

DESIGN OF TEACHING MATERIALS FOR WRITING SKILL BASED REACT LEARNING MODEL USING DIGITAL LEARNING MEDIA

Farel Olva Zuve¹, Refisa Ananda²

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia^{1,2}
farelolvazuve@fbs.unp.ac.id

ABSTRAK

The development of technology and information is used as supporting learning facilities for the development of teaching materials. The development of teaching materials that is supported by developments in technology and information will produce teaching materials that are suitable and easily mastered by students who are nicknamed generation Z. Students who are in generation Z are close to technological developments and easy to master technology. Therefore, teaching materials are needed that can increase their interest in understanding a material. One of them is teaching materials developed using digital media. Currently, digital media has various forms. The teaching materials that will be made are based on a learning model based on the constructivism approach. The learning model chosen is a REACT-based learning model. The REACT-based learning model refers to the learning steps which include: relating, experiencing, applying, cooperating, and transferring. The five steps of this learning model will be applied in making teaching materials using digital media. It is hoped that this teaching material will be able to improve the interest and ability of students in writing. This type of research is development research. By using quantitative and qualitative research methods. Data collection techniques were carried out by conducting tests, questionnaires, and interviews. The object of this research study is about the development of teaching materials in writing skills.

Kata kunci: Keterampilan Menulis, Media Pembelajaran Digital, REACT.

PENDAHULUAN

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.

Arsyad (2014:2) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Salah satunya media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital merupakan salah satu media pembelajaran yang mengutamakan teknologi. Media pembelajaran yang berupa mesin (teknologi) dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan dapat berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar. Jangkauan belajar juga menjadi lebih luas (*distance learning*) dan lebih cepat (*access to internet or learning through computer*), yang pada akhirnya penerapan teknologi pembelajaran memiliki kontribusi yang besar dalam belajar.

Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu, serta Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak (Munir, 2017). Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital. Pembelajaran digital diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian materi pembelajaran disampaikan (*delivery content*) kepada pembelajar yang harus mengacu pada perencanaan tersebut (Munir, 2017).

Kemajuan di era digital juga berimplikasi pada perubahan pola pendidikan. Revolusi digital telah melahirkan suatu paradigma baru pendidikan yang berorientasi pada gaya pendidikan baru, program pendidikan baru, dan layanan pendidikan baru dikarenakan terdapat kebutuhan yang baru serta didukung oleh ketersediaan teknologi. Pembelajaran di era digital menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dan bisa menangkap pesan dalam pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Perubahan itu menyebabkan pola pendekatan pembelajaran yang dulu berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih menjadi berpusat kepada siswa (*student centered*). Peran guru mengelola dan memanfaatkan teknologi informasi secara tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satunya pada pembelajaran menulis. Penyusunan struktur tulisan yang baik dan logis tidak datang dengan sendirinya, melainkan melalui latihan yang intensif dan berulang kali dengan menggunakan bahan ajar yang tepat dan sesuai selama proses pembelajaran berlangsung.

Bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran juga ditunjang dengan menggunakan model 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 (Dalam Rusman, 2012:201). Dengan adanya keberanian dan keleluasaan bagi mahasiswa dalam belajar, secara tidak langsung membangkitkan minat belajar, serta meningkatkan kemampuan mahasiswa dengan adanya bantuan dan dorongan dari teman sebaya. Terutama untuk pembelajaran menulis, peserta didik diminta untuk membuat sebuah tulisan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *REACT* yang ditunjang dengan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang bagi generasi peserta didik.

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, 2011). 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 (Sardiman, 2012). 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.

Centre of Occupational Research and Development menyampaikan lima tahap pembelajaran bagi pendidikan dalam rangka penerapan pembelajaran kontekstual REACT diantaranya: (a) *relating* yaitu guru menghubungkan konsep yang dipelajari dengan materi pengetahuan yang dimiliki siswa dalam konteks kehidupan nyata atau pengalaman nyata. Pembelajaran menjadi sarana untuk menghubungkan situasi sehari-hari dengan informasi baru yang dipelajari. (b) *experiencing* yaitu siswa melakukan kegiatan eksperimen (*hands-on activity*) dan guru memberikan penjelasan untuk mengarahkan siswa menemukan pengetahuan baru. (c) *applying* yaitu siswa menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (d) *cooperating* yaitu siswa melakukan diskusi kelompok untuk memecahkan permasalahan dan mengembangkan kemampuan berkolaborasi dengan teman, dan (e) *transferring* yaitu siswa menunjukkan kemampuan terhadap pengetahuan yang dipelajarinya dan menerapkannya dalam situasi dan konteks baru. Model pembelajaran REACT membantu guru untuk menanamkan konsep pada siswa. Siswa diajak menemukan sendiri konsep yang dipelajarinya, bekerja sama, menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan mentransfer dalam kondisi baru.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan dibutuhkan sebuah bahan yang ajar yang berlandaskan penggunaan media digital sebagai sumber pengembangannya dengan menggunakan pendekatan REACT.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Menurut Borg & Gall (1983) 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 standar tertentu.

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 sistem antena berbasis REACT berdasarkan silabus dan perumusan *software* pendukung (3) penyusunan draf produk meliputi identifikasi konsep media pembelajaran untuk dirancang dan didesain menjadi *story board* yang berpedoman pada silabus, (4) validasi produk oleh ahli media, ahli materi I dan ahli materi II, (5) revisi, (6) uji coba kelompok, (7) revisi, (8) uji coba lapangan, 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. Kemudian direvisi dengan memperhatikan kritik dan masukan dari tim ahli sampai produk layak diujicobakan ke peserta didik. Tahap selanjutnya melakukan uji coba lapangan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba yang didapatkan maka produk direvisi dan siap untuk dipublikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada pembahasan di atas, maka akan dijelaskan tahap-tahap dalam pengembangan bahan ajar keterampilan menulis di perguruan tinggi menggunakan media digital berbasis REACT yang berbentuk modul agar digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Salah satu langkah kegiatan yang dilakukan adalah membuat prototipe bahan ajar berbasis media digital dengan menggunakan pendekatan REACT. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan bahan ajar meliputi:

Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data atau informasi untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan berlangsung. Hal-hal yang menjadi fokus pengembangan bahan ajar dilakukan melalui beberapa tahap.

a) Studi Pustaka

Kegiatan ini meliputi penghimpunan data dan informasi yang dibutuhkan terkait dengan pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan. Studi Pustaka juga berkaitan dengan materi-materi yang akan dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar yang bisa digunakan dalam keterampilan menulis mahasiswa di perguruan tinggi. Materi-materi yang dibutuhkan terkait dengan pengembangan pelajaran yang akan dilakukan meliputi pemahaman-pemahaman dalam unsur-unsur penulisan agar terbentuk sebuah tulisan yang baik dan benar. Unsur-unsur itu meliputi: penulisan tanda baca, pemilihan kata, penulisan kalimat efektif, penulisan paragraf, dan karangan, sehingga terbentuk sebuah jenis tulisan.

b) Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi terkait kebutuhan pengembangan bahan ajar berbentuk modul dalam keterampilan menulis di perguruan tinggi. Studi lapangan ditujukan untuk mencari beberapa produk atau media penunjang yang bisa dikembangkan untuk meninjau hasil dan media pembelajaran yang digunakan agar bisa digunakan secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi :

- a) Menentukan tujuan dan manfaat pembuatan media pembelajaran berbasis digital dengan model pembelajaran berbasis REACT.
- b) Menentukan kompetensi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan serta menyesuaikan materi-materi yang akan dijadikan modul pembelajaran.
- c) Pembuatan kisi-kisi instrumen pembelajaran dan penelitian, kriteria disesuaikan dengan proses pembelajaran yang akan dilakukan, serta tujuan penelitian.
- d) Pembuatan instrumen penelitian berkaitan dengan lembar validasi dan angket. Lembar validasi digunakan untuk menentukan validitas produk terkait dengan modul dan produk yang akan dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh ahli berkaitan dengan tiga aspek, yaitu validasi bahasa, validasi materi, dan validasi grafis. Selain itu, lembar validasi juga menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengukur validasi produk dan media yang digunakan oleh mahasiswa. Angket akan diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur pendapat mahasiswa terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam peningkatan kemampuan menulis di perguruan tinggi. Pembuatan instrumen dengan menggunakan media pembelajaran digital menggunakan pendekatan REACT menjadi dasar dalam pengembangan bahan ajar keterampilan menulis. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan memilih media pembelajaran digital yang akan dikembangkan. Dipilihlah media pembelajaran video sebagai media pembelajaran digital yang akan dikembangkan. Aplikasi yang digunakan untuk pengembangan bahan ajar ini menggunakan Camtasia studio dan filmora, serta

PPT WPS Office. Aplikasi ini merupakan aplikasi untuk pembuatan video ajar yang berlandaskan kepada ppt kemudian diberi tambahan suara dan hal lainnya.

Mengembangkan Bentuk Produk Awal

- a) Menyiapkan materi yang berkaitan dengan kemampuan menulis. Hal-hal yang dirasakan perlu dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan model pembelajaran berbasis REACT meliputi : konsep menulis, materi terkait dengan EBI dan diksi, kalimat, dan pembentukan tulisan.
- b) Merancang sumber belajar berbasis media pembelajaran digital dengan berbasis REACT. Media pembelajaran digital menjadi sumber utama dalam pembuatan bahan ajar karena disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Selain itu, rancangan bahan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis REACT untuk keterampilan menulis di perguruan tinggi akan dilakukan dengan menggabungkan media pembelajaran digital dan pendekatan REACT. Media yang dipilih adalah penggunaan media powerpoint sebagai salah satu media pembelajaran yang dipilih.

Uji Lapangan Awal

Uji lapangan awal dilakukan untuk mengukur tingkat validitas dari produk yang dibuat. Produk yang dibuat dalam bentuk media pembelajaran digital yang dikombinasikan dengan pendekatan REACT. Produk yang diciptakan dari proses penelitian ini adalah bahan ajar berupa modul yang dikembangkan dengan media pembelajaran digital dan menggunakan pendekatan REACT. Isi modul berupa penjelasan terkait dengan materi yang dilengkapi dengan penerapan pendekatan REACT dalam proses pembelajaran. Salah satu yang dikembangkan adalah mengenai kalimat efektif. Kalimat efektif dibuat dalam bentuk *powerpoint* berbentuk video, kemudian dalam modul bahan ajar dikembangkan dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran berbasis REACT. Berdasarkan bahan ajar yang telah dibuat, maka dilakukan validasi untuk menilai kualitas produk yang diciptakan. Video yang dibuat layak dikembangkan menjadi bahan ajar jika minimal mendapat nilai baik.

Analisis dan Revisi Produk

Analisis dan revisi produk tahap I bertujuan untuk uji coba produk di lapangan agar sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran terkait dengan validitas produk yang dihasilkan.

Uji Coba Lapangan dan Uji Coba Terbatas

Uji coba ini lapangan dilakukan secara menyeluruh. Dalam hal ini dilakukan kepada mahasiswa UNP yang mengambil mata kuliah MKU Bahasa Indonesia dengan peneliti. Mengacu kepada hal tersebut, maka penerapan bahan ajar keterampilan menulis menggunakan media pembelajaran digital berbasis REACT akan diterapkan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah MKU bahasa Indonesia dengan penulis.

Analisis dan Revisi Produk Tahap II

Analisis melingkupi mengenai hasil uji coba pada tahap I kemudian dianalisis dan dilakukan revisi terkait dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan kepada hasil revisi yang dilakukan maka akan dilakukan perbaikan terhadap produk dan dilakukan uji coba tahap II. Hal ini dilakukan untuk mengukur validitas dari produk yang dihasilkan. Setelah hasil validitas berada pada rentang cukup, maka disimpulkan bahwa produk dapat digunakan dan disebarluaskan sebagai salah satu bahan ajar untuk kemampuan menulis berbasis REACT menggunakan media pembelajaran digital.

Pengimplementasian

Pengimplementasian produk dapat dilakukan setelah produk dinyatakan baik dan sesuai, maka dapat disebarluaskan, serta digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk peningkatan keterampilan menulis mahasiswa di perguruan tinggi. Pada tahap ini, pengimplementasian dilakukan pada mahasiswa-mahasiswa tingkat awal untuk mengukur kemampuan mereka dalam menulis, terutama tulisan-tulisan yang berkaitan dengan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa proses-proses untuk pengembangan sebuah bahan ajar meliputi: tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, uji lapangan awal, analisis dan revisi produk tahap I, uji coba lapangan dan uji coba terbatas, analisis dan revisi produk tahap II, dan pengimplementasian produk. Langkah-langkah di atas merupakan proses pengembangan bahan ajar keterampilan menulis berbasis REACT menggunakan media pembelajaran digital. Berdasarkan hal tersebut maka setelah dilakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang dirancang akan dilakukan uji kelayakan terhadap bahan ajar yang dibuat berdasarkan kepada tes uji kelayakan yang dibuat. Dengan harapan, setelah dilakukan uji kelayakan maka produk dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Z. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction ,Fifth Edition*. New York: Longman.
- Byrne, Donn. 1993. *Teaching Writing Skill*. London: Longman Group.
- 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.
- 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:
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semi, M. Atar. 2009. *Menulis Efektif*. Padang: UNP Press.
- Yuliati, L., 2008. *Model-Model Pembelajaran Fisika Teori dan Praktek*. Bandung: Universitas Negeri Malang.