

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merdeka membawa inovasi baru dalam bidang pendidikan bahasa yang dirasa efektif dan bermanfaat bagi guru dan siswa, yaitu konsep pembelajaran berbasis genre yang berpandangan bahwa bahasa adalah fenomena sosial dengan pengertian bahwa bahasa adalah sumber daya untuk membuat arti antarmanusia. Menurut Mahsun dalam Agustina (2017), genre merujuk pada nilai-nilai atau norma-norma kultural yang direalisasikan dalam suatu proses sosial. Genre dapat diartikan sebagai jenis teks yang berfungsi menjadi rujukan agar teks lebih efektif dari segi tujuan, ketepatan penyusunan elemen teks, sampai ketepatan penggunaan unsur tata bahasa. Oleh karena itu, pemelajar bahasa akan lebih memahami bahasa yang dipelajari jika diberikan langsung teks dalam konteks sosial yang sebenarnya. Guru dan siswa memiliki keterlibatan dalam menemukan dan menyampaikan arti yang terkandung dalam teks. Pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student-centered*) sehingga siswa terlibat aktif di dalamnya. Tetapi, guru sebagai pendidik juga tidak bisa melepaskan begitu saja kegiatan pembelajaran pada siswa. Guru memiliki intervensi untuk membingkai (*scaffolding*) kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan atau fokus pembelajaran pada setiap tahap dalam siklus pembelajaran berbasis teks (Saragih, 2016).

Pembelajaran genre ini juga sangat relevan dengan penerapan kurikulum merdeka yang dicetuskan oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum merdeka membawa konsep kurikulum yang menuntut kemandirian siswa. Konsep kurikulum merdeka, guru dan siswa secara bersama-sama akan menciptakan konsep pembelajaran yang lebih aktif dan produktif bagi guru maupun peserta didik. Menurut Juliati, dkk (2016) dengan adanya penerapan kurikulum merdeka, guru sebagai kaum akademisi saat ini dapat menggiatkan kegiatan literasi di tengah-tengah masyarakat yang mampu mengembangkan pengetahuan, kreativitas, kemampuan dalam berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi dengan baik, dan kecakapan

dalam menggunakan perangkat yang berbasis teknologi. Guru bisa meningkatkan kegiatan literasi siswa dengan menerapkan pembelajaran genre yang berbasis teks, karena siswa dapat berliterasi secara mandiri.

Pembelajaran bahasa Indonesia menyuguhkan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pada aspek pengetahuan, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis genre akan menyuguhkan fungsi sosial, struktur, dan kaidah kebahasaan teks. Pada keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dan pada sikap dicapai melalui tahap taksonomi Krathwol, mulai dari menerima, menanggapi, menghargai, menghayati sampai mengaktualisasikan suatu sikap.

Pembelajaran berbasis genre dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam berbahasa dari proses literasi dengan melihat, mendengar, merasakan apa yang disuguhkan dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa belajar tentang genre-genre yang umum ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan konteks-konteks tertentu, seperti narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, iklan, atau surat resmi. Mereka belajar mengenali ciri khas dan struktur dari setiap genre, serta bagaimana menyusun teks dalam genre tersebut dengan tepat.

Berkaitan dengan pembelajaran berbasis genre, penulis melakukan observasi untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran pada siswa. Observasi dilakukan pada siswa SMP kelas VII MTs Al Mursyidiyyah Pamulang dan SMP Al Fath Cirendeui. Dari beberapa genre umum yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, materi deskripsi dipilih karena di kehidupan sehari-hari kita sering mengungkapkan dan menjelaskan sesuatu, seperti objek, fenomena, peristiwa. Penjelasan kita dapat diterima dan tersampaikan dengan baik apabila kita mendeskripsikan hal tersebut dengan tepat dan jelas. Kita juga harus memiliki perbendaharaan kata yang banyak agar tidak kesulitan saat menyusun kalimat yang baik dan benar. Terlebih poin utama dalam membuat teks deskripsi adalah membuat pembaca bisa ikut melihat, mendengar, merasakan sesuatu yang sedang dideskripsikan.

Menurut Gerot dan Wignel, seperti yang dikutip dalam Ismayanti dan Kholiq (2020), teks deskriptif terdiri dari struktur genetis yang terdiri dari identifikasi, dan deskripsi. Identifikasi juga memperkenalkan pembaca pada topik yang akan dibahas dalam paragraf berikut, identifikasi, atau mengidentifikasi subjek yang akan dirinci, biasanya diungkapkan pada paragraf pertama. Pada bagian deskripsi, penulis memberikan penjelasan tentang topik.

Berdasarkan berbagai sub yang ada pada materi teks deskripsi, kemampuan berbahasa yang dirasa paling sulit oleh siswa adalah kemampuan menulis teks deskripsi. Kesulitan yang dirasakan siswa, yaitu tidak memiliki ide atau gagasan yang akan ditulis, sulit menemukan penulisan kata dan penggunaan kata hubung yang tepat dan benar, kekurangan sumber referensi untuk menulis sesuai dengan topik, menentukan struktur, dan menjelaskan secara detail dengan tepat.

Jenjang kelas VII SMP dalam Capaian Pembelajaran Fase D memiliki Capaian Umum yaitu peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Dan pada bagian kemampuan menulis, peserta didik Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Capaian Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan kegiatan siswa menulis teks deskripsi. Melalui deskripsi, siswa menyampaikan gagasan, mendeskripsikan hasil pengamatan dan pengalaman mereka terkait suatu objek dengan logis, kritis, kreatif, dan terstruktur.

Hayes dan Berninger melalui O'Rourke, dkk (2018) menyatakan bahwa ada tingkatan dalam proses menulis kognitif, yang disebut tingkat proses, yang melibatkan proses penulisan khusus yang digunakan untuk menghasilkan teks. Skema penulisan merepresentasikan keyakinan penulis tentang sifat-sifat yang harus dimiliki oleh teks yang akan ditulis (pengetahuan tentang genre) dan bahkan keyakinan tentang cara membuat teks tersebut (pengetahuan strategi).

Nurhidayati (2020) juga mengungkapkan terkait kesulitan menulis bagi para siswa, yaitu tulisan siswa belum runtut, siswa kesulitan menuangkan gagasan

yang ada di pikiran, belum mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, kurang tepat dalam penggunaan kata dan kalimat dalam tulisan, serta kurangnya pemahaman dalam menerapkan kaidah-kaidah kebahasaan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa dan Sastra Indonesia (PUEBI). Siswa juga merasa kesulitan dalam memulai serta memikirkan bagian mana yang harusnya dikembangkan.

Kesulitan menulis memang menjadi kesulitan yang umum, tidak hanya terjadi pada siswa di Indonesia, tetapi juga siswa di luar negeri seperti di Malaysia. Nair dan Sanai (2018) mengungkapkan bahwa siswa di Malaysia kesulitan saat mendapatkan tugas menulis, seperti menulis *descriptive text*. Hal ini karena menulis membutuhkan wawasan dalam ketepatan tata bahasa sesuai standar yang sudah ditentukan. Nair dan Sanai menggunakan metode *Student Team Achievement Division* atau STAD yang diciptakan oleh Slavin pada tahun 1994 untuk mengajak siswa melakukan kolaborasi dalam penugasan. Selanjutnya, Carter (2015) juga mengemukakan kesulitan yang sama, bahwa siswa di Namibia, Afrika juga memiliki masalah saat mendapat tugas menulis teks deskripsi. Carter memberikan solusi dengan memvisualisasikan apa yang didasarkan dari *five senses*, yaitu apa yang siswa lihat, siswa rasa, siswa dengar, siswa cium, dan siswa sentuh. Jadi, Carter menggunakan pembelajaran yang kontekstual, mengajak siswa berhubungan langsung dengan konteks objek yang akan dideskripsikan.

Pembelajaran yang bermutu harus dilakukan agar keberhasilan tujuan pendidikan dapat tercapai dan menghasilkan siswa yang cerdas. Ada banyak cara yang dapat dilakukan dalam rangka memberikan pembelajaran yang bermutu kepada peserta didik, salah satunya yaitu dengan adanya guru profesional yang memberikan kinerja terbaiknya dalam membimbing siswa. Dikutip dari Muslimah dan Kuntoro (2021), disebutkan bahwa guru sebagai pendidik harus memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Muslimah dan Kuntoro juga menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi yang mumpuni, seperti 1) kemampuan mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu; 2) menyelenggarakan

kegiatan pengembangan yang mendidik untuk kompetensi pedagogis; 3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif; 4) memanfaatkan teknologi dan informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri untuk kompetensi profesional. Guru sebagai pendidik juga harus mengetahui secara jelas dan tepat mengenai bagian-bagian yang terdapat dalam pembelajaran, seperti materi, metode, media, sumber belajar, sistem pembelajaran, lingkungan, maupun sistem penilaian. Agar proses belajar tidak terkesan monoton dan membosankan, guru harus secara profesional membangun iklim belajar yang menarik dengan selalu memberikan inovasi-inovasi yang bervariasi dalam setiap proses belajar.

Kegiatan belajar mengajar yang baik tidak hanya bersifat satu arah, yang mana guru secara penuh menggunakan metode ceramah menjelaskan materi kepada siswa. Guru harus memberikan inovasi dalam penggunaan metode yang efektif, efisien, dan bersifat *student-centered* agar siswa juga berpartisipasi dalam pembelajaran. Metode yang dapat dijadikan solusi yang efektif adalah metode *flipped classroom*. Metode yang dipopulerkan oleh Bergman dan Aaron (2007) ini secara sederhana adalah metode pembelajaran yang membalik cara pengajaran di kelas. Metode ini mengharuskan siswa untuk mempelajari terlebih dahulu di rumah sebagai pengetahuan awal, agar guru tidak *full* menjelaskan materi di kelas (Chandra dan Nugroho, 2016). Inti dari pembelajaran Flipped Classroom ada dua yaitu 1) menyediakan waktu lebih banyak di kelas untuk asimilasi materi dalam bentuk latihan soal, atau aktivitas lainnya dan 2) mengakomodasi berbagai perbedaan siswa dalam hal motivasi, kemampuan menyerap, dan pengetahuan sebelumnya. *Flipped Classroom* mengubah apa yang seharusnya dikerjakan di luar kelas oleh siswa berupa penugasan-penugasan menjadi dikerjakan di dalam kelas dengan didampingi guru dan apa yang seharusnya dikerjakan di dalam kelas berupa pengajaran dan penyampaian materi oleh guru menjadi dikerjakan di luar kelas dengan menonton video pembelajaran yang telah disiapkan (Ridha, Setyosari, dan Kuswandi, 2016).

Metode ini membuat siswa lebih mandiri dalam proses mempelajari materi. *The flipped classroom provides more time for hands on activities and content*

inquiry and analysis. Fulton (2012) also found that the flipped classroom causes “students to take more responsibility for their own learning”. Students also have access to the content at home so if they are absent due to illness they can easily catch up and do not miss out on vital lectures (Schmidt, 2016). Flipped classroom memberikan waktu untuk berbagai aktivitas dan konten inkuiri dan analisis. Fulton juga berpendapat bahwa *flipped classroom* membuat siswa mempunyai tanggung jawab terhadap pembelajarannya masing-masing.

Siswa juga bisa secara terampil dan bebas mencari informasi tambahan tentang materi tersebut. Jika siswa sudah memiliki pengetahuan awal, maka waktu di kelas akan fokus pada latihan sebagai bentuk pengayaan, evaluasi, dan refleksi dari materi tersebut secara langsung.

Pengadaan perangkat yang sesuai, efektif, dan efisien juga menjadi hal yang utama dan harus diperhatikan oleh guru. Salah satu perangkat yang menjadi pokok dalam proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar. Pada kegiatan pembelajaran, bahan ajar diperlukan sebagai pedoman terkait keseluruhan materi yang sudah disusun secara sistematis untuk dipelajari oleh siswa. Pentingnya bahan ajar dinyatakan oleh Syarif, dkk (2021), bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode-metode, batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar sangat berpengaruh terhadap materi yang disampaikan guru kepada peserta didik, sehingga bahan ajar sangat diperlukan untuk mampu mewadahnya. Bahan ajar memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar selain peranan seorang guru, maka dari itu perlu dirumuskan bahan ajar yang mampu mendukung terselenggaranya pendidikan yang baik.

Dari hasil observasi analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, guru memang sudah menggunakan bahan ajar untuk membantu siswa belajar, tetapi ada beberapa siswa yang mengalami kendala dalam memahami pelajaran. Kendala yang ditemukan di MTs Al Mursyidiyyah Pamulang adalah guru terlalu fokus menggunakan bahan ajar cetak, sedangkan ada beberapa penjelasan yang kurang dipahami jika dijabarkan secara tertulis. Peneliti menemukan pendapat dari siswa

terkait permasalahan ini melalui kuisisioner, yaitu guru juga harus melakukan inovasi terkait bahan ajar dengan menggunakan bentuk lain seperti audiovisual. Siswa menyatakan bahwa penjelasan yang dibantu dengan adanya bahan ajar berbentuk audiovisual seperti video pembelajaran dirasa memudahkan siswa untuk memahami materi teks deskripsi. Bahan ajar berbentuk video akan mewadahi karakter belajar siswa yang beragam, karena video berbentuk audiovisual. Selain itu, video juga bisa dibagikan dan dapat ditonton oleh siswa tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Video pembelajaran juga menjadi perangkat utama dalam pembelajaran *flipped classroom*.

Guru bisa memproduksi suatu video pembelajaran dengan bantuan memanfaatkan teknologi media yang efektif, menarik, serta menyesuaikan level pengetahuan anak sehingga mengubah pembelajaran yang konvensional menjadi berbasis teknologi. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk memproduksi video pembelajaran adalah media *Powtoon*.

Powtoon merupakan perangkat baru yang cara pengoperasiannya mirip dengan *PowerPoint*. *Powtoon* ditemukan pada Januari 2012, dan pada Agustus di tahun yang sama versi baru diluncurkan. *Powtoon* menggunakan *adobe flex* teknologi. File ini dapat digunakan di *Powtoon* online visor, atau diekspor ke *Youtube*. *Powtoon* juga memiliki versi gratis dan fitur-fitur di dalamnya dapat digunakan. *Powtoon* menggunakan slide yang bisa diisi dengan teks maupun gambar (Pais, M. H. R., Nogues, F. P. & Munoz, B. R, 2017).

Sejumlah hasil penelitian menunjukkan manfaat penggunaan media *Powtoon*. Hasil penelitian One (2017) menunjukkan manfaat antara lain: (a) menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, (b) menjadikan siswa aktif dalam bertanya dan menjawab, dan (c) meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Fajar, S. dkk (2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan media *power point* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Dibandingkan media lain, *Powtoon* lebih atraktif dan tidak monoton. Bahkan, banyak siswa yang lebih menyarankan menggunakan media *Powtoon*

dibandingkan media lainnya. Selanjutnya, Semaan, C. & Nour Ismail (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* memberikan hasil positif dalam kegiatan belajar bahasa siswa. Hasil penelitian Febrisma (2013) membuktikan bahwa *Powtoon* sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Manfaat bagi siswa antara lain 1) *Powtoon* menjadikan siswa lebih konsentrasi dalam belajar; 2) Siswa menemukan hal-hal yang menarik dari gambar visual yang ditampilkan; 3) Siswa menjadi lebih antusias dalam membuat video yang menarik. Selain itu, *powtoon* juga membantu dalam kegiatan presentasi karena siswa menjadi lebih percaya diri. Adapun manfaat bagi guru, siswa lebih mudah menangkap penjelasan yang disampaikannya. Materi dan konsep yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami, dan menurut guru siswa lebih antusias dan berdedikasi pada proyek *Powtoon*.

Peneliti juga melakukan observasi awal untuk melihat bagaimana gambaran bahan ajar yang biasa digunakan pada guru Bahasa Indonesia untuk menjelaskan materi Teks Deskripsi di kelas VII. Dari hasil observasi, guru menggunakan buku Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Teks deskripsi yang dijadikan sebagai contoh dalam buku tersebut memasukkan unsur budaya Indonesia. Pendidikan dan budaya adalah dua hal yang selalu ada di tiap aspek kehidupan, karena pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok sebagai langkah memajukan individu dan masyarakat, sedangkan budaya adalah hal yang sudah melekat dalam sendi kehidupan masyarakat. Terlebih, Indonesia adalah negara kepulauan dengan budaya yang sangat banyak, beragam, dan menarik.

Pengintegrasian budaya dalam bidang pendidikan adalah langkah yang tepat agar masyarakat Indonesia mengenal dan memiliki karakter yang bangga akan budaya, sekaligus sebagai bentuk upaya pelestarian budaya tersebut. Hal tersebut sesuai dengan harapan agar masyarakat Indonesia mendapat pendidikan yang berbasis karakter. Namun, buku Kemendikbud sebagai bahan ajar yang digunakan dirasa masih terbatas dan belum kontekstual, karena buku tersebut tidak mungkin untuk memasukkan semua budaya yang ada di Indonesia. Buku Kemendikbud Edisi Revisi Tahun 2017 ini menampilkan tujuh teks sebagai

contoh dari teks deskripsi, yaitu 1) Parangtritis nan indah, 2) Ayah, Panutanku, 3) Ibu Inspirasiku, 4) Sibagas Kelinci, 5) Pesona Pantai Sengigigi, 6) Gebyar Pementasan Tari Kolosal Ariaah, dan 7) Rumah makan nyampleng. Dari teks yang ada, buku teks tersebut belum secara menyeluruh memberikan contoh yang kontekstual. Belum ada perwakilan teks yang mengusung budaya lokal Banten yang membantu siswa untuk mengenal tentang budaya Banten secara kontekstual. Padahal, Banten juga menjadi salah satu provinsi yang kaya akan budaya, seperti contohnya Suku Baduy yang terkenal dan masih lestari.

Terkait pengintegrasian kearifan lokal dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, guru Bahasa Indonesia di SMP Al Fath Cirendeuh sangat setuju dengan pernyataan bahwa teks yang kontekstual dapat membantu siswa dalam memahami materi, khususnya teks deskripsi. Menurut Nur Qoyimah selaku guru Bahasa Indonesia SMP Al Fath Cirendeuh, guru dapat memanfaatkan berbagai objek yang dekat dengan kehidupan siswa sebagai topik yang akan dideskripsikan, seperti tempat wisata yang khas dengan kearifan lokal daerah tersebut. Objek yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan anak memberi pengalaman langsung yang memudahkan siswa saat menulis teks deskripsi. Teks yang kontekstual juga menjadi solusi dari permasalahan siswa yang kesulitan mencari ide yang akan dituangkan dalam tulisan dan kurangnya sumber referensi. Dengan menggunakan objek kearifan lokal yang dikenal, siswa akan mendapat gambaran yang lebih jelas dan sumber referensi yang nyata saat mendeskripsikan suatu objek secara tertulis.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka (Tanjung, 2018). Dengan mengintegrasikan kearifan budaya lokal dalam pembelajaran, khususnya Bahasa Indonesia, siswa akan lebih memahami suatu teks karena mendapatkan contoh nyata secara kontekstual terkait budaya bangsa sendiri. Selain itu, siswa juga sekaligus mengenal lebih luas dan dalam budaya lokal yang mungkin belum mereka ketahui serta menumbuhkan kepribadian dan karakter yang cinta tanah air. Memasukkan kearifan lokal dalam pembelajaran

juga ikut membantu generasi ke depannya untuk selalu melestarikan budaya secara konkret dalam pembelajaran.

Peneliti mendapatkan simpulan dari hasil analisis kebutuhan bahan ajar bagi guru dan siswa, bahwa diperlukan suatu bahan ajar yang berbentuk audiovisual dan berbasis kearifan lokal untuk memudahkan siswa belajar memahami materi menulis teks deskripsi.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tesis berjudul *Model Bahan Ajar Menulis Teks Deskripsi Berbasis Kearifan Lokal Banten dengan Media Powtoon dan Flipped Classroom*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar menulis teks deskripsi?
2. Bagaimana proses pengembangan model bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis kearifan lokal Banten dengan menggunakan media Powtoon dan Flipped Classroom?
3. Bagaimana kelayakan model bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis kearifan lokal Banten dengan media Powtoon dan Flipped Classroom ditinjau dari aspek pembelajaran, kebahasaan, dan media?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan model bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis kearifan lokal Banten dengan media Powtoon dan Flipped Classroom dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis kearifan lokal Banten.
2. Mengetahui proses pengembangan model bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis kearifan lokal Banten dengan menggunakan media Powtoon dan Flipped Classroom.

3. Mengetahui kelayakan model bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis kearifan lokal Banten dengan media Powtoon dan Flipped Classroom ditinjau dari aspek pembelajaran, kebahasaan, dan media.
4. Mengetahui efektivitas penggunaan model bahan ajar menulis teks deskripsi berbasis kearifan lokal Banten dengan media Powtoon dan Flipped Classroom dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Guru

Dengan adanya penelitian ini, guru lebih memahami terkait pembelajaran bermutu untuk peserta didik, mengetahui tentang pengembangan dan manfaat adanya bahan ajar sebagai penunjang utama kegiatan belajar mengajar, mengetahui manfaat teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh.

2. Siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa lebih memahami tentang manfaat bahan ajar di kelas, membantu belajar siswa dan memahami materi tentang pembelajaran menulis.

3. Peneliti Lainnya

Dengan adanya penelitian, peneliti lainnya bisa mengetahui berbagai permasalahan yang ada di dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Selain itu, peneliti lainnya juga bisa menjadikan penelitian ini sebagai inspirasi dan motivasi untuk melakukan penelitian lain dalam bidang pendidikan.

1.5 State of The Art

Penelitian merupakan pengembangan bahan ajar yang relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Magdalena (2020), Cahyadi (2019), Hana (2020) yang membahas mengenai pengembangan bahan ajar. Selain itu, penelitian ini juga membahas mengenai pengembangan bahan ajar menulis teks

deskripsi yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Afriani (2023), Utami (2023), Raissa (2022). Penelitian ini juga membahas tentang pemanfaatan media audiovisual seperti penelitian Anjarsari (2020), Salamah (2022), Yuanta (2017). Untuk spesifikasi media audiovisual, penelitian ini juga membahas penggunaan media *Powtoon* seperti penelitian terdahulu oleh Baihaqi (2023), Fika (2022), Rafif (2023) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai materi. Selain penggunaan media, penelitian ini juga membahas penerapan dari model *flipped classroom* seperti penelitian Syajili (2021), Rahman (2022), Rochmiyati (2023), dan Waer (2021). Kemudian, penelitian ini juga berbasis kearifan lokal dalam bahan ajar seperti yang dilakukan oleh Nurafni (2020), Tinja (2017), Owon (2017).



1.6 Road Map Penelitian

Road Map atau peta jalan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

