

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Magdalena et al., 2021). Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis dinilai paling kompleks karena bersifat aktif produktif (Amelia, 2024). Kompleksitas inilah yang menjadikan menulis sebagai sebuah proses. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalman (2018) bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur.

Salah satu bentuk tulisan kreatif yang diajarkan di sekolah adalah cerpen. Cerpen merupakan cerita tentang satu episode kehidupan manusia yang dapat dinikmati dalam tempo relatif singkat (Suhita & Purwahida, 2018). Pembelajaran menulis cerpen bukan sekadar kegiatan menghasilkan tulisan, melainkan sebuah proses kreatif yang perlu dikembangkan secara terarah pada siswa SMK. Karena cerpen merupakan bagian dari karya sastra yang dapat memupuk kreativitas dan rasa kemanusiaan siswa (Suhita & Purwahida, 2018).

Pentingnya pembelajaran menulis cerpen ini juga tercermin dalam kebijakan kurikulum yang berlaku. Mengutip Surat Keputusan Kepala Badan

Standar, Kurikulum, dan Asesmen (BSKAP) Kemeterian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang pembelajaran Fase F untuk kelas XI dan XII SMA/MA/SMK/MAK pada keterampilan menulis, yaitu:

Menulis gagasan, pandangan, imajinasi, dan/atau pengetahuan metakognisi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, dan kreatif; dan mempublikasikan hasil karya di media cetak, elektronik, dan/atau digital.

Tuntutan kurikulum tersebut mengharuskan siswa untuk menguasai berbagai jenis teks, salah satunya adalah teks cerpen. Proses menulis cerpen idealnya dimulai dengan tahap persiapan, tahap pengembangan, dan tahap penyempurnaan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melawati setiap tahapan tersebut. Graham & Hebert (2011) menegaskan bahwa instruksi menulis yang efektif harus mencakup strategi spesifik untuk setiap tahap proses menulis, termasuk dukungan untuk aspek motivasional dan kognitif siswa. Tanpa dukungan yang tepat pada setiap tahapan tersebut, siswa cenderung mengalami hambatan yang serius dalam menuangkan ide ke dalam tulisan, dan hambatan ini justru paling banyak terjadi sejak tahap paling awal, yaitu pencarian ide.

Namun, kondisi ideal yang digambarkan dalam kurikulum dan kebijakan seringkali tidak sejalan dengan realitas di lapangan. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMKN 5 Jakarta, diperoleh informasi bahwa meskipun minat dan motivasi siswa terhadap cerpen cukup tinggi, kendala utama yang dihadapi adalah kesulitan siswa dalam mencari ide dan mengembangkan alur cerita. Guru beranggapan

bahwa hal ini salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum efektif. Dalam pembelajaran, guru masih mengandalkan buku ajar terbitan Kemendikbud dan Erlangga, serta media konvensional seperti PowerPoint yang ditayangkan melalui proyektor dan potongan bagian cerpen dalam bentuk kertas sebagai contoh. Guru belum pernah melakukan pengembangan bahan ajar digital secara mandiri karena keterbatasan waktu, biaya, tenaga, dan keterampilan.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran cerpen terasa kurang menyenangkan dan membosankan karena lebih banyak teori dan kegiatan membaca dibandingkan praktik langsung menulis cerpen. Bagian tersulit bagi mereka adalah menentukan ide dan mengembangkan alur cerita. Kesulitan menemukan ide ini merupakan permasalahan yang sangat mendasar, karena ide adalah proses awal dari seluruh proses menulis cerpen. Jika pada tahap ini saja siswa sudah mengalami hambatan tanpa adanya media yang membantu, maka proses menulis cerpen tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, keterbatasan contoh cerpen yang variatif dalam bahan ajar yang ada semakin menyulitkan siswa dalam memperoleh gambaran dan inspirasi untuk menulis.

Sejalan dengan hasil tersebut, angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 47,5% siswa merasa bahan ajar seperti buku teks kurang efektif dan sulit dipahami untuk materi cerpen. Sebanyak 57,6% siswa membutuhkan bahan ajar berbasis digital seperti *website*, 59,3% siswa membutuhkan bahan ajar yang memudahkan mereka belajar secara mandiri, dan 57,6% siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses kapan saja dan

di mana saja. Siswa juga sudah terbiasa belajar menggunakan media yang membutuhkan koneksi internet, sebagaimana ditunjukkan oleh 57,6% siswa yang menjawab setuju.

Selain hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, hasil observasi selama praktik keterampilan mengajar di SMKN 5 Jakarta juga menunjukkan bahwa fasilitas kelas belum cukup memadai, salah satunya tidak semua kelas memiliki proyektor. Hal ini menghambat guru untuk menayangkan materi pembelajaran melalui PowerPoint atau media yang memerlukan proyektor. Kondisi ini semakin menegaskan bahwa dibutuhkan bahan ajar yang tidak bergantung pada fasilitas kelas tertentu, melainkan dapat diakses langsung melalui perangkat masing-masing siswa. Haleem et al. (2022) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap tuntutan zaman.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa akar masalah dalam pembelajaran menulis cerpen di SMKN 5 Jakarta terletak pada tiga hal yang saling berkaitan: (1) siswa kesulitan menemukan ide sebagai titik awal menulis cerpen; (2) bahan ajar yang tersedia bersifat konvensional, monoton, dan tidak memfasilitasi proses kreatif siswa secara bertahap; serta (3) keterbatasan fasilitas sekolah yang menghambat penggunaan media pembelajaran yang memerlukan proyektor. Ketiga permasalahan ini tidak dapat diatasi hanya dengan memperbarui buku teks, melainkan memerlukan pengembangan bahan ajar baru yang bersifat digital, interaktif, dan dapat diakses secara mandiri oleh siswa.

Di sinilah letak urgensi penelitian pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website wix* ini. *Website wix* merupakan sebuah ekosistem pembelajaran digital yang secara langsung menjawab permasalahan yang ada. Ketika siswa kesulitan menemukan ide, *website* yang dikembangkan memuat fitur pengacak ide yang secara otomatis menghasilkan kombinasi tema, konflik, dan latar yang dapat menjadi langkah awal bagi siswa sebelum mulai menulis. Dengan adanya fitur ini, hambatan paling mendasar dalam proses menulis cerpen, yaitu "tidak tahu harus menulis tentang apa," dapat diatasi secara sistematis dan menyenangkan. Selanjutnya, fitur membuat kerangka cerpen memandu siswa menyusun struktur orientasi, komplikasi, evaluasi, dan resolusi secara terbimbing, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan ide tetapi juga mengetahui cara mengembangkannya menjadi cerita yang utuh. Fitur mulai menulis kemudian memfasilitasi siswa untuk mengeksekusi kerangka tersebut menjadi cerpen lengkap, bahkan dilengkapi dengan tombol bantuan merangkai kalimat. Selain itu, menu kumpulan cerpen menyediakan berbagai contoh cerpen teks dan audio/audiovisual yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa, sehingga dapat memperluas wawasan dan inspirasi mereka.

Website wix dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui *handphone* maupun laptop tanpa memerlukan proyektor, sehingga keterbatasan fasilitas kelas tidak lagi menjadi penghalang dalam pembelajaran. Wix merupakan platform *website* builder berbasis *cloud* yang memudahkan pengguna merancang dan membuat *website* yang diinginkan tanpa harus memiliki pengetahuan teknis tentang pemrograman (Cahyaningrum et al., 2023). Platform ini menawarkan berbagai template, fitur *drag-and-drop*, dan layanan

hosting, sehingga bahan ajar yang dikembangkan dapat tampil menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa.

Dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya, pengembangan bahan ajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Rasuanti et al. (2022) mengembangkan bahan ajar digital materi cerpen di SMK Negeri 1 Pemulutan menggunakan model ADDIE dan membuktikan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dengan rata-rata validasi ahli 3,65 (sangat baik) serta mendapat respons positif dari siswa. Fitri & Santosa (2025) mengembangkan bahan ajar berbasis *website* bermuatan cerita rakyat Rokan Hulu untuk siswa SMA kelas X yang memperoleh kelayakan 92,2% dari ahli dan respons siswa sebesar 83,21% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, Mumpuni & Nurpratiwiningsih (2018) mengembangkan pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif yang terbukti efektif dengan peningkatan signifikan nilai posttest kelompok eksperimen (76,2) dibanding kelompok kontrol (69,7). Ketiga penelitian tersebut membuktikan bahwa pengembangan bahan ajar digital berbasis *website* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif meningkatkan hasil belajar, respons positif siswa, serta dapat mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan ini menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix hadir sebagai solusi konkret yang menjawab kesenjangan antara tuntutan kurikulum, kebutuhan siswa, keterbatasan guru, dan kondisi fasilitas sekolah. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul "Pengembangan Bahan

Ajar Menulis Cerpen Berbasis Website Wix untuk Siswa Kelas XI SMKN 5 Jakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta?
2. Bagaimana rancangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta?
4. Bagaimana kelayakan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta.
2. Mengetahui proses rancangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta.
3. Mengetahui proses pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta.

4. Mengetahui kelayakan bahan ajar menulis cerpen berbasis *website* wix untuk siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta.

1.4 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu, mengembangkan bahan ajar cerpen berbasis *website* wix untuk digunakan pada siswa kelas XI SMKN 5 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis terkait pengembangan bahan ajar berbasis *website* wix untuk menunjang keterampilan menulis cerpen. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar menggunakan *website* wix untuk keterampilan menulis cerpen, yang nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru penelitian ini dapat memperoleh referensi praktis yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar melalui *website* serta

mengaplikasikannya di kelas, guna mendukung keterampilan menulis cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Bagi instansi pendidikan atau pemerintah, penelitian dapat digunakan dalam solusi pada kendala pembelajaran modern sehingga dapat menjadi sebuah pertimbangan saat pembuatan regulasi atau peraturan baru yang berkaitan dengan kurikulum atau proses pembelajaran.
- d. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau referensi tentang pengembangan bahan ajar berbasis *website* wix untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada pembelajaran bahasa Indonesia SMA/ sederajat Fase F.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan keterampilan menulis telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Untuk memastikan orisinalitas dan posisi penelitian ini, perlu dilakukan kajian terhadap penelitian-penelitian relevan yang telah ada.

Penelitian yang dilakukan oleh Rasuanti et al. (2022) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Materi Cerpen di SMK Negeri 1 Pemulutan". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital materi cerpen dari segi kelayakan isi, media, dan bahasa serta keefektifannya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Bahan ajar digital yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk buku elektronik yang di dalamnya memuat video cerpen dan evaluasi, dan diujicobakan pada siswa

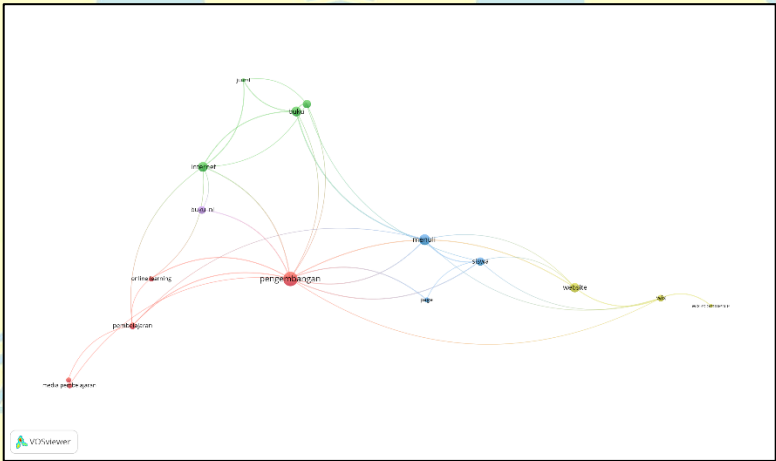
kelas XI SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan layak, efektif, dan efisien digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri & Santosa (2025) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Bermuatan Cerita Rakyat Rokan Hulu untuk Siswa SMA Kelas X". Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis *website* dalam bentuk modul elektronik (e-modul) yang memuat cerita rakyat Rokan Hulu sebagai sarana penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan melibatkan siswa kelas X SMA sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan rata-rata 92,2% dari ahli dan respons siswa sebesar 83,21% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mumpuni & Nurpratiwiningsih (2018) dengan judul "*The Development of a Web-Based Learning to Improve a Creative Writing Ability*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis *website* berupa perangkat pembelajaran (silabus, SAP, media pembelajaran berbasis web, dan instrumen penilaian) yang layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan diujicobakan pada mahasiswa PGSD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan layak dan efektif meningkatkan kemampuan menulis kreatif, yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

menulis terbimbing, serta mengintegrasikan tahapan publikasi karya sebagai bagian dari capaian pembelajaran.

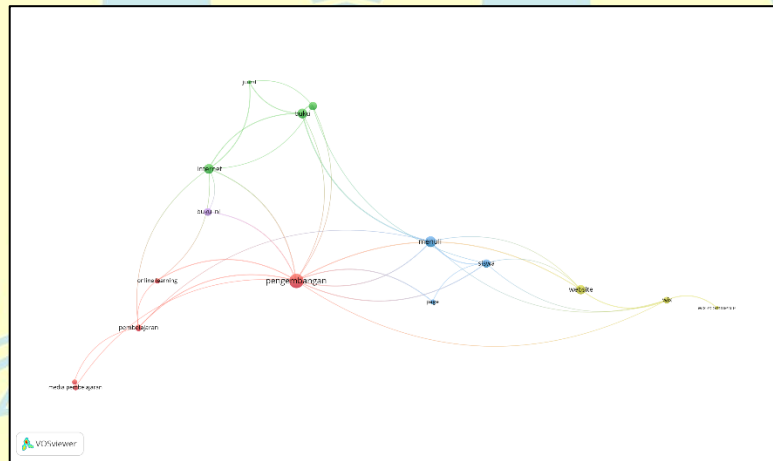
Berdasarkan hasil penelusuran database menggunakan *map based on text data* pada *Vos Viewer*, didapati hasil seperti gambar berikut:



Gambar 1. 1 State of The Art

Dilihat dari visualisasi tersebut, terdapat topik seputar penelitian pengembangan yang menggunakan *website*. Namun, penggunaan platform wix

data pada *Vos Viewer*, didapati hasil seperti gambar berikut:



Gambar 1. 1 *State of The Art*

Dilihat dari visualisasi tersebut, terdapat topik seputar penelitian pengembangan yang menggunakan *website*. Namun, penggunaan platform wix sebagai bahan ajar pada penelitian pengembangan belum banyak diteliti dan masih membutuhkan kajian dan penelitian lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi kontribusi baru di bidang pendidikan dengan menawarkan sumber belajar alternatif yang tidak hanya inovatif, tetapi juga praktis untuk digunakan.