

PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN DIGITAL MENGGUNAKAN LINKTREE DALAM PEMBELAJARAN CERPEN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Endang Wahyuningsih*

MTs.S. Mahad Al-Zaytun, Jl. Raya Al-Zaytun No. 1, Kec. Gantar, Kota Indramayu, Jawa Barat 45264

*Korespondensi: endang75pwt@gmail.com

Abstrak:

Belajar adalah kewajiban seluruh umat manusia di dunia, sebagaimana dinyatakan dalam hadits berikut “mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan” (HR. Ibnu Abdil Barr). Dikenal pula istilah “long life education”, istilah tersebut juga sejalan dengan hadits “tuntutlah ilmu dari buaian sampai ke liang lahat”. Penelitian pengembangan ini penting dilakukan agar memudahkasiswa dan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital yang dapat diakses melalui internet dan dengantampilan yang menarik para siswa lebih tertarik lagi dalam belajar. Pengembangan ini dilakukan juga dalam mengefektifkan waktupembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan secara bertahap, uji coba validitas merupakan uji coba awal untuk mengetahui kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa linktree yang ditautkan ke beberapa link media pembelajaran yang disimpan di dalam drive peneliti atau link yang ditautkan ke youtube. Sajian cerpen dalam bentuk digital dengan tulisan yang bergerak membuat santri lebih mudah dalam membaca ditambah dengan audio yang ditautkan dalam cerpen digital tersebut sangat mendukung pada latar suasana cerpen yang disajikan.

Kata kunci: media, cerpen, linktree

1. PENDAHULUAN

Belajar adalah kewajiban seluruh umat manusia di dunia, sebagaimana dinyatakan dalam hadits berikut “mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan” (HR. Ibnu Abdil Barr). Dikenal pula istilah “long life education”, istilah tersebut juga sejalan dengan hadits “tuntutlah ilmu dari buaian sampai ke liang lahat”. Maknanya bahwa belajar adalah tindakan yang sangat penting dan wajib dilaksanakan oleh seluruh umat manusia di dunia selama manusia itu hidup, sepanjang itu pula manusia wajib memperoleh ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas dirinya.

Proses belajar yang terjadi melibatkan guru dan siswa. Siswa harus dapat memahami ilmu pengetahuan yang didapatkan dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Satu diantara upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan adalah dengan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Hamalik (2002:12), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Gagne menyatakan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar

Bahan ajar pada era abad 21, harus dirancang secara serius oleh para guru dan pengembang pembelajaran di sekolah. Bahan ajar yang berkualitas memerlukan perpaduan yang selaras antara materi atau disebut bahan ajar dengan bentuk penyajiannya melalui media pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memiliki sikap, budi pekerti halus, dan kecakapan yang memadai.

Maka kehadiran media dalam proses pembelajaran adalah suatu keharusan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa salah satu keterampilan berbahasa yang sulit bagi peserta didik adalah kemampuan menyusun kembali urutan peristiwa dan menyajikan kembali cerita yang terdapat dalam teks cerita cerpen dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satu faktor penyebabnya kurangnya waktu untuk berlatih menulis dan ketika pembelajaran peserta didik merasa enggan membaca teks yang berisi uraian panjang dalam teks cerita cerpen.

Pembelajaran menulis cerita pendek tidak bisa hanya diajarkan secara apa adanya, kurang inovatif sehingga kurang berpengaruh pada sikap dan kurang menggugah minat belajar siswa (Prastowo, 2011:14). Pembelajaran tidak lepas dari bahan ajar. Bahan ajar yang kurang menarik, akan berdampak pada hasil yang kurang optimal.

Bahan ajar dapat berupa segala bahan yang pada prinsipnya dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, baik berupa bahan tertulis maupun bahan ajar tidak tertulis yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Bahan ajar harus disusun sistematis mengikuti urutan-urutan tertentu sehingga mudah dipelajari siswa dalam mencapai kompetensi tertentu sesuai tujuan kurikulum.

Menghadapi kemajuan teknologi masa kini, guru belum mengembangkan bahan ajar secara saksama. Peran guru sangat penting dalam pembelajaran di dalam kelas. Dibutuhkan guru kreatif dan inovatif dalam merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar yang secara matang dan inovatif. Oleh karena itu, supaya siswa semakin tertarik pada pelajaran bahasa Indonesia, maka harus ada upaya-upaya kreatif guru mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik yaitu bercerita cerpen dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, perlu untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk digital sehingga pembelajaran memahami struktur teks dan kebahasaan serta menulis, khususnya teks cerpen menyenangkan dan peserta didik tidak lagi menganggap sulit untuk menulis maupun menyampaikan secara lisan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Perkembangan teknologi masa kini sangat cepat, harus menjadi pendorong guru menyesuaikan proses pembelajaran yang kekinian, dengan menyiapkan bahan ajar dalam kemasan yang berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Selain penggunaan model pembelajaran diperlukan juga bahan ajar. Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Mengapa harus digital karena bahan ajar tersebut dapat digabungkan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga dapat menjadi bahan ajar digital yang merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan sehingga dapat menampilkan media informasi yang unik. Untuk mengembangkan suatu bahan ajar diperlukan persiapan dan perencanaan yang diteliti. Dalam pengembangan ini akan dikemukakan model pengembangan sebagai dasar pengembangan produk.

Peran guru sebagai fasilitator yang kreatif menjadi sarana untuk menjembatani keterbatasan buku teks. Perancangan bahan ajar yang dapat memberikan pengalaman belajar konkret, baik secara fisik maupun mental akan lebih baik daripada memberi peserta didik dengan teori-teori. Hal ini akan dapat tercapai dengan memberikan bahan ajar yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik bukan pada guru. Bahan ajar variatif tersebut dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi secara utuh (pengetahuan, sikap dan keterampilan). Bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk mencapai keutuhan kompetensi ini adalah bahan ajar yang memberikan peluang peserta didik menemukan sendiri, mengolah dan menalar dengan bimbingan guru.

Pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang berbasis teks, teks yang dapat kita kembangkan yaitu teks cerpen. Teks Cerpen dapat kita

jadikan sebagai media belajar, dengan mengubahnya menjadi sebuah cerpen digital, dan menjadi bahan bacaan dengan bermacam-macam tema, sehingga memudahkan kita membaca dimanapun dan kapanpun, terutama bagi pelajar.

Selain ramah lingkungan, cerpen digital ini juga hemat biaya, kita bisamenghemat biaya percetakan, seting naskah, membuat plat menjilid, biaya penggandaan buku dan sebagainya. Seperti yang kita ketahui, bahwa cerpen digital pastinya sangat mudah digandakan dan disebarluaskan dibandingkan cerpen dalam bentuk printed material, dan komik digital sangat mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya cerpen digital memudahkan guru dalam mencari bahan bacaan bagi siswa, sehingga tidak cenderung pada buku teks atau buku pembelajaran saja. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui jurnal-jurnal penelitian yang telah dibaca.

Berdasarkan data hasil dari pembahasan pada penelitian yang dilakukan oleh Ida Rusmiyati, dkk di dalam jurnal yang berjudul Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang pada 2014, menunjukkan bahwa terdapat indikator tingkat minat baca siswa lebih aktif dengan menggunakan sistem aplikasi multimedia. Hal ini terbukti dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, yakni pembelajaran multimedia yang dilaksanakan oleh guru Bahasa Indonesia di SMP 2 Bawen tidak hanya memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dan kemampuan teknologi peserta didik juga meningkat.

Penelitian pengembangan berbasis ICT yang dikembangkan oleh peneliti, ialah bahan ajar berupa cerpen digital dan siswa dapat melihat cerpen digital tersebut pada link yang diberikan yaitu berupa link. Tree. Yang mana nanti para siswa dapat bertanya melalui WA guru yang sudah dibentuk grup.

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan agar memudahkasiswa dan guru dalam proses pembelajaran yang mana dengan menggunakan buku digital yang dapat diakses melalui internet dan dengan tampilan yang menarik para siswa lebih tertarik lagi dalam belajar. Pengembangan ini dilakukan juga dalam mengefektifkan waktu pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

2. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian pengembangan media pembelajaran yang digunakan mengacu pada pedoman pengembangan media pendidikan menurut Borg and Gall yang telah di modifikasi (Sukmadinata, 2012:189) dengan prosedur penelitian pengembangan meliputi : (1) Studi pendahuluan, tahap ini terbagi menjadi dua langkah kegiatan, yaitu (a) studi pustaka berisi analisa kebutuhan yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis Linktree, mengkaji penelitian yang relevan, dan mengkaji dan menganalisis kompetensi dasar dan indikator dari pokok bahasan. (b) pengamatan lapangan berisi hasilobservasi yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran, (2) perencanaan media berisi analisis tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang sudah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, penyusunan media pembelajaran cerpen digital berbasis Linktree berdasarkan silabus kurikulum 2013 revisi dan perumusan software pendukung (3) penyusunan draf produk meliputi identifikasi konsep media pembelajaran untuk di rancang dan didesain menjadi story board yang berpedoman pada silabus kurikulum 2013revisi, (4) validasi produk oleh ahli materi dan ahli media (5) revisi, (6) uji coba kelompok kecil oleh 10 siswa, (7) revisi, (8) uji coba lapangan oleh 20 siswa, dan (9) revisi akhir produk.

Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan secara bertahap, uji coba validitas merupakan uji coba awal untuk mengetahui kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Kritik dan saran

dari tim ahli sangat diharapkan agar diperoleh produk yang lebih baik. Kemudian direvisi dengan memperhatikan kritik dan masukan dari tim ahli sampai produk layak diuji cobakan ke siswa. Tahap selanjutnya melakukan uji coba lapangan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan kompetensi dasar yang ada pada silabus mata pelajaran bahasa Indonesia Bab Cerpen ada empat kompetensi dasar yang harus dicapai, yaitu (3.5) mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar, (4.6) menyimpulkan unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang didengar dan dibaca, (3.6) Menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar, (4.6) Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Format media pembelajaran yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran digital ini terdiri dari enam komponen yaitu tampilan pembuka, tampilan profil, tampilan daftar hadir, tampilan materi, tampilan cerpen digital, dan tampilan lkpd interaktif.

Pada tampilan materi berisi video salindia materi, tampilan daftar hadir menggunakan googleform, tampilan video cerpen digital dihubungkan dengan link youtube, sedangkan pada tampilan lkpd menggunakan aplikasi lkpd interaktif. Tampilan yang dihubungkan dengan internet tersebut untuk mempermudah pemahaman dan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat memberikan motivasi belajar pada siswa.

Proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19 dilakukan dengan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan berbagai media yang dianggap sesuai untuk dapat menyampaikan materi dan tugas. Linktree merupakan media yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyimpan link yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.

Linktree merupakan media yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyimpan link yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Linktree merupakan tools yang dapat dimanfaatkan untuk dapat menampung berbagai jenis link website dan media sosial dalam link yang sama. Linktree dapat digunakan untuk dipublikasikan di berbagai media social seperti instagram, facebook, twitter dan media social lainnya. Linktree dapat digunakan sebagai media untuk menampung link media pembelajaran, absensi, materi dan tugas.

Media pembelajaran yang selesai dibuat dan telah dilakukan uji coba perseorangan yakni melakukan validasi oleh ahli media dan materi selanjutnya diujicobakan ke responden/siswa. Validasi media oleh ahli yaitu Dr. Alfi Satria, M.T, sedangkan validasi materi oleh ahli yaitu Sri Lestari, S.Sos.I dan Nur Aliyah, S.Ag, kemudian dilakukan revisi produk melalui komentar dan saran dari ahli. Setelah melalui tahap revisi produk dari validasi media maupun materi, dilakukan uji coba produk pada responden. Uji coba produk ini dilakukan terhadap siswa kelas IXNisa (Putri) di MTs Mahad Al Zaytun Indramayu, dengan uji coba dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Jumlah subjek uji coba pada uji cobakelompok kecil adalah 5orang siswa dan uji coba kelompok besar adalah 20 orang siswa.

Pengolahan data kehadiran siswa diperoleh dari respon siswa yang ditautkan dari google formulir ke spreadsheet. Selanjutnya data tersebut dijadikan acuan dalam pengolahan data responden. Untuk data kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan didapatkan dari wawancara dan komentar yang dipaparkan siswa responden, serta tenaga ahli.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa linktree yang ditautkan ke beberapa link media pembelajaran yang disimpan di dalam drive peneliti atau link yang ditautkan ke youtube. Media ajar yang dikembangkan mencakup dua materi sesuai dengan kompetensi dasar pada silabus teks cerpen, dalam satu pertemuan, yaitu (1) menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar, (2) mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Di setiap tampilan berbasis linktree yaitu (i) tampilan profil guru sebagai bentuk identitas guru yaitu peneliti sendiri, (ii) tampilan daftar hadir menggunakan aplikasi google formulir yang sangat membantu dalam rekap data kehadiran santri dan dapat menampung data dalam jumlah yang banyak, (iii) tampilan materi adalah materi dalam bentuk salindia sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat silabus dan dapat diikuti siswa dengan baik, jika siswa kesulitan karena proses berputarnya salindia terlalu cepat maka siswa dapat menghentikan salindia tersebut sesuai waktu yang dikehendaki siswa sampai siswa dapat memastikan tingkat pemahaman mereka terhadap materi, (iv) tampilan cerpen digital yang ditautkan dari link youtube berfungsi untuk lebih menguatkan materi cerpen yang disajikan dan membuat proses belajar siswa lebih menyenangkan karena siswa mendapatkan sajian cerpen yang berbeda dari tampilan cerpen sebelumnya yang mereka dapatkan. Sajian cerpen dalam bentuk digital dengan tulisan yang bergerak membuat santri lebih mudah dalam membaca ditambah dengan audio yang ditautkan dalam cerpen digital tersebut sangat mendukung pada latar suasana cerpen yang disajikan, (v) tampilan lembar kerja peserta didik interaktif peneliti buat dengan tujuan siswa dapat lebih menikmati sajian lembar kerja peserta didik/lembar kerja siswa tersebut, karena ditampilkan dengan berbagai variasi fitur dan warna sehingga siswa tidak terbebani dengan materi dan evaluasi tetapi siswa dapat menikmati evaluasi tersebut dengan rasa senang dan penasaran yang tinggi, selain itu hasil dari evaluasi tersebut dapat langsung dilihat oleh siswa setelah selesai mengerjakan kuis yang disajikan.

4.SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka disimpulkan bahwa proses pengembangan bahan ajar cerpen digital sebagai media pembelajaran untuk siswa dapat dilaksanakan melalui beberapa tahapan seperti pengecekan materi ajar, observasi siswa, observasi media pembelajaran, observasi bahan ajar, sehingga peneliti dapat menentukan media yang tepat. Pada kelayakan bahan ajar cerpen digital dengan tautan linktree sebagai media mengajar guru bahasa Indonesia kelas IX sangat layak, karena dalam proses pembelajaran sangat membantu memudahkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran yang terbatas pada masa pandemi ini. Sedangkan pada pemahaman siswa terhadap bahan ajar cerpen digital dengan linktree sebagai media pembelajaran siswa, sangat memudahkan pemahaman karena siswa dapat mengatur sendiri pemahaman yang mereka kehendaki. Jika dirasa kurang paham, maka siswa dapat mengulang kembali materi secara mandiri. Selain itu dengan tampilan/fitur yang variatif dan interaktif tidak membosankan siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan. Siswa yang belajar dengan senang maka akan meningkatkan gairah siswa dalam belajar, maka kompetensi atau tujuan pembelajaran dapat dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Aristo, R. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Hamalik, O. (2002). *Pendidikan Guru Konsep dan Strategi*. Bandung: Mandar maju.
- Maryani, S. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi (Studi Kasus: Myob Accounting 17 Pada Modul Banking). http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/economy/2009/Artikel_21205188.pdf[18 Maret 2012].
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmanita, F. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Web, Solusi Belajar saat Pandemi Corona. <https://kumparan.com/fika-rahmanita/media-pembelajaran-berbasis-web-solusi-belajara-saat-pandemi-corona-1vNG6ood1FZ/full>.