangkan akan memanfaatkan aplikasi KBM sebagai sumber belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, modul ini juga akan dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa dalam menulis.

Desain penelitian ini akan melibatkan pengembangan bahan ajar yang terintegrasi dengan aplikasi KBM, di mana siswa akan diberikan tugas menulis cerpen dengan panduan yang jelas dan menarik. Penelitian ini juga akan melibatkan evaluasi terhadap efektivitas modul ajar yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan menulis dan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di SMP, serta membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam menulis cerpen. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa dalam

mengembangkan keterampilan menulis mereka.

Aplikasi KBM, sebuah platform tulisan digital yang inovatif, merupakan hasil kolaborasi brilian antara Isa Alamsyah dan Asma Nadia, dua tokoh terkemuka dalam dunia literasi Indonesia. Platform ini telah menjadi ujung tombak dalam pengembangan keterampilan menulis cerpen di tanah air, menyediakan wadah yang dinamis dan interaktif bagi para penulis dari berbagai latar belakang dan tingkat keahlian. Pemilihan aplikasi KBM sebagai basis pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa keunggulan strategis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran menulis cerpen di SMP. Pertama, aplikasi KBM telah terbukti memiliki sistem scaffolding yang terstruktur, dimana siswa dapat memulai dari tingkat dasar hingga mahir melalui tahapan-tahapan yang jelas. Kedua, fitur kolaboratif dalam aplikasi ini memungkinkan siswa untuk saling memberikan umpan balik konstruktif, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan berpikir kreatif. Ketiga, ketersediaan bank ide dan prompt kreatif dalam aplikasi ini dapat membantu siswa mengatasi kendala "blank page syndrome" yang sering dialami ketika memulai menulis cerpen. Keempat, integrasi teknologi digital dalam KBM sejalan dengan karakteristik siswa SMP generasi Z yang lebih familiar dengan pembelajaran berbasis teknologi. Terakhir, track record KBM dalam menghasilkan penulis-penulis muda berbakat menjadi indikator yang kuat bahwa platform ini efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif siswa (Istiqomah, 2023: 2).

Dengan fitur-fitur yang dirancang khusus untuk mendukung proses kreatif penulisan cerpen, KBM App tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menuangkan ide, tetapi juga sebagai komunitas yang mendorong pertumbuhan dan pembelajaran berkelanjutan. Melalui sistem umpan balik yang terstruktur, workshop virtual, dan akses ke sumber daya penulisan yang kaya, aplikasi ini telah berhasil membantu ribuan penulis pemula menemukan suara mereka, sementara juga memfasilitasi penulis berpengalaman untuk terus mengasah kemampuan mereka. Kehadiran KBM App telah secara signifikan memperkaya lanskap sastra digital Indonesia, mendorong munculnya gelombang baru penulis cerpen berbakat yang karyanya kini dapat dinikmati oleh pembaca di seluruh penjuru negeri, sekaligus memperkuat posisi Indonesia dalam peta literasi global.

Keberhasilan KBM App ini menjadi bukti nyata bahwa ketika diberikan wadah dan dukungan yang tepat, talenta-talenta kreatif Indonesia mampu berkembang dan bersinar. Aplikasi ini tidak hanya menjadi tempat untuk menulis, tetapi juga telah bertransformasi menjadi sebuah komunitas yang mendorong pertumbuhan literasi dan kreativitas di tanah air.

Dengan mengajarkan keterampilan menulis, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilannya. Namun hingga saat ini pembelajaran menulis belum ditingkatkan dengan baik. Siswa dan guru lebih menekankan pada pembelajaran konten teoritis, sehingga memungkinkan siswa untuk berprestasi dalam ujian akhir nasional (Santoso, 2002, hal. 14). Siswa diberikan banyak informasi tentang ejaan dan tata bahasa Indonesia, namun tidak diberikan latihan menulis, sehingga membuat kemampuan menulis anak-anak di Indonesia telah menurun. Berikut data yang menunjukkan minat kemampuan menulis cerpen anak Indonesia tahun 2023:

Tabel 1. 1 Data kemampuan menulis cerpen anak

Pendidikan Siswa	Data
SD	4,9%
SMP	5,6%
SMA	7,3%

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa kemampuan menulis anak di Indonesia tahun 2023 masih rendah dibandingkan dengan negara-negara yang berada dalam lingkup Asia lainnya. Hal ini disebabkan sebagian banyak siswa menganggap keterampilan menulis berbahasa itu merupakan hal yang sulit dilakukan, karena pembelajaran menulis yang kurang diperhatikan oleh setiap sekolah sehingga minat dalam keterampilan menulis cerpen siswa tidak mengalami peningkatan. Banyak siswa yang masih merasa kesulitan untuk mengekspresikan pemikiran kreatif mereka dalam bentuk tulisan, baik itu non-fiksi maupun nonfiksi.

Keterampilan menulis, khususnya menulis cerpen, merupakan kompetensi esensial dalam pengembangan literasi dan ekspresi diri siswa di era digital ini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis di tingkat sekolah menengah pertama belum mencapai potensi optimalnya. Berbagai indikasi

menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih terfokus pada hafalan materi teoritis daripada praktik menulis yang mendalam dan bermakna. Data menunjukkan minat dan kemampuan menulis cerpen di kalangan anak-anak Indonesia masih tergolong rendah, dengan hanya 5,6% siswa SMP yang menunjukkan minat signifikan pada tahun 2023. Fenomena ini diperparah dengan anggapan siswa bahwa menulis merupakan keterampilan yang sulit dan kurang menarik, sehingga menghambat mereka dalam mengekspresikan pemikiran kreatif melalui tulisan.

Urgensi pengembangan keterampilan berpikir kreatif pada siswa menjadi semakin krusial di tengah tuntutan keterampilan abad ke-21. Berpikir kreatif bukan hanya sekadar kemampuan menghasilkan ide baru, melainkan juga melibatkan kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) dalam menghadapi berbagai permasalahan. Sayangnya, capaian berpikir kreatif siswa Indonesia masih menunjukkan hasil yang belum optimal, sebagaimana tercermin dari hasil PISA 2022 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-64 dari 81 negara. Fakta ini mengindikasikan bahwa sistem pendidikan saat ini masih belum sepenuhnya mendukung pengembangan potensi berpikir divergen dan inovatif siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia tidak hanya tercermin dalam keterampilan menulis, tetapi juga dalam berbagai penelitian internasional. Menurut data *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, Indonesia menempati peringkat ke-64 dari 81 negara dalam hal kemampuan berpikir kreatif, dengan skor rata-rata 32,5 poin di bawah rata-rata OECD (OECD, 2023). Penelitian *Torrance Test of Creative Thinking* yang dilakukan Cramond et al. (2005) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa cenderung menurun seiring dengan bertambahnya usia, khususnya pada masa transisi dari SD ke SMP. Fenomena ini diperparah oleh sistem pendidikan yang masih menekankan pada hafalan dan reproduksi informasi *rather than* mendorong siswa untuk berpikir divergen dan inovatif. Guilford (1967) dalam teorinya tentang *Structure of Intellect* menekankan bahwa berpikir kreatif meliputi komponen *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang harus dikembangkan secara sistematis. Ketidakmampuan mengembangkan aspek-aspek ini akan berdampak pada rendahnya daya saing siswa Indonesia di era global yang menuntut inovasi dan kreativitas tinggi.

Melihat kesenjangan antara kebutuhan akan bahan ajar inovatif dan urgensi peningkatan berpikir kreatif siswa, penelitian ini mengusulkan pemanfaatan aplikasi Komunitas Bisa Menulis (KBM) sebagai sumber belajar utama dalam pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen. Aplikasi KBM, sebagai platform digital yang memfasilitasi aktivitas menulis dan berbagi karya, memiliki potensi besar untuk menjadi panduan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. KBM menyediakan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan fluency (dengan menulis secara bebas), flexibility (dengan mencoba berbagai gaya atau sudut pandang), originality (dengan menciptakan ide-ide unik), dan elaboration (dengan mengembangkan detail cerita). Pemanfaatan KBM ini bukan hanya sekadar mengikuti tren digital, melainkan upaya sistematis untuk menyediakan lingkungan belajar yang relevan dan menstimulasi imajinasi serta kemampuan ekspresi siswa dalam menulis cerpen, yang pada gilirannya akan memperkuat keterampilan berpikir kreatif mereka.

Oleh karena itu, penelitian pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk mengatasi permasalahan yang ada, yaitu rendahnya kemampuan menulis dan berpikir kreatif siswa, serta minimnya bahan ajar yang inovatif dan relevan. Penelitian ini akan berfokus pada desain, pengembangan, dan evaluasi bahan ajar tersebut sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP melalui pemanfaatan teknologi yang terarah dan terencana.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP dengan mengembangkan teori ADDIE. Teori ADDIE berfokus pada pengembangan program pelatihan, salah satunya adalah program pelatihan. Konsep ADDIE dapat digunakan untuk membuat kursus yang berorientasi pada perkembangan, yaitu program pendidikan yang menekankan bahwa pendidikan harus berpusat pada siswa, kreatif, autentik, dan memotivasi.

Dalam konteks penelitian ini, aplikasi KBM akan dimanfaatkan sebagai platform utama untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerpen yang interaktif dan adaptif. Pemanfaatan tersebut meliputi: (1) Analisis fitur-fitur existing dalam KBM untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang mendukung pengembangan

berpikir kreatif; (2) Adaptasi content dan struktur pembelajaran dalam KBM untuk disesuaikan dengan kurikulum SMP dan karakteristik siswa usia 13-15 tahun; (3) Integrasi strategi pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) dengan memanfaatkan case studies dan project-based writing yang tersedia dalam KBM; (4) Pengembangan assessment rubrik yang mengukur tidak hanya hasil tulisan cerpen, tetapi juga proses berpikir kreatif siswa selama menggunakan aplikasi; (5) Implementasi sistem tracking progress yang memungkinkan guru untuk memantau perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa secara real-time. Dengan demikian, KBM tidak hanya berfungsi sebagai tool, tetapi sebagai ecosystem pembelajaran yang komprehensif untuk mengembangkan keterampilan menulis cerpen dan berpikir kreatif siswa SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis teks cerpen dengan pemanfaatan aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) sebagai sumber belajar bagi peserta didik SMP. Bahan ajar yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya keterampilan menulis cerpen dan menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. .

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, fokus masalah dalam penelitian ini adalah "***Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Menengah Pertama***". Sub fokus penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik SMP dalam pembelajaran menulis teks cerpen yang terintegrasi dengan pengembangan keterampilan berpikir kreatif.
2. Merancang dan mengembangkan bahan ajar menulis teks cerpen dengan memanfaatkan aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik SMP.
3. Mengevaluasi efektivitas bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP.

4. Menganalisis kendala dan tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) di lingkungan pembelajaran SMP.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama pada penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Menengah Pertama" dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP?
2. Bagaimana desain, pengembangan, dan evaluasi bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi Komunitas Bisa Menulis (KBM) menggunakan model ADDIE dapat secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP?
3. Bagaimana validitas dan praktikalitas bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP?
4. Bagaimana efektivitas bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP pada aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dalam penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Menengah Pertama" dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi Komunitas Bisa Menulis (KBM) yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP.
2. Mendeskripsikan desain, proses pengembangan, dan hasil evaluasi bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM menggunakan model ADDIE dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP.
3. Menganalisis validitas dan praktikalitas bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP.

4. Menganalisis efektivitas bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP, khususnya pada aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

1.5 State of The Art

Beberapa artikel berikut membahas hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti dan penelitian tersebut relevan dengan artikel ini.

Pada artikel yang ditulis Fina Zaidatul Istiqomah dan Abdul Rani (2023) dengan judul Implementasi Aplikasi KBM Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa MTs Al-Amiriyyah Darussalam Banyuwangi mempunyai hipotesis bahwa Bagaimana kontribusi aplikasi KBM dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen dalam konteks pembelajaran, di mana menulis cerpen diinovasikan dengan penggabungan teknologi untuk memudahkan dalam pelaksanaannya. Salah satu media untuk pembelajaran menulis cerpen ialah implementasi aplikasi KBM (Komunitas Bisa Munulis). Aplikasi KBM berbasis website mempunyai banyak fitur yang disajikan. Selain menulis, dapat juga membaca karya-karya yang dihasilkan oleh orang lain. Sama-sama meneliti mengenai konsep media pembelajaran untuk menunjang dalam pembelajaran menulis cerpen. Adapun, perbedaannya ialah belum ditemukan penerapan atau implementasi dalam pembelajaran menulis cerpen yang menggunakan aplikasi KBM. Sehingga terdapat keterbaruan dalam penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah bagaimana implementasi aplikasi KBM dalam pembelajaran menulis cerpen bagaimana kekurangan dan kelebihan dari penerapan aplikasi tersebut.

Penelitian serupa berjudul “Klinik penulisan karya ilmiah dengan menggunakan aplikasi KBM APP untuk guru-guru di SMP Zainuddin Waru Sidoarjo” juga ditulis oleh Ilmatus Sa'diem, Vidivurjani, dan Abdul Hamid. Penelitian ini menggunakan Metode kuantitatif yang merujuk pada pendekatan penelitian menggunakan data berupa angka dan statistik untuk mengukur dan menganalisis fenomena yang diamati. Dalam hal ini, metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis mengenai keberhasilan penggunaan aplikasi KBM App oleh guru-guru dalam menulis artikel ilmiah populer. Tanggapan terhadap survei online menunjukkan bahwa 66,7% guru yang menggunakan perangkat KBM App ini memberikan jawaban yang benar dan

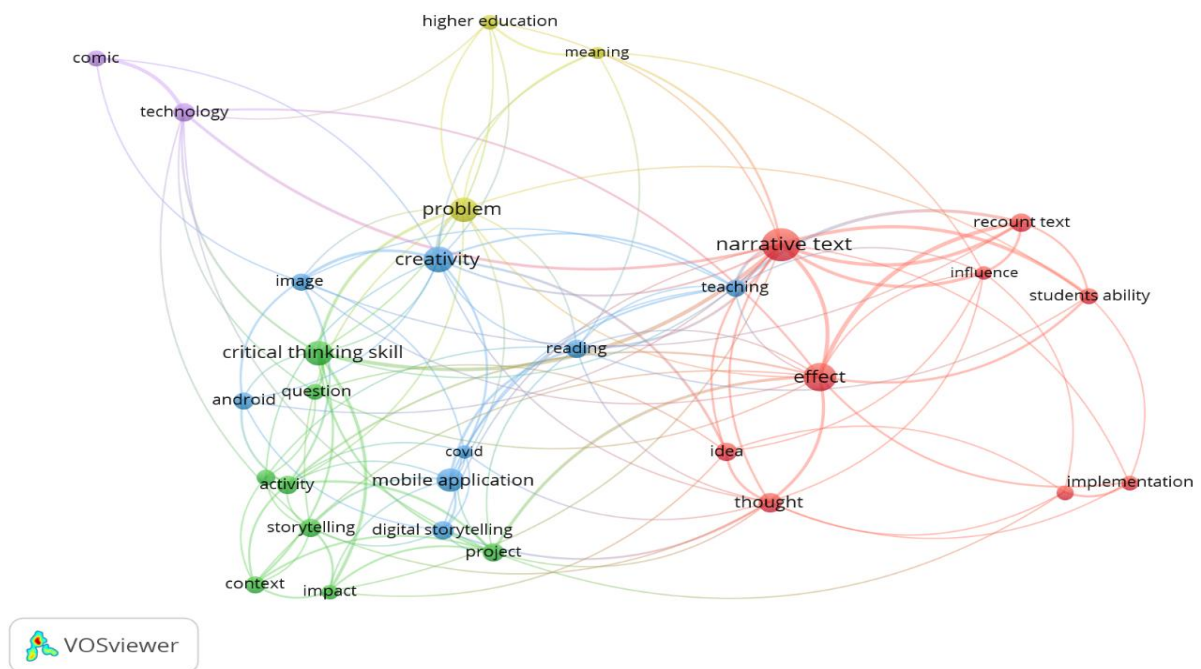
menyatakan bahwa mereka senang melakukan latihan menulis. Selain itu, 50% pendidik melaporkan bahwa menggunakan Aplikasi KBM untuk membuat artikel ilmiah cukup sederhana bagi mereka. Persamaan penelitian ini dengan tesis adalah Sama-sama menggunakan platform atau media untuk menguji yakni aplikasi KBM namun objeknya pada artikel ini adalah guru di SMP sedangkan artikel saya siswa SMP.

Dalam artikel berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif dan Berpikir Logis Berbasis Kearifan Lokal”, Ahmad Riandi Agusta dan Diani Ayu Prativi (2020) membahas tentang bagaimana menuangkan pikiran ke dalam tulisan, terutama dalam bercerita. Artikel ini mengembangkan sumber daya pengajaran tingkat lanjut berdasarkan kearifan lokal untuk membantu anak-anak sekolah dasar di kelas lima menjadi lebih terampil dalam berpikir kritis, imajinatif, dan logis. Studi ini juga menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan sumber belajar ini sebagai panduan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis, imajinatif, dan logis. Selain itu, bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dalam meningkatkan kualitas keilmuan pendidik dan manfaat praktis bagi sekolah, guru, dan peserta didik. Latihan menulis kreatif ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan kemampuan menulis kreatif anak-anak, sekolah perlu mendukung mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut (Borg & Gall, 1983:772), “Education research and development is a process used to develop and validate educational product”.

Pada artikel yang ditulis oleh Ika Novita, M. Siddik dan Asnan Hefni (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik Story Board Pada Siswa Kelas XI SMA” mempunyai hipotesis bahwa Pengalaman langsung dari 28 siswa digunakan untuk mengevaluasi keefektifan materi pembelajaran menulis teks cerita pendek berdasarkan teknik storyboarding. Nilai rata-rata siswa adalah 4,22 atau 84,44%, dengan kriteria sangat baik yang mencakup aspek-aspek seperti kesesuaian isi/materi, kesesuaian narasi, kesesuaian kebahasaan, dan kesesuaian kegrafikan. Dengan demikian, penggunaan sumber belajar berupa modul pembelajaran pada pelajaran di SMA sangat bermanfaat.

Pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan pendekatan kearifan lokal

yang kontekstual untuk siswa kelas XI SMK merupakan judul artikel yang ditulis oleh Arif Majouri SaputrM. Bahri Arifin dan Asnan Hefni (2021). Langkah-langkah pertama dalam membuat materi pembelajaran bercerita dengan pendekatan kearifan lokal yang dikontekstualisasikan adalah sebagai berikut. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang keadaan di SMK Negeri 1 Kota Bangun, peneliti melakukan investigasi awal yang tidak terstruktur pada Tahap I. Nilai rata-rata tes menulis cerpen adalah 85,9, yang setara dengan tingkat yang sangat baik. Dari tiga puluh siswa, tujuh belas siswa atau 56,66% mendapatkan nilai tes menulis cerpen dengan kategori sangat baik dengan rentang 85-100. Dengan rentang 75-84, 43,33 % atau 13 siswa masuk dalam kategori baik. Nilai ujian menulis cerpen di bidang penggunaan bahasa (90,83%), tema (97,5%) dan latar (100%) berada di tingkat yang luar biasa."

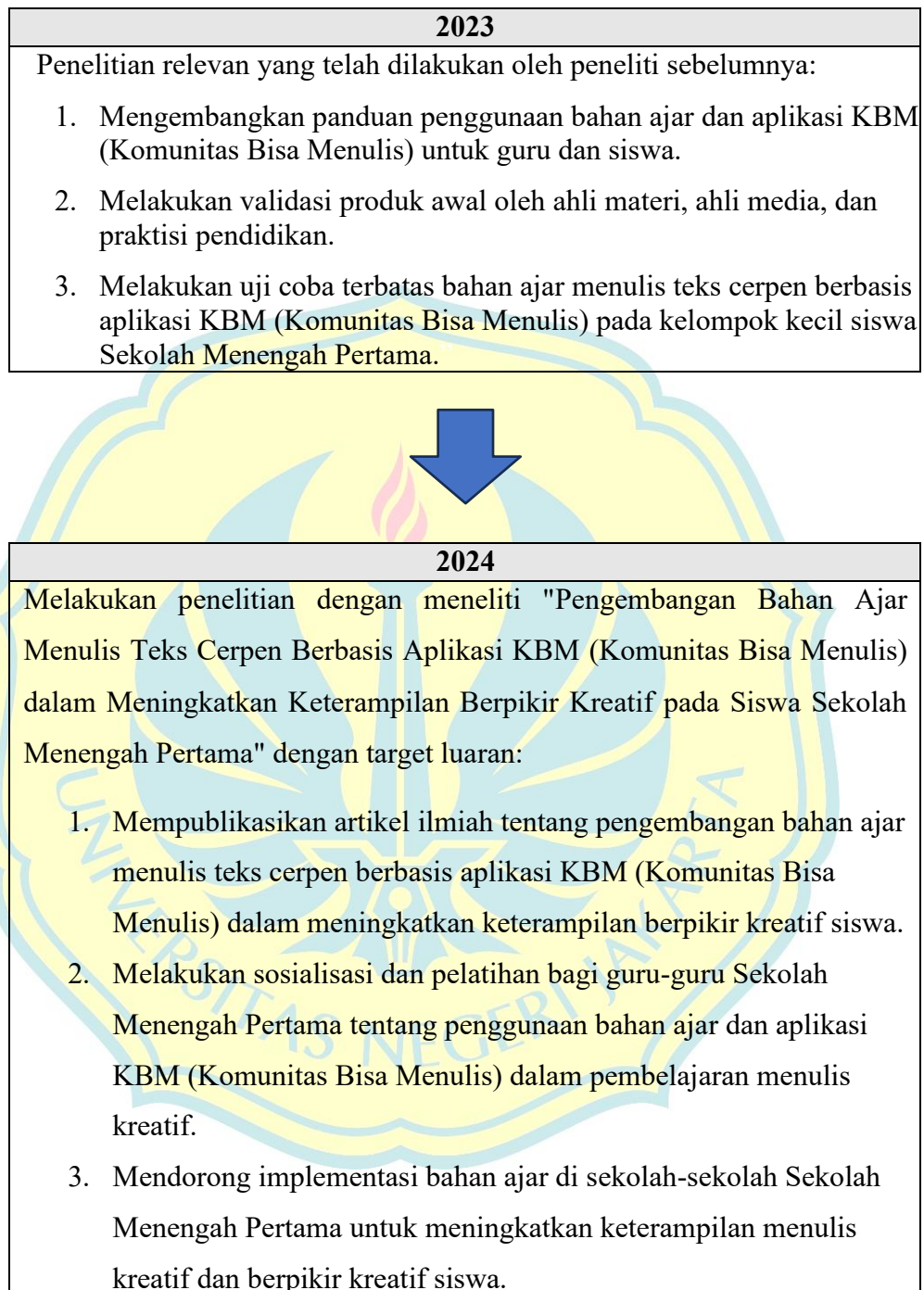


Gambar 1. 1 Hasil Penelusuran Menggunakan Aplikasi VOSViewer

Dari hasil penelitian terdahulu yang penulis temukan, serta penggunaan aplikasi *VOSViewer* dengan kata kunci “creative thinking”, “developing teaching materials” , “skills”, “writing short stories” berdasarkan tahun 2018 hingga 2024 yang masing- masing kata kunci tersebut didapatkan melalui *Google Scholar*, maka terlihat bahwa “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam Meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Melalui analisis *VOSViewer*, terlihat adanya keterkaitan yang erat antara pengembangan bahan ajar, pembelajaran menulis cerpen atau karya fiksi, keterampilan berpikir kreatif, dan penggunaan media atau aplikasi dalam pembelajaran bahasa. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji tentang pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen berbasis aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa Sekolah Menengah Pertama. Topik ini dapat dianggap sebagai suatu kebaruan karena mengintegrasikan beberapa aspek penting seperti pembelajaran menulis kreatif, pengembangan bahan ajar, penggunaan aplikasi atau media pembelajaran, dan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, topik "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi KBM (Komunitas Bisa Menulis) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Menengah Pertama" dapat dianggap sebagai suatu kebaruan atau state of the art dalam sebuah tesis, karena menggabungkan aspek-aspek penting dalam pembelajaran bahasa dan menulis kreatif dengan memanfaatkan teknologi aplikasi yang inovatif.

1.6 Road Map Penelitian

Peta jalan penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:





2025
Rencana atau harapannya kedepan untuk penelitian ini: 1. Melakukan penyempurnaan dan pengembangan bahan ajar secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik dan evaluasi dari pengguna (guru dan siswa). 2. Mengeksplorasi pemanfaatan teknologi terkini seperti Kecerdasan Buatan (AI), Realitas Virtual (VR), atau Augmented Reality (AR) dalam pengembangan bahan ajar dan aplikasi KBM untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif. 3. Mempublikasikan artikel ilmiah terkait pengembangan bahan ajar dan aplikasi KBM dalam jurnal-jurnal terkemuka di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

Gambar 1. 2 Road Map Penelitian

