

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan berbagai aspek penjelasan latar belakang mengenai (1) latar belakang masalah dan pemetaan riset-riset dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, (2) rumusan masalah, (3) asumsi dasar penelitian, (4) tujuan penelitian, (5) manfaat penelitian, dan (6) definisi operasional.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan pemelajar BIPA yang beragam menjadikan para pengajar BIPA harus memilih metode pembelajaran dan pendekatan yang tepat sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA. Dalam konteks ini, wujud pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing jelas akan berbeda dengan wujud pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur jati. Alasannya antara lain pemelajarnya yang berasal dari berbagai negara, latar belakang budaya, serta tujuan mempelajari bahasa Indonesia setiap penutur asing yang akan berbeda. Bahasa Indonesia dipelajari masyarakat dari berbagai kalangan, mulai pejabat pemerintahan hingga wisatawan, sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Susilo, 2016). Oleh karena itu, wujud pembelajaran bahasa Indonesia sebagai materi ajar harus dikemas sesuai dengan tujuan dan kebutuhan orang asing yang menjadi pemelajarnya.

Keberhasilan pembelajaran BIPA tidak terlepas dari delapan unsur, yaitu (1) tujuan, (2) materi, (3) prosedur didaktik, (4) media, (5) evaluasi, (6) siswa, (7) guru, dan (8) pengelolaan kelas (Suyitno, 2005). Unsur-unsur tersebut memiliki batasan, fungsi, dan peran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perancangan materi pembelajaran BIPA sebaiknya memperhatikan dua hal penting berikut. Pertama, orientasi materi difokuskan pada materi-materi (1) *trainable* (berpotensi untuk dilatihkan); (2) faktual (benar-benar ada dan digunakan dalam komunikasi nyata di masyarakat); (3) mampu mengembangkan kompetensi pelajar untuk berlatih dan memahami pola; serta (4) mampu mengembangkan pemahaman bahasa Indonesia melalui bentuk-bentuk percakapan atau dialog yang situasional kontekstual. Kedua, *scope* (rentangan) dan penataan materi. Materi harus diupayakan mengacu pada aspek-aspek yang menunjukkan penggunaan bahasa Indonesia, yakni aspek (1) kosakata, (2) pola kalimat, (3) wacana/percakapan, (4) lafal/ucapan dan intonasi, dan (5) pengolahan ide (Suyitno, Susanto, Kamal, & Fawzi, 2017).

Pandemi Covid-19 menjadi faktor terbesar munculnya fenomena pembelajaran daring di Indonesia. Fenomena ini menyebabkan seluruh institusi dari berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan harus beradaptasi pada era pembelajaran digital. Era pembelajaran digital yang membuat proses belajar mengajar tidak terhambat oleh dimensi ruang dan waktu. Seorang guru BIPA di Indonesia dapat mengajar kelas bahasa Indonesia kepada pemelajar BIPA yang berdomisili di Amerika Serikat melalui sebuah pembelajaran daring. Pada saat yang sama, pemelajar BIPA dari Australia pun dapat mengikuti kelas daring tersebut. Dalam kelas daring yang dilakukan secara langsung (*streaming live time*), perbedaan zona waktu perlu mendapat perhatian lebih lanjut untuk mencari waktu yang sesuai agar pengajar dan pemelajar sama-sama nyaman dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian Darmayanti (2020) yang memaparkan mengenai beberapa media daring yang memberikan layanan pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Pencarian difokuskan pada pengajaran BIPA yang terdapat pada *youtube*, *instagram*, *facebook*, situs web, dan aplikasi *google* di ponsel. Darmayanti menyimpulkan berdasarkan jenisnya, pengajaran bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) yang diselenggarakan secara daring cukup beragam. Hasil penelusuran berdasarkan mesin pencari menunjukkan bahwa terdapat tujuh media dalam bentuk situs web, dua media dalam bentuk media sosial *facebook*, tiga media dalam bentuk *youtube*, dan tiga media melalui aplikasi ponsel. Fokus pembahasan dalam penelitian tersebut adalah pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing yang sumber materi ajarnya sudah tersedia dalam situs (berbasis web), aplikasi, maupun media sosial. Dalam hal ini pembelajaran dilakukan satu arah, yaitu oleh pemelajarnya sendiri tanpa bisa berinteraksi langsung dengan pengajar.

Konsepnya sama dengan modul, pada dasarnya materi dalam modul juga harus membantu pemelajar untuk dapat belajar mandiri. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Endaryati, Atmojo, Slamet, & Suryandari, 2021) tentang analisis E-modul flipbook berbasis *Problem Based Learning* untuk memberdayakan keterampilan berpikir kritis pembelajaran IPA sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa E-modul Flipbook berbasis PBL dapat memberdayakan keterampilan berpikir kritis pembelajaran IPA sekolah dasar sebagai inovasi media digital abad 21. E-modul berbasis Flipbook sebagai media pembelajaran yang memadukan teks, narasi, video, soal latihan dan integrasi dengan model pembelajaran. E-modul Flipbook berbasis PBL ini dapat menjadi solusi efektif pembelajaran IPA abad 21 sesuai dengan karakter materi dan gaya belajar pemelajar abad 21 sebagai *digital native*.

Fenomena pembelajaran daring ini tidak akan lepas dari dampak negatif dan positif yang dibawanya. Salah satu dampak positif yang dapat dirasakan selama mengenyam pendidikan di Sekolah Pascasarjana UPI adalah perasaan kedekatan dengan teman-teman sejawat walaupun sepanjang semester kami mengikuti kelas daring, dan kami semua belum pernah sama sekali bertemu. Akan tetapi, saat kami harus bertemu luring untuk pertama kalinya, kami merasa sudah lama sekali berkawan dekat dan mengenal satu sama lain. Ini menandakan bahwa mengikuti kelas di *Zoom Meeting* selama tiga kali seminggu dalam rentang waktu satu semester tidak mengurangi esensi nyata atau tidaknya pengalaman berjumpa dengan kawan-kawan tersebut.

Di dunia maya maupun nyata, silaturahmi tetap dapat dilakukan dan keduanya akan terasa nyata. Pertemuan di dunia maya ini benar-benar menembus batas ruang dan waktu. Akan tetapi, ada juga dampak negatifnya yaitu meleburnya waktu kerja dan istirahat yang mengakibatkan hilangnya *work-life balance*, sebuah prinsip yang dianut oleh masyarakat Jerman. *Wok-life balance* memiliki arti keseimbangan antara pekerjaan dengan kehidupan pribadi atau keluarga. Prinsip tersebut menyeimbangkan waktu istirahat dan bekerja, sedangkan kegiatan yang dilakukan secara daring ini dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun. Hal ini menjadikan waktu istirahat dan bekerja menjadi tidak menentu.

Selain itu, sudah banyak penelitian dalam bidang kesehatan yang menunjukkan bahwa terlalu banyak duduk di depan PC/laptop sangat buruk bagi kesehatan mata, tidak baik untuk tulang punggung, dan bagi kesehatan secara umum. Penelitian yang dilakukan oleh Tambun (2021) mengenai kelelahan mata dan keluhan MSDs selama perkuliahan daring pandemi covid-19 pada mahasiswa ditiga fakultas Universitas Sari Mulia Program Studi Teknik Industri, D-IV Promosi Kesehatan dan Program Studi Manajemen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 63% dari 55 orang mahasiswa yang menjadi responden memiliki keluhan kelelahan mata, dan mata berair. Gejala yang paling sering dirasakan yaitu rasa perih pada mata. Kemudian keluhan sakit kepala yang dialami oleh 61% responden. Sementara itu, keluhan gangguan *muskuloskeletal* (MSDs) pada mahasiswa mayoritas terjadi pada bagian pinggang, diikuti oleh bagian leher atas dan bagian leher bawah.

Terlepas dari polemik tersebut, fenomena pembelajaran daring menjadi pintu terbukanya pemikiran khususnya orang-orang yang bekerja dalam bidang pendidikan kepada era digital. Sebuah era yang menjadikan proses belajar mengajar beralih dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Hal ini membuat digitalisasi bahan ajar menjadi penting.

Bahan ajar digital menjadi lebih praktis digunakan karena dapat langsung diakses kapan pun dan di mana pun oleh pengajar dan pembelajarnya. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta membuat prosesnya semakin menarik. Jika dibandingkan dengan bahan ajar tradisional dari buku teks, bahan ajar interaktif dapat meningkatkan minat belajar pelajar. Terutama bagi pelajar yang tidak suka membaca dan cenderung bosan dengan bahan ajar berbentuk buku teks tradisional. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dirancang bahan ajar yang ditambahkan visual-audio berupa animasi, infografis, audio, sampai video untuk menarik minat pembaca.

Untuk membantu pelajar BIPA meningkatkan kemampuan membaca dan mencapai tujuan pembelajarannya, pemilihan bahan ajar dengan metode dan pendekatan yang tepat menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar. Dalam kurikulum IB, pelajar BIPA kelas 11 (*Indonesian B Diploma Programme Standard Level*) diharapkan memenuhi tiga kompetensi capaian dalam pembelajaran. Indikator pertama dari aspek kebahasaan, konten, dan penguasaan tipe teks. Tiga kriteria penilaian tersebut mencakup pada kemampuan reseptif seperti memahami berbagai tulisan dan ungkapan lisan pribadi yang autentik maupun profesional serta memahami teks media massa tentang topik yang diminati. Pelajar diharapkan mampu memahami deskripsi peristiwa, perasaan, dan keinginan; memahami perbandingan dan mengenali argumen langsung yang linier. Pelajar diharapkan menggunakan konteks untuk menyimpulkan arti kalimat dan kata-kata dan frase yang tidak diketahui.

Untuk kemampuan produktif, pelajar diharapkan mampu menulis teks dengan berbagai macam maksud dan tujuan serta membuat presentasi lisan dari topik yang diminati. Pelajar diharapkan menulis deskripsi teks dan korespondensi pribadi. Pelajar diharapkan dapat membuat perbandingan, menceritakan kisah, memberikan laporan terperinci, dan mengungkapkan pemikiran dan pendapatnya tentang topik abstrak atau budaya. Terakhir, untuk kemampuan interaktif pelajar diharapkan dapat memulai percakapan, menjaga alur diskusi. Pelajar juga diharapkan dapat mengungkapkan perasaan dan menanggapi pendapat tentang berbagai topik. Pelajar diharapkan dapat memahami ucapan yang jelas pada berbagai topik yang berkaitan dengan konten kursus dan budaya bahasa target. Pelajar diharapkan menggunakan berbagai macam strategi untuk menegosiasikan makna dan mendorong komunikasi.

Dalam penelitian mengenai strategi belajar bahasa Indonesia keterampilan membaca bagi pemelajar BIPA Australia tingkat *intermediate* di Wisma Bahasa Yogyakarta mengidentifikasi kesulitan pemelajar BIPA dalam meningkatkan keterampilan membaca yaitu setiap pemelajar memiliki strategi belajar yang berbeda, lalu kurangnya bahan ajar interaktif (bisa dalam bentuk *e-book* dsb.) yang dapat menyesuaikan dengan gaya hidup pemelajar BIPA dewasa ini (Putri, 2021).

Sejalan dengan penelitian Dereh, Suyitno, & Harsiati (2021) tentang analisis kebutuhan untuk pengembangan bahan ajar membaca pemahaman bagi mahasiswa Thailand tingkat menengah memaparkan bahwa latar belakang pemelajar BIPA Thailand yang beragam, mulai dari bahasa dan budayanya membuat bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik pemelajar BIPA Thailand. Pendekatan yang sesuai adalah pendekatan komunikatif dan integratif. Bahan ajar tersebut diwujudkan sebagai bahan ajar membaca pemahaman yang dapat memenuhi kebutuhan materi ajar. Materi membaca pemahaman dan tata bahasa dikelompokkan menjadi delapan bab berdasarkan tema.

Selanjutnya pada penelitian tentang analisis kebutuhan bahan ajar keterampilan membaca pada mahasiswa BIPA tingkat dasar di IAIN Surakarta memaparkan penerapan bahan ajar keterampilan membaca pada mahasiswa BIPA di IAIN Surakarta yang menggunakan bahan ajar Sahabatku Indonesia dari Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan (PPSDK) tapi tetap mempertahankan ciri khas keislamannya dengan memperkenalkan nilai-nilai keislaman. Kebutuhan bahan ajarnya diklasifikasikan berdasarkan usia, asal negara, pendidikan terakhir, calon profesi, bahasa yang dikuasai, dan kemampuan berbahasa Indonesia (Hasanah, Kurniasih, & Agustina, 2019)

Penelitian yang dilakukan Rahmawati (2021) mengenai pengembangan infografik SERENA (Sejarah Rempah Indonesia) untuk meningkatkan keterampilan membaca mahasiswa BIPA tingkat menengah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar dengan infografik SERENA menunjukkan respon yang baik (cukup menantikan). Dalam penelitian mengenai uji kelayakan multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* disertai permainan *Jeopardy* terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh Mawaddah, dkk (2019) menunjukkan adanya pengaruh positif antara multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* disertai permainan *Jeopardy* terhadap motivasi belajar siswa.

Lebih lanjut penelitian yang masih berhubungan dengan media dalam pembelajaran bahasa yaitu penelitian tentang aplikasi berbasis Android SAC 3.0 sebagai pembelajaran

media dalam pengajaran BIPA dasar yang dilakukan oleh Kusumaningsih (2019) dapat dipertimbangkan sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi tersebut menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan animasi berupa tampilan dari konten dan audio serta dapat diakses dari gawai pemelajar kapan pun dan di mana pun. Tampilan materi yang dinamis dan kreatif meningkatkan minat pemelajar untuk membaca.

Penelitian selanjutnya yang membahas mengenai penerapan pembelajaran BIPA khususnya pada keterampilan membaca melalui sebuah aplikasi yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk. (2020) memaparkan bahwa bahan ajar BIPA khususnya keterampilan membaca yang disajikan dalam aplikasi *Klonosewandono* ini membantu dalam memberikan sebuah terobosan dalam mengajar secara daring atau jarak jauh. Aplikasi ini tentu juga masih memiliki kelemahan yakni belum terdapat berbagai jenis teks yang disajikan.

Berbeda dengan penelitian Ningsih dan Muliastuti (2019) tentang pengembangan silabus dan bahan ajar membaca untuk BIPA A1 berdasarkan pendekatan deduktif yang memaparkan tentang pentingnya silabus dan materi ajar membaca BIPA tingkat A1 untuk anak-anak. Pendekatan deduktif dapat digunakan untuk mengembangkan silabus dan materi ajar membaca BIPA A1 karena anak-anak belajar lebih efektif dengan menirukan contoh sebagaimana ciri dari pendekatan deduktif yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Penelitian Nisrina (2019) memaparkan mengenai rancangan pembelajaran membaca pelajar BIPA tingkat Madya dengan model *Contextual Teaching and Learning* yaitu: (1) model pembelajaran CTL bisa diterapkan dalam pembelajaran membaca untuk pelajar BIPA tingkat madya. (2) pembelajaran membaca yang dirancang dimulai dari kemampuan membaca pemahaman, (3) teks yang dipilih sebaiknya merupakan teks autentik yang didampingi dengan teks saduran untuk menciptakan konteks lain, (4) tema teks yang dipilih adalah tema budaya, karena pemelajar diharapkan bisa mengintegrasikan budaya Indonesia ke dalam pembelajaran bahasa, dengan langkah-langkah pengembangan terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) memilih teks, (2) merancang kegiatan pembelajaran inti, (3) merancang pelatihan.

Untuk pengenalan konten budaya dalam pembelajaran BIPA, penelitian mengenai muatan budaya dalam pengajaran dan pembelajaran BIPA di Universitas Wako Jepang menggunakan pendekatan empiris dan rasional menurut Bloomfield dan Chomsky. Penyusunan materi disiapkan atas 4 ranah budaya yang sudah dipilih. Topik yang dibahas dalam setiap ranah antara lain: (1) ranah kekerabatan: nama diri, panggilan, sapaan, dan gelar, (2) ranah

kesenian: seni tari, seni musik, dan seni suara, (3) ranah kuliner: sarapan, makanan, minuman, dan kuliner tradisional, (4) ranah rekreasi/kegemaran: daerah wisata dan kegemaran. Secara umum proses pembelajaran bahasa Indonesia di Universitas Wako lebih memperhatikan aspek tujuan pembelajar belajar bahasa Indonesia dan situasi pembelajar ketika mempelajari bahasa Indonesia (Sastra & Susanto, 2020).

Secara umum bahasa Indonesia ramai diminati untuk berbagai tujuan. Faktor-faktor yang memudahkan pemelajar menguasai bahasa Indonesia di universitas ini adalah adanya tujuan belajar yang jelas, cara, dan waktu belajar, sedangkan ranah-ranah budaya yang diperkenalkan kepada pembelajar cukup efektif yaitu ranah kekerabatan, kesenian, kuliner, rekreasi/bakat melalui teks dan kosa kata budaya Indonesia disetiap ranah. Penguasaan ranah budaya ini dapat meningkatkan keterampilan berbahasa membaca, menulis, menyimak, dan berbicara melalui muatan budaya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemetaan riset-riset sebelumnya, belum ada penelitian yang mengembangkan bahan ajar membaca berbentuk modul interaktif di SPK. Terutama penelitian tentang pengembangan bahan ajar yang dirancang khusus sesuai profil pemelajar BIPA di SPK. Perbedaan dalam tingkat kemampuan berbahasa Indonesia di SPK atau karakteristik pemelajarnya seperti latar belakang budaya menjadi landasan utama pengembangan produk dalam penelitian ini. Profil pemelajar ini membantu peneliti merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi modul interaktif dengan lebih efektif. Beberapa identifikasi penting yang dimasukkan dalam profil pengguna modul interaktif dalam penelitian ini adalah:

- 1) tingkat kemampuan bahasa Indonesia: ini mencakup tingkat penguasaan bahasa Indonesia dalam level tertentu di SPK,
- 2) latar belakang budaya: profil pemelajar juga harus memperhitungkan latar belakang budaya. Ini termasuk faktor-faktor seperti negara asal, pengalaman sebelumnya dengan budaya Indonesia, dan preferensi budaya yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran,
- 3) tujuan belajar: penting untuk memahami apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran membaca ini. Profil ini membantu menyesuaikan konten modul interaktif dengan tujuan kurikulum,

- 4) gaya belajar: mengidentifikasi preferensi belajar pemelajar. Apakah memiliki gaya belajar yang lebih kepada visual, auditori, atau kinestetik, dapat membantu merancang konten modul yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka,
- 5) kemampuan teknologi: dalam konteks modul interaktif, penting untuk menilai tingkat kenyamanan pemelajar dengan teknologi. Beberapa pemelajar mungkin sangat terampil dalam menggunakan perangkat dan aplikasi, sementara yang lain mungkin membutuhkan bantuan lebih besar,
- 6) motivasi belajar: profil pemelajar juga harus mencakup tingkat motivasi dan antusiasme mereka dalam mempelajari bahasa Indonesia. Ini dapat memengaruhi tingkat keterlibatan mereka dalam penggunaan modul interaktif,
- 7) kemampuan kognitif: tingkat pemahaman dan kemampuan kognitif pemelajar juga harus dipertimbangkan. Apakah mereka memiliki keterampilan analisis yang kuat atau membutuhkan bantuan lebih dalam memahami teks bacaan.

Integrasi pendekatan kontekstual yang digunakan dalam penelitian ini membantu pemelajar untuk memahami bagaimana kemampuan membaca dapat diterapkan dalam situasi sehari-hari. Sementara itu, dunia teknologi yang semakin berkembang membuat penggunaan platform digital dalam pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pemelajar di SPK semakin dibutuhkan karena karakteristik kurikulum IB yang unik. Pengembangan produk harus mempertimbangkan kebutuhan dan ketergunaan produknya di SPK. Pernyataan ini menggarisbawahi kebutuhan untuk mengembangkan bahan ajar membaca yang interaktif, relevan dengan dunia nyata, dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam lingkungan SPK yang menerapkan Kurikulum IB.

Selain itu, di laman Kemdikbud BIPA tidak ada tersedia bahan pengayaan membaca interaktif untuk pemelajar BIPA di SPK. Peneliti hanya menemukan total empat bahan pengayaan membaca di laman BIPA Daring (kemdikbud.go.id) untuk BIPA menengah (umum). Termasuk tidak tersedia juga bahan pengayaan menyimak interaktif di laman tersebut. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di SPK sambil memenuhi tuntutan kurikulum yang unik dan menggabungkannya dengan teknologi modern. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan produk model bahan ajar berbentuk modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual melalui platform digital dalam pembelajaran membaca di Satuan Pendidikan Kerja sama (SPK) yang berkurikulum IB.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu;

1. Bagaimana analisis kebutuhan modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual melalui platform digital dalam pembelajaran membaca di satuan pendidikan kerja sama?
2. Bagaimana perancangan modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual melalui platform digital dalam pembelajaran membaca di satuan pendidikan kerja sama?
3. Bagaimana pengembangan modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual melalui platform digital dalam pembelajaran membaca di satuan pendidikan kerja sama?
4. Bagaimana implementasi dan evaluasi terhadap modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual melalui platform digital dalam pembelajaran membaca di satuan pendidikan kerja sama?

1.3 Asumsi Dasar Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka asumsi dasar dalam penelitian ini adalah pemelajar BIPA membutuhkan modul digital sebagai variasi bahan ajar karena masih belum banyak tersedianya bahan ajar/bahan pengayaan yang interaktif menjadi salah satu faktor penyebab kesulitannya pemelajar BIPA dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan kompetensi membaca.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan umum penelitian ini adalah menghasilkan modul interaktif yang memiliki fitur-fitur yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna. Modul ini dirancang sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca yang efektif bagi pemelajar BIPA menengah di SPK. Dengan menggunakan platform digital, modul ini memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan konten pembelajaran membaca dengan cara yang interaktif dan menarik. Teknologi digital menjadi wadah yang mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan pemelajar di lingkungan SPK. Selain itu, fleksibilitas waktu dan tempat dari modul interaktif dapat memberikan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran kapan saja, dan mereka dapat belajar dari mana saja selama memiliki akses internet.

1.4.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini pertama, profil modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang diwadahi platform digital akan diketahui. Kedua, modul interaktif dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pemelajar BIPA menengah di SPK. Ketiga, modul interaktif dikembangkan secara efektif untuk alat pembelajaran membaca di SPK. Terakhir, respons dari pengguna dan validator terhadap modul interaktif akan diketahui untuk memahami sejauh mana modul ini memenuhi kebutuhan mereka dan bagaimana perbaikan dan peningkatan yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan bahan ajar membaca BIPA di SPK.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pengajar

Modul interaktif sebagai bahan ajar pemelajar BIPA kelas 11 di Satuan Pendidikan Kerja Sama (SPK) yang menggunakan kurikulum IB (*International Baccalaureate*) merupakan hasil produk dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrument untuk membantu kegiatan dalam proses pembelajaran BIPA level menengah (*Standard Level, Indonesian B Diploma Programme*).

1.5.2 Bagi Pemelajar

Produk hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menyediakan sumber bacaan yang bervariasi bagi pemelajar BIPA dan dapat membantu pemelajar untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam penguasaan kompetensi menyimak dan membaca dengan belajar secara mandiri dan kreatif dalam prosesnya.

1.5.3 Bagi Peneliti

Menambah kreativitas serta wawasan sebagai seorang pengajar BIPA untuk terus berinovasi mengembangkan model dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar.

1.6 Definisi Operasional

Berikut definisi operasional mengenai istilah pada penelitian ini, sebagai berikut.

1.6.1 Modul Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual

Modul interaktif adalah bahan ajar yang dapat menjadi media instruksional efektif karena pengajar dapat menyampaikan materi ajar dari berbagai sumber melalui media suara, teks, animasi, video dan gambar. Modul interaktif juga dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi pemelajar BIPA. Dengan mengikuti prinsip-prinsip pembuatannya, modul interaktif ini dapat menjadi media pembelajaran menarik bagi pembacanya serta modul ini dapat menghubungkan pemelajar dengan lingkungan bahasa tujuan. Sementara itu, pendekatan kontekstual adalah sebuah proses pendekatan pembelajaran berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki pemelajar atau dalam konteks ini berdasarkan pengalaman nyata. Pendekatan kontekstual dapat membantu pengajar menghubungkan pembelajaran dengan situasi nyata.

Adapun modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual adalah suatu bahan atau alat pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif kepada pemelajar dengan memanfaatkan situasi atau konteks yang relevan. Modul ini menyediakan interaktivitas agar pemelajar berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengaitkan materi pelajaran dengan situasi atau masalah yang ada dalam konteks nyata atau relevan. Partisipasi aktifnya melibatkan tindakan seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan latihan, bermain peran, atau berinteraksi dengan elemen-elemen multimedia.

Modul interaktif merupakan alat atau bahan pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi aktif antara pemelajar dengan konten pelajaran maupun pengajar. Hakikat modul interaktif adalah mengintegrasikan unsur-unsur interaktif dan multimedia untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan bagi pemelajar. Modul ini dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, mulai dari pembelajaran online hingga pembelajaran tatap muka.

Berikut sintaks modul interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran membaca BIPA di SPK:

1. Komponen konstruktivisme (sesi pengenalan tipe teks) sebagai kegiatan pembelajaran pendahuluan/*pre-instructional activities*. Dalam sesi ini, pemelajar dikenalkan pada jenis teks tertentu. Diberikan contoh konkret seperti artikel berita, kemudian

membangkitkan pemahaman awal dengan pertanyaan stimulus. Proses ini bertujuan untuk membangun konteks meliputi penjelasan tentang konsep dan pentingnya memahami konteks saat membaca. Hal ini juga membantu pelajar untuk mulai membangun pemahaman mereka tentang tipe-tipe teks. Dalam jenis teks tertentu seperti dongeng, pengenalan kosakata akan disajikan lebih dulu. Menunjukkan daftar kosakata yang relevan dengan teks-teks yang akan dibaca.

2. Komponen inkuiri (sesi pelatihan berpikir kritis & elaborasi konten) sebagai kegiatan penyampaian materi pembelajaran/*presenting instructional materials*. Modul mendorong pelajar untuk berpikir kritis dengan disajikan pertanyaan terkait materi dan mendorong mereka untuk menggali pemahaman lebih dalam dengan contoh pertanyaan seperti "Menurut Anda...?" Ini membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan pemikiran kritis pelajar. Penyajian materi dalam modul harus mendorong pelajar untuk selalu ingin mencari tahu. Contohnya pada pembelajaran idiom dalam modul meliputi pengenalan pada idiom yang digunakan dalam konteks tertentu. Contoh-contoh kasus idiom dalam teks disajikan. Pelatihan interaktif untuk mengidentifikasi idiom dalam teks diberikan pada pelajar.
3. Komponen masyarakat belajar (sesi berdiskusi) sebagai kegiatan *prompting the learner's performance*. Dalam sesi ini, modul memantik diskusi antara sesama pelajar, atau antara pengajar dan pelajar. Pelajar dapat berbagi pengetahuan dan pandangan mereka tentang jenis teks, tujuan teks, dan lain-lain. Ini menciptakan lingkungan belajar kolaboratif di mana pelajar dapat belajar dari satu sama lain.
4. Komponen pemodelan (sesi pemodelan) sebagai kegiatan *prompting the learner's performance*. Pelajar diminta memberikan contoh konkret, seperti menggambarkan apa yang ada dalam gambar, mengidentifikasi bentuk, warna, benda dan mengaitkannya dengan tema IB dalam modul. Ini memberikan panduan visual dan pemodelan yang membantu pelajar memahami konsep dengan lebih baik.
5. Komponen penilaian autentik (sesi asesmen) sebagai kegiatan mengidentifikasi kesalahan dan kesesuaian/*providing feedback*. Modul mengukur kemampuan pelajar melalui kuis dan soal-soal, yang merupakan tugas yang relevan dengan materi yang telah dipelajari. Ini memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman mereka terhadap materi. Evaluasi kemampuan membaca kontekstual meliputi kuis atau latihan evaluasi yang mencakup materi dari seluruh modul dengan

penekanan pada pemahaman konteks. Evaluasi mengenai hasil asesmen dan umpan balik.

6. Komponen refleksi (sesi refleksi) sebagai kegiatan tanya jawab antara pengajar dan pemelajar */follow-up activities*. Pemelajar diberikan kesempatan untuk merenungkan pembelajaran mereka melalui pertanyaan-pertanyaan seperti "Bagaimana kesan dan pesan Anda setelah membaca Unit 1?" atau "Apakah Anda masih ingat apa yang sudah kita pelajari?" Ini mendorong pemahaman diri dan pemantauan progres belajar mereka. Refleksi merupakan proses akhir dari penggunaan modul. Pemelajar diberi kesempatan untuk mengevaluasi diri mereka sendiri terkait dengan menjawab pertanyaan yang disediakan dalam sesi refleksi dalam modul. pertanyaan tersebut diajukan guna menguji pemahaman mereka terhadap konteks dalam membaca teks bahasa Indonesia dan kemajuan dalam pembelajaran.

Dengan mengintegrasikan berbagai komponen CTL ini, modul interaktif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif dan terstruktur bagi pemelajar. Ini tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan kritis dan kemampuan pemecahan masalah mereka.

1.6.2 Platform Digital dan Literasi Era Digital

Literasi era digital adalah sebuah kemampuan untuk mengoperasikan dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang disajikan dalam perangkat digital. Selain itu, literasi era digital juga merupakan kemampuan memahami sajian isi dalam perangkat tersebut. Kemampuan literasi era digital sangat diperlukan dalam menggunakan modul interaktif ini karena modul dikembangkan dengan format digital dan akan dioperasikan melalui web/platform digital. Pemelajar dan pengajar calon pengguna modul interaktif ini diharapkan sudah memiliki kemampuan literasi era digital sebagai kemampuan dasar untuk menggunakan modul interaktif. Platform digital yang digunakan sebagai media dalam pengembangan produk modul interaktif ini adalah aplikasi cerita digital *Microsoft Sway*. Aplikasi ini dapat berfungsi dalam semua perangkat digital. Hal ini menjadi penting karena salah satu tujuan pengembangan modul ini adalah menyediakan bahan bacaan yang mudah diakses oleh pemelajar kapan pun dan di mana pun hanya dengan satu kali klik pada tautan.

1.6.3 Kemampuan Membaca BIPA Menengah di Satuan Pendidikan Kerja sama (SPK)

Kemampuan membaca BIPA menengah (*Standard Level*) adalah kemampuan pemelajar *Indonesian B* untuk memahami dan menafsirkan teks tertulis dalam bahasa Indonesia dengan tingkat kesulitan yang sedang. Kemampuan ini mencakup pemahaman terhadap kosakata, struktur kalimat, makna teks secara keseluruhan, serta kemampuan mengenali hubungan antar gagasan dalam teks yang lebih kompleks. Pemelajar yang memiliki kemampuan membaca BIPA menengah dapat membaca teks-teks seperti artikel berita, esai, cerita pendek, atau teks informatif lainnya dalam bahasa Indonesia dan mengidentifikasi informasi penting serta makna yang terkandung dalam teks tersebut.

Satuan Pendidikan Kerja sama (SPK) merupakan satuan pendidikan yang diselenggarakan ataupun di kelola atas dasar kerja sama antara Lembaga Pembelajaran Asing yang terakreditasi/diakui di negaranya maupun lembaga pendidikan di Indonesia pada alur resmi serta non resmi yang sesuai dengan syarat perundang-undangan. Dalam Permendikbud Nomor 31 Tahun 2014 dipaparkan bahwa seluruh sekolah yang berlabel International di Indonesia wajib mengubah nama jadi Satuan Pendidikan Kerja Sama (SPK). SPK selaku lembaga pendidikan Indonesia wajib mencari mitra kerja satuan pendidikan yang sama dari luar negara ataupun Lembaga Pendidikan Asing (LPA) yang terakreditasi ataupun diakui di negaranya.

1.6.4 Kurikulum *International Baccalaureate* (IB)

Didirikan sejak 1968 di kota Jenewa, Swiss. *International Baccalaureate* (IB) adalah program dalam pendidikan internasional yang fokusnya ada pada mengembangkan generasi muda yang ingin tahu, berpengetahuan luas, percaya diri, dan menjadi generasi muda yang peduli. Program IB memberdayakan siswa usia sekolah untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan membantu mereka mengembangkan keterampilan masa depan untuk beradaptasi dan berkembang di dunia yang berubah dengan cepat.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab I terdiri atas pendahuluan dengan rincian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi dasar penelitian serta definisi operasional. Selanjutnya pada bab II diisi oleh kajian Pustaka dengan rincian bahan ajar BIPA serta bagaimana pengembangannya, model pengembangan bahan ajar, dan pengertian modul interaktif sebagai landasan dalam penelitian. Kemudian setelah dipaparkan teori yang digunakan

sebagai landasan dalam penelitian ini, bab III berisi tentang metode penelitian dan pengembangan produk penelitian yang dikembangkan menggunakan prosedur model ADDIE, dipaparkan prosedur penelitian dengan bentuk bagan pengembangan modul interaktif beserta sintaks. Dipaparkan objek formal dan subjek penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data, dan sistematika penelitian. Pada bab IV memaparkan tentang hasil penelitian berupa deskripsi profil bahan ajar berbentuk modul interaktif membaca BIPA melalui portal digital berbasis pendekatan kontekstual di satuan pendidikan kerja sama serta bagaimana rancangan awal produk sampai pada tahap pengembangan produk, serta respon pemelajar terhadap bahan ajar berbentuk modul interaktif membaca BIPA. Terakhir bab V merupakan penutup dengan rincian kesimpulan dan saran ringkasan hasil penelitian diikuti dengan daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.

Dalam bab ini, telah diuraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, asumsi dasar penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta definisi operasional dari penelitian ini. Penjelasan mengenai masalah yang akan diteliti dan tujuan penelitian memberikan landasan yang kuat untuk memahami konteks dan relevansi penelitian ini. Adapun metodologi penelitian yang akan digunakan akan dijelaskan secara lebih rinci dalam bab berikutnya. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap semua elemen ini, bab-bab selanjutnya akan memperinci langkah-langkah penelitian, kajian teori, analisis data, dan hasil temuan penelitian.