

Desain dan Implementasi Bahan Ajar Menulis Cerita Fantasi Melalui Pendekatan Ekologi Sastra

Malinda Fatmawati⁽¹⁾, Reni Maisatus Sagita⁽²⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Jalan Masjid No.22 Kota Blitar, Indonesia

Email: ¹fatmawatimalinda@gmail.com, ²renisagita94@gmail.com

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima pada 19 November 2022
Disetujui pada 28 Mei 2023
Dipublikasikan pada 29 Mei 2023
Hal. 392-399

Kata Kunci:

Bahan ajar digital; cerita fantasi; ekologi

DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v8i2.1189>

Abstrak: Bahan ajar pada penelitian ini dikembangkan dalam bentuk digital untuk kompetensi dasar mencipta teks cerita fantasi siswa kelas VII. Dilakukannya penelitian ini guna mengembangkan bahan ajar yang berbentuk digital untuk membantu siswa menulis teks cerita fantasi yang dilengkapi muatan ekologi sastra dan strategi aktivitas menulis terbimbing untuk siswa kelas VII. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D. Model 4D memiliki empat langkah: mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan mendistribusikan. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar yang berbentuk digital. Berdasarkan hasil validasi dan uji efektivitas, bahan ajar digital untuk pembelajaran menulis cerita fantasi layak dan efektif diimplementasikan.

PENDAHULUAN

Bahan ajar memiliki posisi yang krusial pada kegiatan pembelajaran. Siswa dapat belajar mandiri dengan bantuan bahan ajar. *Student center* dapat tercipta dengan bantuan bahan ajar. Sesuai dengan pandangan ini, penelitian (Kapititan et al., 2018) menemukan bahwa sumber daya instruksional membantu instruktur dan siswa dalam mengejar tujuan kursus. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar perlu ditingkatkan lagi. Kehidupan manusia saat masuk dalam era digital. Pada era ini kegiatan manusia bertransformasi dari manual menjadi digital. Transformasi tersebut juga terjadi pada dunia Pendidikan, khususnya pada penggunaan bahan ajar. Bahan ajar yang semula hanya berbentuk cetak, kini berinovasi menjadi bahan ajar digital. Hal tersebut karena bahan ajar digital lebih mudah diakses, tak terbatas ruang dan waktu, serta lebih diminati siswa. Dengan bahan ajar digital, informasi juga lebih cepat didapatkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Muhasim, 2017) yang menyatakan bahwa informasi dapat dengan cepat diakses dengan teknologi digital.

Bahan ajar digital yang dikembangkan berbentuk *website*. Produk dikembangkan khusus untuk pembelajaran menulis teks cerita fantasi kelas VII. Pembelajaran tersebut perlu diajarkan untuk melatih kreativitas siswa dalam berpikir. Teks cerita fantasi yang dibuat siswa memiliki muatan ekologi sastra di dalamnya. Muatan ekologi sastra pada teks cerita fantasi bertujuan untuk

menumbuhkan kecintaan dan kepekaan siswa terhadap alam dan lingkungan sekitar. Hal tersebut sesuai dengan (Endraswara, 2016) yang menyatakan bahwa ekologi sastra adalah ilmu yang membahas tentang sastra yang merepresentasikan hubungan manusia dengan lingkungan atau alam.

Keterampilan menulis merupakan proses yang kompleks. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaannya diperlukan strategi yang matang. Strategi yang digunakan pada bahan ajar ini adalah strategi aktivitas menulis terbimbing (SAMT). Strategi tersebut melatih siswa hingga mampu mencapai kemampuan tertentu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Abbas, 2006) bahwa SAMT adalah strategi dengan pendekatan proses untuk menulis yang dapat meningkatkan keterampilan menulis.

Berdasarkan wawancara dengan pengajar bahasa Indonesia kelas VII di SMPN 1 Ponggok dihasilkan data berupa informasi bahwa di sekolah tersebut diperlukan bahan ajar pendamping buku teks. Ketersediaan bahan ajar yang khusus untuk kompetensi menulis teks cerita fantasi diharapkan oleh guru. Semua sumber daya yang sengaja dibuat untuk digunakan di kelas dianggap sebagai bahan ajar. Materi untuk pendidikan didefinisikan sebagai “kumpulan pengetahuan yang telah disusun secara sistematis untuk tujuan memfasilitasi pengajaran atau pembelajaran” (Pannen & Purwanto, 2001). Hal ini sependapat dengan pandangan (Depdiknas, 2008) bahwa setiap item yang digunakan oleh guru atau tutor dalam pengajaran dianggap sebagai bahan ajar. Definisi lain menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu yang berguna untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar (Tomlinson, 2003). Berdasarkan konsep tersebut dapat dipahami bahwa bahan ajar adalah sekumpulan materi pembelajaran yang disertai dengan latihan dan tugas-tugas yang disusun secara sistematis untuk menunjang pembelajaran sehingga kegiatan tersebut terlaksana secara efektif serta efisien. Bahan ajar dapat digunakan sebagai acuan oleh guru sehingga penyampaian materi dapat lebih runtut (Lestari, 2013).

Cetak, audio, video, gambar diam, dan gambar bergerak adalah lima kategori utama sumber daya pendidikan. Sebagian besar sekolah masih mengandalkan buku teks cetak sebagai sumber utama sumber daya pendidikan mereka. Menurut penempatannya dalam kurikulum, sumber daya kelas diklasifikasikan sebagai "dasar" atau "pelengkap" (Depdiknas, 2008). Bahan ajar primer wajib berupa buku terbitan pemerintah, sedangkan bahan ajar sekunder opsional dimaksudkan untuk menyempurnakan bahan ajar primer. Sumber daya pedagogis arus utama sebagian besar terdiri dari buku teks yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sedangkan, yang dimaksud bahan ajar suplemen ialah buku yang berisi materi guna menunjang bahan ajar pokok. Pada penelitian ini, bahan ajar yang dikembangkan ialah kategori suplemen.

Perkembangan baru di bidang pendidikan dapat dicapai melalui integrasi teknologi informasi dan komunikasi dengan buku teks yang ada untuk menghasilkan buku teks digital (Ita et al., 2014). Digital merupakan istilah yang familiar dalam kehidupan saat ini. Dewasa ini teknologi digital telah memasuki beragam aspek kehidupan, seperti Pendidikan, transportasi, kesehatan, dan lain sebagainya (Aulia, n.d.).

Alat pengajaran digital yang dibuat digunakan untuk mengajar siswa bagaimana menghasilkan teks naratif fantasi. Tujuan penulisan kreatif adalah menghasilkan sesuatu yang orisinal dan segar dalam bentuk tulisan berdasarkan ide-

ide pengarang. (Roekhan, 2010) mendefinisikan penulisan kreatif dalam sastra sebagai “tindakan menghasilkan karya sastra baru”. Proses tersebut diawali dengan munculnya ide, menangkap dan merenungkan ide, mematangkan dengan jelas dan utuh, membahasakan ide tersebut dan menatanya, lalu diakhiri dengan menuangkan ide dalam bentuk tulis. (Endang, 2004) menyatakan bahwa dalam membentuk gagasan pemikiran yang baru perlu adanya proses fiksasi (pemantapan) dan formulasi (penyusunan rencana).

Cerita fantasi berisi imajinasi dan fantasi penulis. Setiap individu pasti memiliki imajinasi dan fantasi yang berbeda. Cerita fantasi merupakan bentuk sastra yang digemari anak-anak. Cerita tersebut tergolong dalam genre sastra anak. (Nurgiyantoro, 2016) berpendapat bahwa sebuah karya sastra yang menempatkan sudut pandang anak sebagai pusat penceritaan disebut sastra anak.

Kebenaran cerita fantasi diragukan karena tidak mungkin terjadi pada dunia nyata. Pada bagian tertentu diceritakan dengan kurang masuk akal. Cerita fantasi menampilkan tokoh, alur, tema yang kurang masuk akal, baik seluruh atau sebagian ceritanya. Cerita fantasi tidak mungkin terjadi, ceritanya bersifat khayalan, yang sesungguhnya di dunia nyata tidak ada, namun diam-diam mempunyai pesan moral (Sarumpaet & Toha, 2010).

Cerita fantasi yang dibuat siswa terdapat muatan ekologi sastra di dalamnya. Bidang ekologi sastra menyelidiki interaksi antara sastra dan latar alamnya (Endraswara, 2016). Dengan kata lain, ekologi sastra adalah studi sastra dari perspektif non-sastra. Studi tentang bagaimana makhluk hidup berinteraksi dengan lingkungannya dikenal sebagai ekologi. Ilmu Ekologi tersebut berpengaruh pada karya sastra. Hal tersebut karena pada karya sastra juga dikaji peristiwa yang terjadi pada lingkungan sebagai objek kajian di dalamnya. Cerita Fantasi ditulis oleh siswa dengan strategi aktivitas menulis terbimbing. (Abbas, 2006) mengatakan bahwa menulis dengan SAMT dilakukan dengan lima tahap yang meliputi (1) pramenulis, (2) pendrafan, (3) perbaikan, (4) penyuntingan, dan (5) pemublikasian.

METODE

Bahan ajar untuk penelitian ini dirancang menggunakan model 4-d. Studi R&D ini juga menggunakan tata letak *one-group pretest-posttest layout*. Model 4D memiliki empat langkah: mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan mendistribusikan. Analisis kebutuhan dimulai dengan fase penentuan (atau penentuan). Proses perancangan (*design phase*) meliputi langkah-langkah antara lain pengumpulan data, pengolahan data, pembuatan RPP, dan penyampaian RPP. Proses pengembangan terdiri dari banyak fase, termasuk pembuatan konsep, pengujian, iterasi, dan rilis. Mendistribusikan materi pelajaran ke lembaga pendidikan yang dituju merupakan bagian dari proses diseminasi.

Penelitian difokuskan pada SMPN 1 Ponggok. Pengujian ahli, pengujian praktisi, dan pengujian lapangan adalah tiga fase dari proses desain uji coba produk yang khas. Pakar materi pembelajaran, pakar pembelajaran bahasa Indonesia, pakar sastra, pengajar, dan siswa kelas tujuh semua berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Kritik, saran, komentar, dan catatan ditulis oleh responden dan dicatat pada lembar angket validasi. Wawancara dengan pendidik untuk mengumpulkan data kualitatif dan anekdot. Skor pada tes

dan kuesioner memberikan data kuantitatif. Pakar, praktisi, dan mahasiswa berpartisipasi dalam uji kelayakan produk untuk mengisi kuesioner dan memberikan umpan balik. Hasil tes dikumpulkan dari skenario dunia nyata.

Formulir wawancara, survei, dan pertanyaan sebelum dan sesudah tes digunakan untuk mengumpulkan data. Wawancara penilaian kebutuhan dipandu oleh pemandu. Validasi dan uji lapangan mengandalkan kuesioner. Pertanyaan yang diajukan sebelum dan sesudah menggunakan produk digunakan untuk menentukan kegunaannya. Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan. Metode kualitatif meliputi empat tahap: (1) pengumpulan data; (2) transkripsi data; (3) pengelompokan data; dan (4) analisis dan interpretasi data.

Skor pra dan pasca tes yang dikumpulkan di lapangan dapat dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan metode statistik. Data numerik dari survei evaluasi materi kuliah yang diisi oleh para ahli, praktisi, dan mahasiswa juga menjadi sasaran analisis kuantitatif. Hasil pra dan pasca tes dibandingkan untuk menentukan kemandirian produk. Dalam penelitian ini, uji-t dua sampel yang serupa dengan metode uji-t sampel berpasangan digunakan untuk mengevaluasi hipotesis. Tes satu sampel Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk memeriksa normalitas data. Formula untuk menganalisis data dari uji coba produk oleh para profesional, praktisi, dan mahasiswa.

Tabel 1. Kualifikasi produk

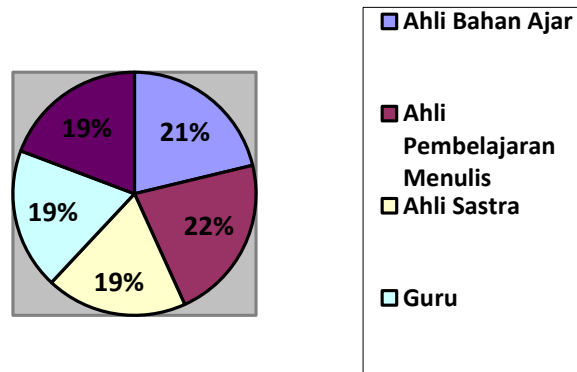
No	Skor Angket	Kualifikasi
1.	86% - 100%	sangat layak dan diimplementasikan
2.	76% - 85%	layak dan diimplementasikan
3.	56% - 75%	cukup layak dan revisi
4.	55%	kurang layak dan revisi

Penelitian ini dilaksanakan oleh dua peneliti, yang meliputi satu ketua dan satu anggota. Ketua peneliti bertugas membuat rancangan penelitian, melaksanakan penelitian dan pengembangan, serta menyusun laporan akhir. Tugas anggota penelitian ialah membantu peneliti khususnya dalam proses pengambilan data penelitian dan melaksanakan uji coba lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

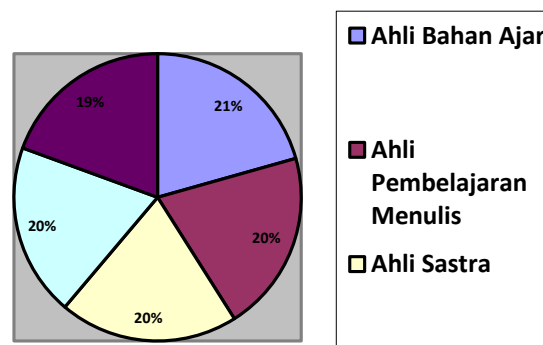
Pada penelitian dan pengembangan ini dihasilkan produk bahan ajar digital untuk pembelajaran menulis cerita fantasi yang bermuatan ekologi sastra pada tiap cerita fantasi di dalamnya. Bahan ajar tersebut juga bermuatan strategi aktivitas menulis terbimbing yang dapat memudahkan siswa dalam menulis cerita fantasi. Bahan ajar yang dikembangkan berjudul Menulis Cerita Fantasi Bermuatan Ekologi Sastra dengan Strategi Aktivitas Menulis Terbimbing. Rencana pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian: (a) mari membuat dongeng fantasi dengan tema cinta lingkungan; (b) ayo menulis cerita fantasi dengan tema cinta tumbuhan; dan (c) ayo menulis cerita fantasi dengan tema cinta binatang. Pengembangan sumber daya pendidikan meliputi pemikiran tentang empat faktor: kesesuaian topik yang akan diajarkan, kesesuaian penyajian buku, kesesuaian bahasa buku, dan kesesuaian grafik buku.

Data kelayakan isi buku dibagi menjadi tiga aspek yang meliputi (1) kelengkapan isi materi, (2) kedalaman isi materi, dan (3) keakuratan materi bahan ajar. Data kelayakan tersebut diperoleh dari penilaian ahli, praktisi, dan siswa kelas VII dengan hasil isi buku mendapat skor 86% dari ahli bahan ajar, 89% dari ahli bahan ajar, 76% dari ahli sastra, 76% dari guru, dan 78% dari siswa. Data kelayakan isi buku dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Kelayakan Isi Buku

Konten produk telah lulus uji kelayakan dengan rata-rata 81%, yang berarti dapat dimasukkan ke dalam sumber daya pedagogis digital. Informasi tentang potensi penyajian buku dibagi menjadi empat kategori: (1) penyajian buku secara keseluruhan, (2) penyajiannya sebagai sarana pendidikan, (3) penyajiannya secara keseluruhan, dan (4) penyajiannya sebagai sarana pendidikan dalam seni menulis fiksi fantasi. Hasil uji kelayakan penyajian buku menunjukkan bahwa 85% ahli bidang bahan ajar, 84% ahli bidang pembelajaran menulis, 83% ahli sastra, 80% guru, dan 80% ahli sastra. siswa menganggap tes itu layak. Bagan berikut menampilkan informasi tentang potensi buku untuk presentasi publik.

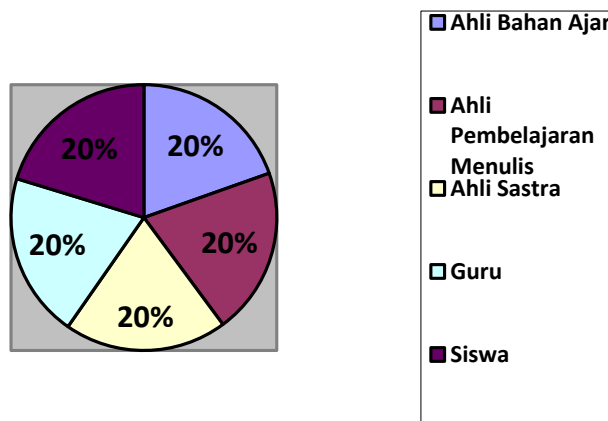


Gambar 2. Diagram Kelayakan Penyajian Buku

Isi buku lulus uji kelayakan rata-rata 82%, yang menunjukkan bahwa metode penyajian produk layak untuk digunakan dalam buku teks elektronik.

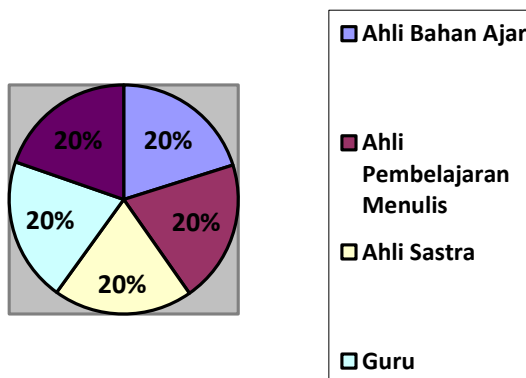
Ada dua kategori informasi tentang kemungkinan menerjemahkan buku ke dalam bahasa lain: presisi dan kelancaran. Kami mendapat nilai 86% pada ahli bahan ajar, 89% pada ahli pembelajaran menulis, 87% pada ahli sastra, 88% pada

guru, dan 88% pada siswa pada bahasa. uji kelayakan buku. Bagan berikut menampilkan statistik kelayakan linguistik.



Gambar 3. Diagram Kelayakan Bahasa Buku

Dengan nilai kelulusan rata-rata 88% pada ujian bahasa buku yang benar, elemen penggunaan bahasa produk dapat dimasukkan ke dalam sumber daya pendidikan. Informasi kelayakan grafis untuk lima area: ukuran dan jenis font; tata letak; karya seni; desain sampul; desain konten; dan presentasi. Kami mendapat skor 88% pada uji kelayakan grafis (tampilan) buku dari panel ahli kami di bidang teknologi pendidikan, 88% dari panel ahli kami di bidang penulisan dan pembelajaran, 86% dari panel kami ahli di bidang sastra, 89% dari panel pendidik kami, dan 86% dari panel siswa kami. Bagan berikut menampilkan statistik kelayakan novel grafis.



Gambar 4. Diagram Kelayakan Bahasa Buku

Dengan rata-rata 87% pada uji kelayakan grafis untuk buku, dimungkinkan untuk memasukkan desain untuk menampilkan grafik atau produk dalam buku teks. Hasil uji normalitas untuk data pre-test adalah 0,808, sedangkan hasil untuk data post-test adalah 0,407. Karena nilai p uji normalitas lebih besar dari 0,05, kita dapat mengasumsikan bahwa data mengikuti distribusi normal. Jika dibandingkan dengan peluang uji beda, nilai t sebesar -9,233 sangat rendah. Oleh karena itu, probabilitas yang dihasilkan kurang dari 0,05 yang disyaratkan dalam penelitian ilmu sosial.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai cerita fantasi tulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dihasilkan berbeda secara signifikan.

Kajian dan usaha ini menghasilkan alat ajar digital untuk mengarang cerita fantasi dengan ekologi sastra. Sumber daya pendidikan yang dibuat dimanfaatkan bersama dengan buku pelajaran yang didistribusikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Menurut Depdiknas (2008), ada dua macam sumber pendidikan yaitu sumber pendidikan primer dan sumber pendidikan tambahan. Konten, presentasi, bahasa, dan visual adalah empat pilar yang mendasari buku teks digital.

Revisi Kurikulum 2013 2017 mencakup perubahan Kompetensi Dasar yang tercermin dalam bahan ajar. Sumber cerita dan contoh fiksi fantasi telah dimasukkan ke dalam materi kurikulum yang diperbarui. Alasannya karena pengetahuan yang disajikan dalam buku teks membantu siswa memperluas perspektif mereka (Majid, 2009). Penyajian bahan ajar berupa sistematika penyajian. Sistematika penyajian bahan ajar digital telah direvisi dengan memberi petunjuk dalam menggunakan bahan ajar digital. Panduan atau perintah yang jelas dapat memudahkan siswa dalam menggunakan bahan ajar (Muslich, 2010). Kebahasaan bahan ajar meliputi keakuratan dan kekomunikatifan. Bahan ajar digital yang dikembangkan telah mengikuti kaidah kebahasaan yang baik dan benar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Sitepu, 2015) yang menyatakan bahwa bahasa memiliki kaidah tertentu yang dapat menyampaikan secara tepat sebuah pesan atau gagasan. Kegrafisan atau tampilan bahan ajar telah direvisi dengan memperbaiki desain bahan ajar digital. Menurut (Andi Kristanto et al., 2017) desain yang menarik dapat menambah nilai dari bahan ajar.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengabdian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar digital. Bahan ajar digital yang dikembangkan digunakan untuk kegiatan menulis teks cerita fantasi bermuatan ekologi sastra. Bahan ajar digital tersebut dapat memudahkan siswa untuk menulis karena siswa dibimbing secara bertahap untuk menghasilkan tulisan. Bahan ajar yang dikembangkan telah diuji validitas dan diuji keefektifannya. Bahan ajar digital layak diimplementasikan dan efektif digunakan untuk belajar.

SARAN

Penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan ini terbatas pada keterampilan menulis cerita fantasi. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar digital ini untuk kompetensi dasar yang lebih variatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif di sekolah dasar*. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Andi Kristanto, Mustaji, & Mariono, A. (2017). The development of instructional materials e-learning based on blended learning. *International Education Studies Journal*, 10(17), 10–17.
- Aulia, P. R. (n.d.). Peran teknologi digital dalam perkembangan dunia perancangan arsitektur. *Journal of Islamic Science and Technology*, 4(1), 67–78.

- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Endang. (2004). *Kiat mengembangkan sikap kreatif dan inovatif*. Depdiknas: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Endraswara, S. (2016). *Metodologi penelitian ekologi sastra*. CAPS.
- Ita, R., Subchan, W., & Hariyadi, S. (2014). Pengembangan bahan ajar digital dan aplikasinya dalam model siklus pembelajaran 5e (learning cycle 5e) terhadap aktivitas dan hasil belajar (siswa kelas vii di smp negeri 10 probolinggo tahun pelajaran 2012/2013). *Pancaran*, 3(1), 79–87.
- Kapitlan, Y. J., Harsiati, T., & Basuki, I. A. (2018). Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi berbasis karakter di kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 100–106.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Akademia Permata.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan pembelajaran (Mengembangkan standar kompetensi guru)*. PT Remaja Rosda Karya.
- Muhasim. (2017). Pengeruh teknologi digital terhadap motifasi siswa. *Jurnal Studi Keislaman Dan Pendidikan*, 5(2), 54–77.
- Muslich, M. (2010). *Text book writing*. Ar-Ruzz Media.
- Nurgiyantoro. (2016). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Pannen, P., & Purwanto. (2001). *Penulisan bahan ajar*. Ditjen Dikti Depdikbud.
- Roekhan. (2010). *Menulis kreatif: Dasar-rasar dan petunjuk penerapannya*. YA3 Malang.
- Sarumpaet, & Toha, R. K. (2010). *Pedoman penelitian sastra anak*. Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sitepu. (2015). *Penulisan buku teks pelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tomlinson, B. (2003). *Developing materials for language teaching*. Continuum.