

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan kurikulum di Indonesia mengalami perubahan yang drastis pasca pandemi. Penggunaan kurikulum sementara saat pandemi atau yang kerap disebut sebagai kurikulum *prototype* disempurnakan menjadi kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka menjadi kurikulum yang wajib diterapkan di semua sekolah di Indonesia. Mulai dari tingkat dasar sampai tingkat tinggi. Dalam kurikulum merdeka, berdasarkan Pusat Informasi Kemendikbud.com tingkatan-tingkatan ini disebut dengan fase A – F.

Dalam setiap fase pembelajaran ini memiliki standar-standar yang harus dicapai oleh peserta didik. Demikian halnya dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Elemen-elemen yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan reseptif (menyimak dan membaca & memirsa) dan meningkatkan kemampuan produktif (berbicara & mempresentasikan dan menulis).

Kemampuan menulis menjadi elemen yang sangat penting untuk ditingkatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMA, beliau menyampaikan bahwa kemampuan menulis siswa masih sangat perlu ditingkatkan. Hal ini diperkuat dengan hasil survei yang dilakukan kepada 43 siswa kelas XI pada tanggal 16 November 2023, menulis fiksi menjadi salah satu kemampuan berbahasa yang dikuasai oleh siswa. Salah satu penyebab rendahnya minat menulis cerpen ini disebabkan oleh banyak hal, diantaranya adalah terbatasnya media dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan wawancara dengan 2 guru bahasa Indonesia pada 18 November 2023 disampaikan bahwa menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa kelas XI di kurikulum merdeka pada elemen menulis. Cerpen menjadi salah satu *genre* karya sastra untuk menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk kreatif.

Hal ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F elemen menulis: Pelajar mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan

metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Pelajar mampu menulis karya sastra dalam berbagai *genre*. Pelajar mampu menulis teks refleksi diri. Pelajar mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Pelajar mampu memodifikasi/mendekonstruksikan karya sastra untuk tujuan ekonomi kreatif. Pelajar mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Ajip Rosidi dalam Tarigan memberi batasan definisi cerita pendek adalah cerita yang pendek dan merupakan suatu kebulatan ide. Dalam kesingkatan dan kepadatannya itu, sebuah cerpen adalah lengkap, bulat, dan singkat. Semua bagian dari sebuah cerpen mesti terikat pada suatu kesatuan jiwa: pendek, padat, dan lengkap. Tak ada bagian-bagian yang boleh dikatakan “lebih” dan bisa “dibuang” (2011: 176-177). Cerita pendek adalah cerita singkat yang padat, bulat, dan lengkap. Artinya meskipun ceritanya singkat namun memiliki kelengkapan cerita seperti penokohan, apa yang dilakukan atau dialami oleh tokoh, dimana dan kapan kejadian berlangsung, bagaimana suasana, bagaimana penceritaannya, dan apa yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca.

Pembelajaran cerpen menjadi penting karena siswa dapat menyampaikan gagasan secara logis, kreatif, dan imajinasi tentang apa yang mereka lihat, mereka baca, mereka alami, pengetahuan mereka tentang sesuatu, atau imajinasinya. Namun, guru Bahasa Indonesia kelas XI mengatakan bahwa, penyampaian bahan ajar yang kurang menarik menyebabkan siswa tidak bersemangat dan tujuan pembelajaran cerpen tak tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMA, menulis merupakan kemampuan yang paling sulit dalam pembelajaran bahasa. Padahal melalui menulis siswa akan mengasah kepedulian, ketelitian dan ketekunan. Kejelian guru dalam mengarahkan siswa menentukan/memilih tema yang dipahami siswa akan menjadi salah satu pengukuran siswa menunjukkan kepedulian, ketelitian, dan ketekunan.

Muhamad Mishbakhul Huda dalam penelitiannya yang berjudul Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Model Kreatif Produktif, dan Model Sugesti Imajinasi Berdasarkan Kreativitas verbal Pada Peserta Didik Kelas XI di SMK (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran sugesti imajinasi

(*suggestopedia*) dipilih sebagai media yang sesuai untuk menumbuhkan imajinasi siswa dalam menulis cerpen. Selain itu, ciri-ciri pembelajaran model sugesti imajinasi yang mendesain kelas lebih santai, terdapat backsound, penyampaian bahan ajar yang dramatik juga membuat proses pembelajaran semakin menarik dan hidup.

Pembelajaran cerpen menjadi pembelajaran yang digemari, dinantikan oleh peserta didik, sekaligus menjadi pembelajaran yang menantang bagi guru dan peserta didik. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi yang memungkinkan peserta didik menemukan dan mengetahui berbagai cerpen dan materi cerpen di berbagai media. Kemudahan ini menjadikan sebagian peserta didik enggan untuk belajar cerpen di sekolah karena guru cenderung mengajar dengan cara yang tradisional. Oleh karena itu guru berlomba-lomba melakukan penelitian untuk menemukan strategi, media, aplikasi, pembelajaran cerpen untuk peserta didik.

Selain melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, peneliti juga mengambil data berupa melalui survei yang isi oleh siswa mengenai pembelajaran menulis cerpen. Berdasarkan hasil survei, menyatakan bahwa media dan bahan ajar yang monoton menjadi penyebab siswa sekadarnya dalam menulis cerpen.

Syukron (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menyimak BIPA 1 Berbasis Video Animasi Di Universitas Sofia Bulgaria, menyampaikan bahwa video animasi berpengaruh secara signifikan mengalami peningkatan pada pemelajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang akan mengembangkan bahan ajar untuk peningkatan pembelajaran menulis cerpen. Dengan penggunaan bahan ajar yang menarik maka akan berpengaruh secara signifikan pada peserta didik.

Astuti, Irnin Agustina Dwi, Nurullaeli, dan Alpi Mahisa Nugraha melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Pembelajaran *E-Learning* dengan *Web Log* sebagai Alternatif Bahan Ajar (Astuti et al., 2018), mereka melakukan inovasi penelitian menggunakan *E-Learning* dengan bantuan *Web Log*. Para guru mengikuti pelatihan *E-Learning* pembuatan *Web Blog*. Web blog inilah yang nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Penulis melihat bahwa guru perlu dibekali dengan kemampuan digital yang cukup.

Dengan kemampuan digital yang memadai guru akan mampu mendesain pembelajaran yang menarik.

Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik benang merah bahwa pemanfaatan teknologi mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa dalam pembelajaran.

Putri, Nia Dwi Anggita (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Thinglink* dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri Kretek Tahun Ajaran 2021/2022 menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran teks prosedur khususnya menulis teks prosedur; 2) kualitas bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dalam pembelajaran teks prosedur dinyatakan valid. Berdasarkan penilaian ahli bahan ajar diperoleh jumlah skor 75 dengan rata-rata 4,68 dan memiliki kriteria sangat baik. Penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor 82 dengan rata-rata 4,82 dan memiliki kriteria sangat baik; 3) respon siswa yang tinggi pada skor angket 318 dengan persentase 99,37% dan memiliki kriteria baik sekali; 4) penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *thinglink* dinyatakan efektif dengan hasil rata-rata nilai siswa meningkat dan signifikan.

Dari penelitian tersebut, peneliti melihat bahwa keunggulan media *thinglink* yang dihasilkan ialah pembelajaran disajikan sesuai dengan model pembelajaran konstruktivistik. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kemenarikan tersebut terlihat pada pengorganisasian isi media, penyajian komposisi warna-warna yang harmonis, serta konsistensi dalam penggunaan tombol-tombol interaktif..

Penampilan tombol yang warna-warni, menarik akan membuat siswa tertarik mengerjakan dengan optimal. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini, bahan ajar dan *assesment* akan ditampilkan dengan menarik.

Aplikasi *thinglink* yang mampu menampilkan berbagai gambar, video, grafis, music dalam satu tampilan menjadi pilihan yang sesuai dalam pembelajaran cerpen.

Melalui aplikasi *thinglink* bahan pembelajaran yang sugestif akan memaksimalkan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen.

Penggunaan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pengembangan bahan ajar menulis cerpen menjadi sangat relevan dan strategis sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan analisis kebutuhan. Penerapan pendekatan PjBL sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi antara kemampuan berliterasi, penguasaan bahasa, dan pengembangan 5C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication, computational thinking*).

Pada pengembangan bahan ajar berbantu *thinglink* yang akan disusun, kemampuan berliterasi akan menjadi modal utama dalam peserta didik memilih cerpen yang akan dibaca (baik dalam bentuk visual, audio, maupun audio visual). Dengan penguasaan bahasa, peserta didik akan mampu menulis sesuai dengan kaidah kebahasaan yang sesuai. Selain itu dalam bahan ajar yang dikembangkan juga akan mengembangkan kemampuan 5C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication, computational thinking*) peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ningsih, Dewi Widya (2023) yang berjudul Analisis Efektivitas Pembelajaran Berbasis Project Base Learning Dalam Mencapai Tujuan Kurikulum Merdeka, artikel ini mengkaji seberapa efektif PjBL dalam mencapai tujuan Kurikulum Merdeka dengan menyoroti pengembangan kompetensi dasar peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama dan berkomunikasi.

Candin, Arnoldus David dan Maria Goreti Rini Kristiantari dalam penelitiannya yang berjudul Project Based Learning Berbasis Out Door Study Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbahasa Indonesia Pada Kelas V SD menyatakan bahwa teknik analisis data menggunakan statistic deskriptif dan inferensial menunjukkan rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 74% tergolong kriteria sedang, rata-rata pretest control adalah 71% tergolong kriteria sedang, rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 88% tergolong kriteria sedang. Hasil analisis uji anakova keterampilan menulis cerpen berbahasa Indonesia yakni, $F_{hitung} 42.746 > F_{tabel} 4.02$ pada dk pembilang adalah 1 dan dk penyebut adalah 52 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan model pembelajaran PjBL berbasis *Outdoor Study* terhadap keterampilan menulis cerpen berbahasa Indonesia pada kelas V SD.

Amril, KhairaiFi Jumanisa dan Harris Effendi Thahar (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis *Project Based Learning* Bagi Siswa Kelas XI SMA menyampaikan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul elektronik meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul elektronik. Validitas modul elektronik oleh pakar, yaitu 95,1% sehingga modul elektronik dikategorikan sangat valid. Praktikalitas modul elektronik oleh guru, yaitu 93,05% pada kategori sangat praktis dan praktikalitas oleh siswa, yaitu 85,8% pada kategori sangat praktis. Aktivitas belajar siswa sebesar 97,5% dengan kategori sangat aktif. Keefektifan modul elektronik berdasarkan hasil tes pengetahuan siswa, rata-rata nilai yang diperoleh, yaitu 87 dengan predikat A. Berdasarkan hasil tes keterampilan siswa, rata-rata nilai yang diperoleh, yaitu 87 dengan predikat A. Berdasarkan penilaian sikap, yaitu 94 dengan predikat A (sangat efektif)

Berdasarkan beberapa masalah dan pertimbangan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbantu *Thinglink* di SMA.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan oleh penulis, maka penelitian ini berfokus pada “**Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan *Thinglink* pada Menulis Cerpen di SMA**”. Adapun sub fokus penelitian ini sebagai berikut,

1. Analisis kebutuhan bahan ajar menulis cerpen berbantu *thinglink*
2. Rancangan bahan ajar menulis cerpen berbantu *thinglink*
3. Kelayakan bahan ajar menulis cerpen berbantu *thinglink* berdasarkan penilaian dari ahli.

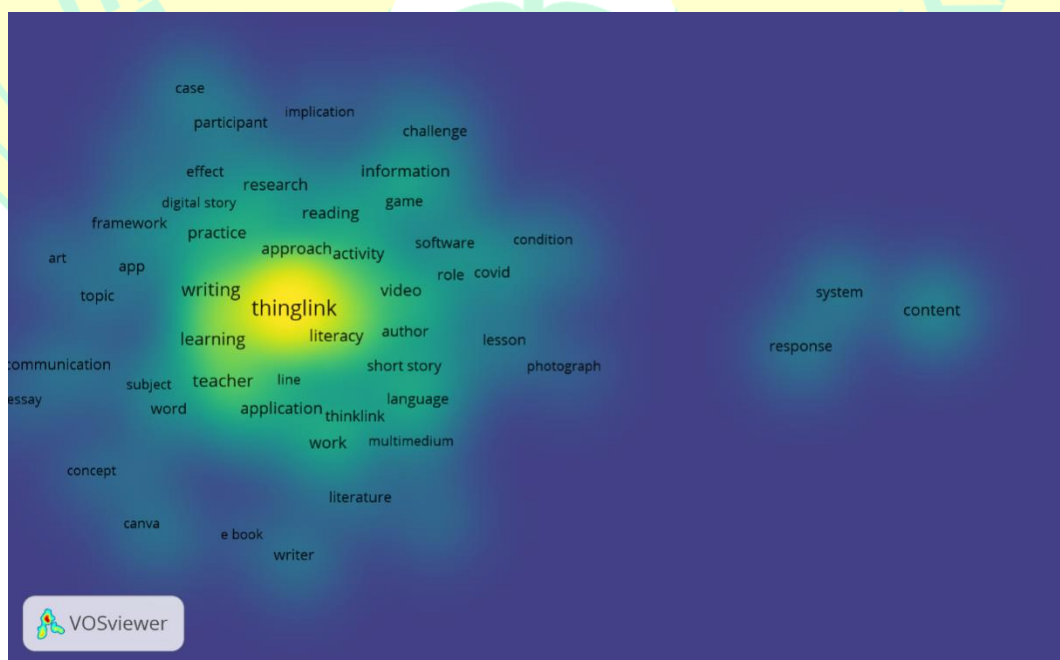
Penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan yang ada di masyarakat. Penelitian Bahasa atau pendidikan yang dilakukan disebabkan adanya fenomena-fenomena yang terjadi sehingga mengubah, menaikkan, atau menurunkan kualitas sesuatu. Bisa juga fenomena ini terjadi karena adanya inovasi.

Untuk mengetahui fenomena yang sedang terjadi, selain kita melakukan pengamatan langsung pada objek di sekitar kita juga dapat melihat fenomena yang sedang terjadi secara lebih luas (bahkan secara internasional) dengan menggunakan aplikasi *vos viewer* dan *publish or pheris*.

Peneliti memasukkan kata kunci *thinglink application*, *short story*, dan *teaching material development* ke dalam program *publish or pheris*. Maka, akan muncul variabel-variabel dari penelitian yang sudah dilakukan. Setelah dilakukan panen jurnal, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut di *vos viewer*. Hasil olahan dari *vos viewer* berupa 3 visualisasi data (*networking visualization*, *density visualization*, dan *overlay visualization*) yang akan memudahkan kita melihat lebih jelas GAP penelitian yang akan kita lakukan.

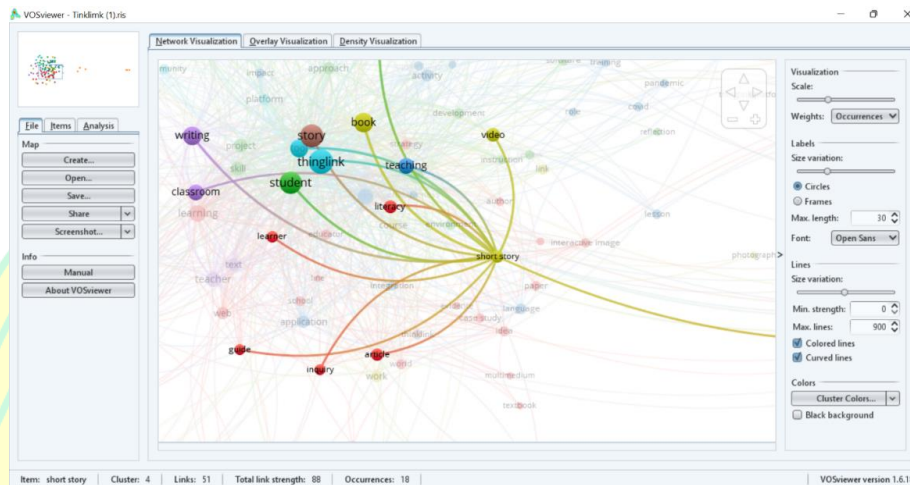
Berdasarkan *networking visualization* di atas terlihat adanya fenomena yang belum bisa dijelaskan dengan teori. Fenomena tersebut adalah fenomena *short story* (cerpen), *canva*, *video*, *practice*, *topic*, *writer*, *work*, *platform thinglink*, *thinking*, *literatur*, dan aplikasi *thinglink*.

Gambar 1.2 *Density Visualization*



Pada gambar *density visualization* makin nampak bagaimana aplikasi thinglink banyak digunakan. Namun belum ada penelitian yang meneliti pemakaian aplikasi thinlink pada pembelajaran cerpen.

Gambar 1. 3 Overlay Visualization



Kata-kata kunci yang muncul pada tampilan overlay visualization adalah *thinglink*, *student*, *literacy*, *writing*, *book*, *learner*, *guide*, *inquiry*, dan *video*. Hal ini menjadi menarik perhatian saya untuk mengungkap bagaimana pengembangan bahan ajar pembelajaran cerpen berbantuan aplikasi *thinglink*.

F. Road Map Penelitian

Gambar 1.4 Road Map Penelitian



Gambar 1.4 Road Map Penelitian