

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Situasi pandemi Covid-19 di Indonesia memberikan dampak yang signifikan terhadap sektor pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Covid-19. Salah satu kebijakan yang diterapkan ialah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran daring yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa serta meminimalisir penyebaran virus Covid-19 di lingkungan pendidikan (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini berdampak pada guru, siswa dan orang tua yang dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Syifaul Huda, 2023). Menurut Marcellino dan Kurnia (2022) menyatakan bahwa para guru perlu mengembangkan kompetensi dalam penggunaan *platform* sebagai penunjang pembelajaran daring seperti pemanfaatan aplikasi *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Zoom*. Dengan mengembangkan kompetensi ini para guru dapat merancang pembelajaran daring secara menarik dan interaktif. Siswa juga perlu memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan *platform*, memiliki akses internet yang stabil, serta aktif mengikuti pembelajaran. Sementara itu, orang tua memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran dengan cara mengawasi, membantu kendala teknis dalam pembelajaran daring dan memberikan dukungan emosional agar dapat terciptanya lingkungan belajar yang positif di rumah (Ramadhani Putrawijaya & Zuhdi, 2022).

Para guru, siswa dan orang tua memiliki peran yang saling melengkapi dalam mendukung keberhasilan pembelajaran daring. Selain itu, dilansir dari [Tribunnews.com](https://tribunnews.com) pemerintah juga telah berupaya melakukan berbagai bantuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring seperti memberikan bantuan kuota internet kepada guru dan siswa, menyediakan program belajar melalui televisi, berbagai pelatihan guru dilakukan dalam meningkatkan kompetensi dan lain sebagainya. Meskipun berbagai langkah telah ditempuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring, tidak dapat dimungkiri bahwa peran sentral dalam

proses pembelajaran adalah guru. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Husna dkk., 2021) bahwa untuk terlaksananya pembelajaran yang optimal dalam pembelajaran daring guru menjadi peran sentral. Mulai dari merancang, mengelola, dan mengarahkan pembelajaran daring agar menarik dan efektif. Namun pada kenyataannya tidak semua guru memiliki kemampuan untuk mengakses lebih jauh mengenai pengoperasian komputer, penggunaan aplikasi pembelajaran dan membuat media pembelajaran daring (Asmuni, 2020). Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang bagaimana guru mengintegrasikan pemanfaatan teknologi dengan metode pengajaran yang tepat sangat penting dalam konteks peningkatan pembelajaran daring.

Seiring dengan berjalannya waktu, situasi pandemi di Indonesia akhirnya membaik. Dilansir dari Kompas.com pada tahun ajaran 2022/2023 pemerintah telah mengizinkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) 100% di sekolah dengan mematuhi peraturan yang berlaku sesuai dengan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri. Meskipun pembelajaran tatap muka sudah diperbolehkan 100% pemahaman akan peran penting guru dalam proses pembelajaran tetap menjadi hal yang tidak dapat diabaikan. Situasi pandemi telah menjadi pelajaran berharga bagi para guru atau pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran tatap muka, guru tetap dihadapkan pada kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan laporan Global Education Monitoring oleh Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO), teknologi bisa membantu pembelajaran, bahkan dalam kondisi normal. Hal ini menjadi semakin penting mengingat generasi abad 21 atau disebut generasi Alfa yang lahir di atas tahun 2010 merupakan anak-anak yang paling akrab dengan teknologi digital (Novianti dkk., 2019). Pendapat lain menyatakan bahwa generasi Alpha lahir ditengah-tengah perkembangan teknologi yang cukup pesat. Fenomena ini mengakibatkan mereka telah menerima segala informasi sejak dini. Dengan penerimaan banyak informasi sejak dini, menjadikan generasi Alpha dapat berfikir lebih luas dibandingkan generasi sebelumnya (Ria Norfika, 2020). Faktor ini membuka peluang bagi para guru untuk

tetap memanfaatkan teknologi sebagai sarana efektif dalam mendukung proses pembelajaran tatap muka. Namun, untuk meraih kesuksesan dalam hal ini, inovasi dan kreativitas menjadi kunci utama yang harus diterapkan oleh para pendidik.

Guru harus memiliki kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu langkahnya ialah dengan menyiapkan bahan ajar yang mudah dipahami oleh peserta didik. Bahan ajar digunakan guru untuk menjelaskan materi yang akan dipelajari. Menurut (Lestari, 2013) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Bahan ajar sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar terlaksana dengan semestinya. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Nurdyansyah & Mutala'liah, 2015) menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan berbagai pihak, tidak hanya melibatkan guru dan peserta didik. Namun, peran dari bahan ajar juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dirumuskan bahwa, bahan ajar digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran, sementara bagi peserta didik dijadikan sebagai pedoman agar dapat mengetahui pembelajaran apa yang akan atau sedang dipelajari. Secara umum bahan ajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu cetak dan non cetak. Seiring dengan kemajuan teknologi guru harus lebih mengembangkan bahan ajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pengembangan bahan ajar menjadi salah satu langkah inovatif guru agar proses pembelajaran dapat berkembang secara efektif, efisien, dan sesuai standar kompetensi yang ingin dicapai. Guru dapat membuat pengembangan bahan ajar dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Abdul Rozak dkk., 2020) pendapat menyatakan untuk menjaga minat siswa dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menyusun bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya, perlu sebuah pengembangan bahan ajar digital untuk mendukung guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Priyantoko & Cahyo (2022) dalam

penelitiannya menyebutkan bahwa bahan ajar bahasa Indonesia akan di konsep ke arah bahan ajar yang berbasis digital alasannya karena sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII terdapat materi pembelajaran, yaitu cerita imajinasi. Teks cerita imajinasi atau dikenal juga dengan teks cerita fantasi adalah bagian dari teks narasi yang tidak bersifat dialog semata, isinya berupa suatu deretan peristiwa, kisah sejarah, dan lain sebagainya (Ilman Zeid, Rohilawati, 2019). Selain itu, menurut Kosasih (2018:241) cerita imajinasi atau fantasi adalah cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan imajinasi dan khayalan. Pada kompetensi dasar cerita imajinasi 4.4 peserta didik diharapkan mampu menulis cerita imajinasi dengan benar sesuai dengan karakteristik, struktur, dan kaidah kebahasaannya. Namun dalam proses pembelajaran peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis cerita imajinasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Ratni dalam Cintia dan Mukh, (2020) yang menyatakan bahwa teks cerita imajinasi menjadi salah satu teks yang sulit dipelajari karena membutuhkan stimulus berupa daya imajinasi peserta didik serta cara pendidik dalam mengajar menjadi kunci untuk tercapainya kompetensi dasar yang sesuai. Oleh sebab itu, peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik untuk menstimulus daya imajinasi serta dapat membantu memahami materi pelajaran dan membantu meningkatkan keterampilan menulis cerita imajinasi.

Model multiliterasi digital menjadi pendekatan yang relevan dalam mengatasi tantangan ini. Model ini memahami bahwa literasi bukan hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup literasi media, literasi visual, dan literasi digital. Dengan mengintegrasikan berbagai bentuk literasi ini, model multiliterasi digital dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan daya imajinasi mereka dan keterampilan menulis cerita imajinasi dalam konteks dunia digital yang semakin kompleks. Konsep ini sejalan dengan penelitin yang sudah dilakukan Akhmad dan Nas (2019) yang menyatakan penerapan model multiliterasi digital dalam pembelajaran menulis teks cerita imajinasi pada kelas VII SMP efektif.

Pemanfaatan aplikasi bisa menjadi salah satu cara untuk pengembangan bahan ajar model multiliterasi secara digital yang dapat digunakan dalam

pembelajaran tatap muka. Terdapat salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan bahan ajar yaitu Padlet. Menurut (Agus Rudi, 2020) menyatakan bahwa Padlet merupakan aplikasi gratis yang paling tepat diilustrasikan sebagai papan tulis online atau daring. Padlet dapat digunakan oleh peserta didik dan guru untuk mengirim yang dapat di posting oleh guru dan peserta didik berupa tautan, video, gambar, dan file dokumen (Agus Rudi P., 2020). Aplikasi Padlet telah memenuhi standar aplikasi pendidikan internasional yang disebut *The International Society for Technology in Education* (ISTE), lembaga tersebut mensurvei dan menganalisis kelayakan suatu media pembelajaran (Anjani, Hairunnisa, & Khoirunisa, 2019). Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ingin mengadakan penelitian R and D (*Research and Development*) dengan mengembangkan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Padlet dalam materi teks cerita imajinasi. Alasannya karena penggunaan aplikasi Padlet dapat memfasilitasi peserta didik dan guru dalam berbagi dan menyajikan konten kreatif seperti tautan, gambar, dan video yang mendukung pemahaman dan eksplorasi teks cerita imajinasi secara lebih interaktif. Selain itu, bahan ajar digital ini tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, ramah lingkungan, dan mudah di akses melalui komputer, laptop, *smartphone*, *tablet*, dan lain-lain.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan (Salma, 2021) menyatakan bahwa pengembangan media Padlet berbasis *model Problem Based Learning* ini menghasilkan produk berbasis *e-learning*. Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid. Penelitian tersebut memanfaatkan aplikasi Padlet sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, pada peneliti ini akan dimanfaatkan sebagai bahan ajar digital yang disajikan lebih menarik minat peserta didik untuk mempergunakannya. Kemudian penelitian pengembangan cerita imajinasi pernah dilakukan oleh (Putri Oviolanda Irianto, 2017) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Treffinger Berbasis Media Komik Pada Keterampilan Menulis Cerita Fantasi” hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran Treffinger berbasis media komik terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Selain itu, penelitian pengembangan cerita imajinasi juga pernah dilakukan oleh (Inayah Hikmahwati, 2017) berjudul “Pengembangan Bahan

Ajar Teks Cerita Fantasi Berdasarkan Ancangan Kajian Struktur dan Nilai-Nilai Pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama” produk yang dihasilkan dalam penelitian tersebut, yaitu bahan ajar cetak berupa buku pengayaan. Hasil dari uji coba penelitian tersebut menunjukkan buku pengayaan menulis teks cerita fantasi layak digunakan sebagai bahan penunjang dan referensi. Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dari segi metode menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) serta materi pembelajaran yang digunakan sama, yaitu cerita imajinasi atau fantasi. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada produk yang dihasilkan, yaitu berupa bahan ajar digital dengan berbantuan aplikasi Padlet.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Imajinasi dengan Model Multiliterasi Digital Berbantuan Aplikasi Padlet”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah lebih terarah dan sistematis. Permasalahan dibatasi pada pengembangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet. Pengembangan ini sebatas pada pembuatan produk dan uji coba validasi oleh ahli materi dan bahan ajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti dapat membatasi masalah-masalah yang akan diteliti dengan merumuskannya dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet?
- 2) Bagaimana rancangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet?
- 3) Bagaimana pengembangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini:

- 1) Memperoleh informasi analisis kebutuhan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet.
- 2) Memperoleh informasi rancangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet.
- 3) Memperoleh informasi proses pengembangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi peserta didik

Bahan ajar digital ini dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran cerita imajinasi dan membantu meningkatkan keterampilan menulis cerita imajinasi.

- 2) Manfaat untuk pendidik

Bahan ajar digital ini dapat menjadi referensi atau sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi guru dalam proses pembelajaran teks cerita imajinasi.

- 3) Manfaat untuk peneliti

Bahan ajar digital ini dapat berkontribusi dalam memperbaiki mutu pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi pembelajaran teks cerita imajinasi.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet dapat diakses melalui perangkat *smartphone* berbasis android, web, dan lainnya.
- 2) Pengembangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII.

- 3) Pengembangan bahan ajar menulis cerita imajinasi dengan model multiliterasi digital berbantuan aplikasi Padlet memuat materi, latihan, dan tes yang disajikan semenarik mungkin agar peserta didik dapat lebih tertarik dan semangat untuk memahami materi yang sedang dipelajari sehingga memudahkan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita imajinasi.

G. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Imajinasi dengan Model Multiliterasi Digital Berbantuan Aplikasi Padlet”, oleh karenanya definisi operasionalnya, adalah:

1) Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Imajinasi

Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita imajinasi merujuk pada proses perancangan, pembuatan, dan penyesuaian materi pembelajaran cerita imajinasi. Materi pembelajaran ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik dengan memberikan pedoman, contoh, latihan, dan umpan balik yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan menulis cerita imajinasi secara efektif.

2) Model Multiliterasi Digital Berbantuan Aplikasi Padlet

Model multiliterasi digital adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai bentuk literasi, termasuk literasi tradisional, media, visual, dan digital, dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam penelitian ini, model multiliterasi digital mencakup penggunaan berbagai media dan alat digital untuk mendukung pembelajaran menulis cerita imajinasi salah satunya dengan menggunakan bantuan aplikasi Padlet. Aplikasi ini digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian bahan ajar dan pengumpulan hasil karya siswa. Ini mencakup penggunaan fitur-fitur Padlet seperti papan virtual, kolaborasi online, dan kemampuan berbagi informasi.

H. Struktur Organisasi

Suatu sistematika penulisan skripsi dibutuhkan pedoman penyusunan skripsi lebih terarah, maka di dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mengacu pada "Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021" yang telah ditetapkan oleh Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 yang terdiri dari lima bab sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama ini memuat latar belakang penelitian yang menjelaskan konteks dan alasan di balik pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, rumusan masalah penelitian juga disajikan untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang akan diteliti. Tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional juga dijelaskan untuk menggambarkan tujuan dan kebermanfaatan hasil penelitian. Terdapat juga spesifikasi produk yang akan dikembangkan serta penjelasan mengenai struktur organisasi skripsi yang akan diikuti dalam penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mencakup berbagai teori dari berbagai ahli, penelitian terdahulu, serta kerangka pikir sebagai dasar penelitian. Setiap subbab menguraikan konsep, teori, dan pengetahuan terkait yang relevan dengan penelitian ini..

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat penjelasan mengenai prosedur pengembangan produk yang meliputi tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan. Selain itu, dijelaskan juga tempat dan waktu penelitian, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik pengolahan data yang diterapkan dalam penelitian.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini berisi temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Temuan dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu temuan tahap analisis, temuan tahap desain atau perancangan, temuan tahap pengembangan, dan temuan tahap evaluasi. Setiap temuan dijelaskan secara rinci, termasuk analisis dan hasil

dari setiap tahap. Selanjutnya, pembahasan dilakukan untuk memberikan penjelasan, interpretasi, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang temuan penelitian

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi simpulan yang merupakan rangkuman dari temuan penelitian. Termasuk implikasi bagi peserta didik, guru, dan lembaga terkait. Selain itu, rekomendasi juga diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya atau tindak lanjut dari hasil penelitian ini.