

Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi Berbasis *REACT*

Farel Olva Zuve¹, Refisa Ananda², As-syifa Rumaisyah Fadil³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Padang

² Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Terbuka

e-mail: farelolvazuve@fbs.unp.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendesain model bahan ajar keterampilan menulis menggunakan model pembelajaran REACT. Penelitian dan pengembangan ini terdapat 10 tahapan dari model Dick & Carey yang dibatasi menjadi 8 tahapan. Data hasil wawancara dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif. Nilai angket dan hasil tugas digunakan untuk menentukan data kuantitatif. Uji coba prototipe dan uji coba kelompok kecil menunjukkan model bahan ajar keterampilan menulis sudah praktis. Berdasarkan uji coba kelompok besar terdapat 5 siswa yang tidak tuntas dari 28 siswa, sedangkan angket yang diberikan kepada kelompok besar menunjukkan hasil sangat positif. Validitas instrumen dikategorikan sangat tinggi dengan persentase 0,99. $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($43,659 \geq 2,052$) berarti terdapat hubungan positif yang signifikan antara model bahan ajar yang dikembangkan dengan hasil belajar.

Kata kunci: Model Pembelajaran REACT, Keterampilan Menulis

Abstract

The purpose of this study was to design a model of teaching materials for writing skills using the REACT learning model. This research and development consists of 10 stages of the Dick & Carey model which are limited to 8 stages. Interview data were analyzed using qualitative data analysis techniques. Questionnaire scores and assignment results are used to determine quantitative data. Prototype trials and small group trials show that the model of teaching materials for writing skills is practical. Based on the large group trial, there were 5 students who did not complete out of 28 students, while the questionnaire given to the large group showed very positive results. The validity of the instrument is categorized as very high with a percentage of 0.99. $t_{count} \geq t_{table}$ ($43.659 \geq 2.052$) means that there is a significant positive relationship between the teaching material models developed and learning outcomes.

Keywords : *Writing Skills, REACT-Based Learning Model*

PENDAHULUAN

Hal yang sangat penting dalam membentuk sifat dan karakter manusia menjadi insan baik adalah pendidikan. Pendidikan merupakan proses menuju ke arah yang lebih baik. Membangun karakter anak sejak dini sangat diperlukan agar menyiapkan generasi anak bangsa yang berkualitas dan dibutuhkan dalam Pembangunan nasional. Melalui pendidikan baik itu keluarga, sekolah, ataupun lingkungan sekitar, manusia dapat terbuka pikirannya bahwa apa-apa yang ada dalam semesta ini terdapat banyak sekali ilmu (Azis, 2021: 6-7). pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi. Sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik (Kemdikbud, 2017). Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi,

pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun sebaliknya menjadi subjek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhan yang disebut juga literasi teknologi atau literasi digital, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan yang akan datang. Akibatnya, dunia pendidikan masa kini dan masa yang akan datang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan.

Salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah bahan ajar. Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Sadjati, 2012). Bahan ajar dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan faktor penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran juga ditunjang dengan menggunakan mode pembelajaran yang tepat dalam penyusunannya. Salah satunya adalah model pembelajaran berbasis *REACT*. *REACT* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan sebagai model pembelajaran untuk pengembangan bahan ajar menulis. *REACT* mengacu kepada teori pembelajaran *Vygotsky* yang menjelaskan bahwa mahasiswa mampu membentuk pengetahuan dan pemahaman mereka lebih baik jika mereka belajar bersama dengan teman sebaya (Yuliati, 2008).

Model pembelajaran *REACT* merupakan singkatan dari *relating* (menghubungkan), *experiencing* (mengalami), *applying* (menerapkan), *cooperating* (mengelompokan), dan *transferring* (memindahkan). Model pembelajaran *REACT* pertama kali dikenalkan *Center of Occupational Research and Development (CORD, 2003)* di Amerika. *CORD* mengembangkan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *REACT* adalah model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menanamkan konsep pada siswa. Oleh karena itu, model ini merupakan pengembangan dari kurikulum dan pembelajaran berbasis kontekstual. Model pembelajaran ini bertolak dari pemahaman pembelajaran kontekstual dan konstruktivis yang menekankan pada kebermaknaan belajar (Crawford, 2015). Teori belajar yang melandasi pembelajaran *REACT* adalah teori belajar konstruktivistik. Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah konstruksi atau bentuk kita sendiri (Trimiyanti, 2016). Model pembelajaran *REACT* dirancang untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dengan cara menghubungkan konsep materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta peserta didik mampu menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari dengan melakukan percobaan. Model pembelajaran *REACT* adalah model pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menanamkan konsep pada peserta didik. Peserta didik diajak menemukan sendiri konsep yang dipelajarinya, bekerja sama, menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan mentransfer dalam kondisi baru.

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia ialah meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Keterampilan menulis dalam pembelajaran adalah suatu hal yang penting. Hal tersebut karena keterampilan menulis berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Nisa, 2020). Menulis adalah kegiatan pengungkapan ide yang kompleks dan membutuhkan wawasan serta pengetahuan yang luas tentang unsur atau permasalahan yang akan ditulis (Daryanto, 2012). Lebih lanjut dijelaskan bahwa kegiatan menulis diartikan sebagai kegiatan memindahkan ide atau pendapat ke dalam bentuk unsur-unsur lambang bahasa secara akurat, jelas, dan singkat (Depdiknas, 2003). Pada saat menulis seseorang mengekspresikan hal-hal yang ada di pikiran mereka dalam bentuk tulisan sehingga dapat diketahui oleh orang lain. Tetapi dalam menjabarkan ide, penulis harus memperhatikan aspek-aspek yang mempengaruhi tulisan mereka, sehingga mampu menggambarkan ide

dan pendapat penulis dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pengetahuan tentang aturan-aturan menulis yang baik sehingga membantu penulis membuat tulisan yang jelas dan mudah dimengerti.

Heaton mendefinisikan menulis sebagai aktivitas yang melibatkan pembelajar dalam memanipulasi kata-kata ke dalam kalimat yang benar secara gramatikal dan menghubungkan kalimat-kalimat tersebut menjadi tulisan yang dapat mengkomunikasikan pikiran-pikiran dan imajinasi pembaca pada topik tertentu (Gazali, 2010). Pembelajaran menulis yang dilakukan merupakan hasil dari pembelajaran kemampuan berbahasa sebelumnya, yaitu: menyimak dan membaca kemudian dilanjutkan dengan kemampuan menulis dan berbicara. Kemampuan menulis hampir sama dengan kemampuan berbicara karena sama-sama mengeluarkan ide atau pendapat seseorang. Pada berbicara pokok pikiran dan ide disampaikan secara lisan, sedangkan dalam menulis ide atau pokok pikiran disampaikan dalam bentuk tulisan.

Untuk mampu menulis dengan baik maka seseorang harus menguasai kaidah-kaidah bahasa suatu tulisan. Hal ini sesuai dengan pendapat Byrne yang menyatakan bahwa menulis adalah menerjemahkan pola pikir penulis melalui bahasa dalam bentuk simbol-simbol yang diatur berdasarkan ketentuan yang berlaku kemudian disusun hingga menghasilkan sekumpulan kalimat tertentu yang saling berhubungan (Magdalena, 2020). Penerapan pengetahuan tentang kaidah bahasa diaplikasikan dalam bentuk struktur tulisan yang baik dan benar. Hal ini dipertegas oleh pendapat Bell dan Burnaby (dalam Aisyah, 2020) yang menyatakan bahwa penulis harus mengenal struktur tata bahasa, kosakata, tanda baca, ejaan dan pembentukan huruf serta pengorganisasian dan pengintegrasian informasi menjadi paragraf-paragraf yang kohesif dan koheren hingga menjadi teks yang kohesif dan koheren.

Menulis tidak bisa dilakukan tanpa adanya persiapan dan pengetahuan yang cukup bagi penulis untuk menuangkan pendapatnya dalam bentuk kalimat-kalimat agar menjadi teks yang kohesi dan koheren. Hal ini karena menulis pada dasarnya adalah sebuah proses. Proses untuk menuangkan ide-ide dan pendapat penulis dalam bentuk tulisan agar diketahui oleh orang lain atau pembaca. Proses dalam kegiatan menulis ini dapat diketahui oleh siswa melalui bahan ajar yang diberikan. Bahan ajar yang diberikan harus tepat dan sesuai dengan kemampuan siswa. Maka dari itu, bahan ajar yang baik dan dapat digunakan untuk keterampilan menulis adalah dengan menggunakan bahan ajar berbasis *REACT* yang didukung dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital perlu digunakan dalam pembelajaran karena pada zaman sekarang yang dikenal dengan zaman revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai pembelajaran, salah satunya.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2013) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan". Setyosari (2010) juga berpendapat bahwa "Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan" Penelitian pengembangan dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standard tertentu.

Pengembangan model bahan ajar yang diteliti oleh peneliti menggunakan langkah-langkah pengembangan model bahan ajar menurut Dick & Carey (dalam Setyosari 2013), terdapat sepuluh langkah menurut model Dick and Carey. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti memiliki keterbatasan waktu dan kemampuan, sehingga proses pelaksanaan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada langkah kedelapan yaitu merancang dan melakukan evaluasi formatif. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data atau informasi mengambil beberapa pendapat dari Susetyo (2010) yaitu wawancara, angket (kuesioner), dan tes.

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 REACT, mengkaji penelitian yang relevan, dan mengkaji dan menganalisis kompetensi dasar dan indikator dari pokok bahasan. (b) pengamatan lapangan berisi hasil observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran, (2) perencanaan media berisi analisis tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang sudah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, penyusunan media pembelajaran digital system antena berbasis REACT berdasarkan silabus dan perumusan software pendukung (3) penyusunan draf produk meliputi identifikasi konsep media pembelajaran untuk dirancang dan didesain menjadi storyboard yang berpedoman pada silabus, (4) validasi produk oleh ahli media, ahli materi I dan ahli materi II, (5) revisi, (6) uji coba kelompok, (7) uji coba lapangan, dan (8) revisi akhir produk.

HASIL

Hasil dari penelitian ini merupakan inovasi pengembangan materi pembelajaran yang pertama kali dilakukan dengan menggunakan 4 tahap validasi berupa data penilaian produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan dalam empat tahap: (1) Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) sebagai ahli materi ilmu bahasa Indonesia, (2) tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh satu dosen PBSI sebagai ahli media, dan (3) tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan pada uji coba lapangan. Evaluasi dilakukan melibatkan pakar karakter, pakar pendidikan, pakar desain grafis, dan pengguna bahan ajar (peserta didik).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disimpulkan untuk komponen kelayakan desain termasuk dalam kategori baik, dengan persentase 78,67%. Kesimpulan komponen kelayakan kebahasaan termasuk dalam kategori baik, dengan persentase 78,8%. Komponen kelayakan isi/materi termasuk dalam kategori Baik, dengan persentase 80, 8%. Kesimpulan seluruh komponen termasuk dalam kategori sangat baik, dengan persentase 84%. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan dapat diujicobakan kepada peserta didik untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Sebelum dilaksanakan uji coba pada kelompok besar, maka uji coba pada kelompok kecil dilakukan.

Evaluasi prototipe dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada tiga orang peserta didik pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia. Pelaksanaan uji coba prototipe dilakukan pada tiga peserta didik yang menyatakan penampilan keseluruhan model bahan ajar menarik, bagus, dan cukup menarik. Isi materi yang disajikan mudah dipahami, bahasa yang digunakan juga mudah dipahami. Gambar sesuai dengan isi materi, warna yang digunakan sesuai, netral, dan bagus. Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar. Nilai yang diperoleh siswa dikorelasikan dengan skala penilaian yang dikembangkan oleh Nurgiyantoro (2015) sebagai berikut.

Tabel 1 Korelasi Skala Penilaian

Skala Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat Baik
75-84	Baik
60-74	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat Kurang

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan pembelajaran bahasa Indonesia adalah berupa bahan ajar. Produk pengembangan diserahkan kepada uji

coba lapangan yang terdiri dari 40 koresponden. Proses pembelajaran pada keterampilan menulis melalui penerapan bahan ajar berbasis *REACT* menggunakan media pembelajaran digital berdasarkan data pada uji coba I dengan rata-rata 79,00 tergolong ke dalam kategori baik. Pada uji coba II peserta didik menggunakan bahan ajar berbasis *REACT* dalam pembelajaran keterampilan menulis mendapatkan rata-rata 82,63, tergolong ke dalam kategori baik.

Tabel 2 Pengelompokan Skala Penilaian Siswa

Skala Penilaian	Keterangan	Frekuensi
85-100	Sangat Baik	22
75-84	Baik	19
60-74	Cukup	0
40-59	Kurang	0
0-39	Sangat Kurang	0

Pada ketiga siklus tersebut dikelompokkan nilainya menurut Nurgiyantoro [15]. Hal tersebut telah digolongkan ke dalam skala penilaian, di mana siswa yang mendapatkan nilai dengan skala 85-100 berjumlah 22 orang dengan kualifikasi sangat baik, siswa yang mendapatkan nilai 75-84 berjumlah 19 orang dengan kualifikasi baik, dan siswa yang mendapatkan nilai dengan skala 60-74, 40-59, dan 0-39 berjumlah 0.

Berdasarkan hasil validitas instrumen memperoleh angka 0,99 yang dikategorikan validitas sangat tinggi. Pengujian hipotesis Untuk mengetahui hubungan penggunaan model bahan ajar menulis dengan hasil nilai menulis peserta didik, maka digunakan One Sample Statistik dengan SPSS Versi 20, taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, begitupun sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, jika data signifikan lebih kecil dari 0,05 maka terjadi hubungan yang signifikan Berdasarkan tabel di atas maka diketahui t_{hitung} sebesar 43,653, selanjutnya mencari t_{tabel} dengan tabel nilai-nilai dalam distribusi t. Dengan Signifikan sebesar 0,0001 yang berarti lebih kecil dari 0,05, maka terjadi hubungan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *REACT* layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis dan sebagai pendukung pencapaian keberhasilan pembelajaran dan guna tercapainya tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Persentase dari angket uji coba kelompok kecil sebesar 82,07% masuk dalam kategori sangat positif. Uji coba kelompok besar berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa mendapatkan respon sangat positif dengan persentase 82,9%. Hal ini menunjukkan bahwa model bahan ajar yang digunakan sudah praktis. Hasil validitas instrumen yaitu 0,99 masuk dalam kategori validitas sangat tinggi. Sedangkan hasil dari $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($43,653 \geq 2,052$) menunjukkan bahwa, terdapat hubungan positif yang signifikan antara model bahan ajar dengan hasil belajar.

Hasil penilaian uji coba lapangan terhadap produk pengembangan bahan ajar yaitu menyatakan valid untuk pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang penerapan bahan ajar keterampilan menulis berbasis *REACT* menggunakan media pembelajaran digital di perguruan tinggi. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa dari uji coba I yang berjumlah 79,0 dan uji coba II berjumlah 82,63 berdasarkan hal tersebut maka diketahui bahwa nilai siswa mengalami kenaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti., dkk. 2020. Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*. 2, (1), 63.
- Arsyad, Z. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. NewYork: Longman.
- Crawford, M. L. (2011). *Teaching Contextually: Research, Rationale, and Techniques For Improving Students Motivation and Achievement in Mathematics and Science*. Texas: CCI Publishing.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanti., dkk. 2019. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis. *Jurnal Basicedu*. 3, (4), 2090. Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Depdiknas: Jakarta.
- Gazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Heaton, J. B., 1990. *Writing English Language Test*. London: Longman.
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. 2017. *Kerangka Literasi Digital Indonesia*. Jakarta
- Lestari, Uray Dessy. 2012. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Menulis Petunjuk Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 37 Kubu(Online) (<https://media.neliti.com/media/publications/216730-penggunaan-media-gambar-untuk-meningkatk.pdf> -diunduh 18 Juli 2022).
- Magdalena, Ina., dkk. 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2, (2), 312.
- Masang, Azis. 2021. Hakikat Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*. 1(1), 16-17.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nisa, S A Un., dkk. 2020. Penerapan Model Pembelajaran *React* (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Peserta Didik Kelas V C Sekolah Dasar Di Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. (Online) (<file:///C:/Users/User/Downloads/40147-123909-1-PB.pdf>-diunduh 18 Juli 2022).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pelajaran dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Rojaki. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Model Pembelajaran Sinektik Siswa Kelas X 3 SMA Negeri 2 Sekayu. *Jurnal Ilmiah Guru*. 2, (17), 60.
- Sadjati, Ida Malati. 2012. Hakikat Bahan Ajar. (Online)(<http://repository.ut.ac.id/4157/1/IDIK4009-M1.pdf> -diunduh 18 Juli 2022).
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semi, M. Atar. 2009. *Menulis Efektif*. Padang: UNP Press.
- Trimiyanti. 2016. Bahan Ajar Berbasis *React* untuk Mengembangkan Karakter Diri Siswa dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VII. (Online) (<http://lib.unnes.ac.id/26662/1/4201412002.pdf>- diunduh 18 Juli 2022).
- Yuliati, L., 2008. *Model-Model Pembelajaran Fisika Teori dan Praktek*. Bandung: UniversitasNegeri Malang.