

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

Kajian teoretis merupakan landasan utama dalam penelitian yang berisi penjelasan konseptual tentang teori, konsep, atau paradigma yang relevan dengan topik penelitian. Kajian ini bertujuan untuk memberikan kerangka berpikir yang jelas, mengidentifikasi variabel penelitian, serta menjelaskan hubungan antarvariabel berdasarkan teori-teori yang sudah ada. Dalam kajian teoretis, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai literatur seperti buku, jurnal ilmiah, atau penelitian sebelumnya yang mendukung dan memperkuat argumentasi dalam penelitian. Adapun kajian teoretis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

a. Definisi Pengembangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan sebagai sebuah proses, metode, atau tindakan untuk mengembangkan sesuatu guna memenuhi kebutuhan tertentu. Ardhana dalam (Irfandi, 2015:64) menjelaskan bahwa pengembangan adalah penggunaan pengetahuan ilmiah secara sistematis yang ditujukan untuk memproduksi bahan, sistem, atau metode, termasuk perancangan berbagai *prototipe*. Sementara itu, Asim (Irfandi, 2015:64) menyatakan bahwa penelitian pengembangan dalam konteks pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. National Science Board melalui

(Putra, 2012) mendefinisikan pengembangan sebagai penerapan sistematis dari pengetahuan atau pemahaman untuk memproduksi barang-barang yang bermanfaat. Seels & Richey dalam (Prasetyo, 2014) mengartikan pengembangan sebagai proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam fitur-fitur fisik. Pengembangan secara khusus merujuk pada proses pembuatan bahan ajar. Menurut Tessmer dan Richey dalam (Prasetyo, 2014), pengembangan tidak hanya fokus pada analisis kebutuhan, tetapi juga mempertimbangkan berbagai isu yang lebih luas, termasuk analisis konteks, dengan tujuan menghasilkan produk berdasarkan hasil uji lapangan.

Sugiyono (2015) menyatakan bahwa pengembangan bertujuan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan yang telah ada. Secara esensial, pengembangan merupakan upaya pendidikan, baik formal maupun nonformal, yang dilakukan secara sadar, terencana, dan bertanggung jawab untuk memperkenalkan, menumbuhkan, dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta kepribadian yang seimbang dan sesuai dengan kemampuan individu. Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki suatu produk agar lebih bermanfaat, meningkatkan kualitas, dan menciptakan mutu yang lebih baik

b. Metode Pengembangan

Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang

digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sugiyono (2015) menyebutkan bahwa metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitasnya. Gay dalam (Anik Ghufron, 2007) menjelaskan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif, seperti bahan ajar, media, strategi, atau materi lainnya untuk pembelajaran di sekolah, tanpa bertujuan untuk menguji teori.

Beberapa ahli juga menyampaikan bahwa tahapan dalam metode pengembangan media memiliki struktur yang jelas. Robert Maribe Branch (2009:3) memperkenalkan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Tahap pertama, Analyze (analisis), melibatkan beberapa langkah, yaitu: (a) mengidentifikasi kesenjangan performa peserta didik, (b) menganalisis kompetensi dasar, (c) mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, dan (d) menentukan media pembelajaran yang sesuai. Tahap kedua, Design (desain), mencakup: (a) menyusun kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, (b) merancang media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, (c) membuat kisi-kisi instrumen, dan (d) menghitung anggaran yang diperlukan. Tahap ketiga, Develop (pengembangan), meliputi: (a) membuat dan menghasilkan media pembelajaran, (b) melakukan uji coba media, dan (c) merevisi media yang telah diuji. Tahap keempat, Implement (implementasi), adalah pengukuran kelayakan media pembelajaran. Tahap terakhir, Evaluate (evaluasi), bertujuan untuk menganalisis kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran serta memperbaiki kekurangannya.

Thiagarajan (2002) memperkenalkan metode pengembangan lain yang disebut Model 4D (Four D Model), yang terdiri dari empat tahap: define, design, develop, dan disseminate. Sugiyono (2015) mengusulkan bahwa metode pengembangan terdiri dari 10 tahap, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) uji coba penggunaan, (6) revisi produk, (7) uji coba produk, (8) revisi desain, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.

2. Bahan Ajar Digital

a. Pengertian Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital adalah salah satu bentuk inovasi pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Nurhadi dan Burhan (2021), bahan ajar digital adalah bahan ajar yang dikembangkan dan disampaikan melalui perangkat digital, seperti komputer, tablet, dan *smartphone*, dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Bahan ajar ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Bahan ajar digital juga dapat berupa teks, gambar, audio, video, hingga simulasi atau animasi yang dapat membantu memperjelas konsep yang sedang dipelajari oleh siswa.

Suryani (2020) menyatakan bahwa bahan ajar digital merupakan sebuah instrumen penting dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi (*e-learning*), yang tidak hanya berfokus pada penyediaan materi dalam bentuk elektronik, tetapi juga mendukung aktivitas interaktif antara siswa dan guru. Dengan adanya bahan

ajar digital, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, dalam buku "Pengembangan Bahan Ajar Digital" yang ditulis oleh Rahmawati (2022), dijelaskan bahwa bahan ajar digital memiliki kelebihan dalam hal keterjangkauan dan efisiensi. Bahan ajar digital dapat diakses oleh siswa di mana pun selama mereka memiliki perangkat digital dan akses internet, sehingga tidak terbatas pada ruang dan waktu. Kelebihan lainnya adalah kemampuan bahan ajar digital untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan menyediakan berbagai format media dalam satu bahan ajar, guru dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk memahami materi dengan cara yang lebih sesuai dengan preferensi belajar mereka.

Penggunaan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran tidak lepas dari tantangan. Menurut Kusuma (2021), salah satu tantangan utama adalah kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia, terutama guru dan siswa. Dalam beberapa kasus, masih ditemukan guru dan siswa yang kurang familiar dengan teknologi, sehingga kurang optimal dalam memanfaatkan bahan ajar digital secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan agar pemanfaatan bahan ajar digital dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Secara keseluruhan, bahan ajar digital menawarkan banyak kelebihan dalam proses pembelajaran, mulai dari fleksibilitas akses hingga penyediaan konten yang lebih bervariasi dan menarik. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasinya,

bahan ajar digital tetap memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sebagai bagian dari upaya pendidikan yang beradaptasi dengan perkembangan zaman, bahan ajar digital dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

b. Jenis-Jenis Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital adalah segala bentuk materi atau media pembelajaran yang disajikan dalam format digital dan digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Berikut adalah jenis-jenis bahan ajar digital menurut beberapa pakar:

1) *E-book*

E-book adalah buku yang tersedia dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Pengguna dapat membaca dan memanfaatkan konten tanpa memerlukan salinan fisik buku. Bahan ajar ini sering dilengkapi dengan multimedia, seperti gambar, suara, dan video, yang menambah daya tarik pembelajaran. *E-book* memungkinkan penambahan tautan interaktif, sehingga pengguna dapat dengan mudah merujuk ke sumber lain. *E-book* juga mendukung fitur pencarian teks, sehingga pembaca dapat menemukan informasi dengan cepat (Sungkono, 2020)

2) Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah konten visual dan audio yang dirancang untuk mendukung pemahaman materi pembelajaran. Dengan bantuan video, siswa dapat melihat contoh-contoh nyata atau simulasi yang memudahkan pemahaman konsep abstrak. Video memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan masing-masing

karena dapat diputar ulang atau dihentikan sesuai kebutuhan. Video pembelajaran sering dilengkapi animasi atau visualisasi yang mendalam, yang sangat membantu untuk materi yang sulit dipahami melalui teks. Penggunaan video dalam pembelajaran juga memungkinkan variasi metode pengajaran yang kreatif dan interaktif (Handoko, 2019).

3) Infografis

Infografis adalah alat bantu visual yang memadukan informasi dengan elemen grafis untuk menyampaikan data atau informasi dengan cara yang ringkas dan menarik. Melalui infografis, informasi yang kompleks dapat diringkas dan disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Penggunaan warna, ikon, dan struktur tata letak dalam infografis dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi. Infografis dapat diakses dengan cepat dan sering digunakan untuk memvisualisasikan konsep, data statistik, atau prosedur langkah demi langkah. Infografis sering kali menarik minat siswa karena bentuknya yang atraktif dan informatif (Santosa, 2021).

4) Animasi Interaktif

Animasi interaktif adalah bahan ajar digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten. Jenis bahan ajar ini dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui pergerakan visual dan interaksi yang menarik. Dengan animasi interaktif, konsep yang sulit dapat dijelaskan dengan cara yang dinamis dan mudah dipahami. Animasi ini memungkinkan siswa melakukan eksperimen atau simulasi secara virtual, yang tidak bisa dilakukan dalam kehidupan

nyata. Penggunaan animasi interaktif sering kali menambah keterlibatan siswa dalam proses belajar (Prasetyo, 2022).

5) Modul Online

Modul online adalah bahan ajar yang disusun dalam bentuk modul dan dapat diakses melalui platform digital. Setiap modul biasanya mencakup tujuan pembelajaran, materi, latihan, dan evaluasi yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri. Modul online memberikan kemudahan akses kapan saja dan di mana saja, sehingga belajar menjadi lebih fleksibel. Modul ini juga dapat dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan dapat diupdate secara berkala. Penggunaan modul online mendukung pembelajaran jarak jauh dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri (Rahmawati, 2020).

6) *Microsite* Edukasi

Microsite adalah laman web kecil yang biasanya terdiri dari beberapa halaman saja dan dirancang dengan fokus pada satu topik atau tema tertentu. Dalam konteks pembelajaran, *microsite* digunakan sebagai bahan ajar digital yang berisi konten terstruktur untuk mendukung proses belajar siswa. *Microsite* memudahkan akses terhadap informasi karena kontennya dapat dikemas dalam bentuk teks, gambar, video, dan elemen interaktif lain yang mendukung pembelajaran aktif. Penggunaan *microsite* memungkinkan guru untuk mengorganisasi materi pelajaran secara lebih dinamis dan terstruktur. Selain itu, *microsite* biasanya lebih mudah dipelajari dan diakses oleh siswa karena hanya memiliki sedikit navigasi, sehingga fokus pada materi inti.

c. Fungsi Bahan Ajar Digital

Penggunaan bahan ajar digital tidak hanya mempermudah akses siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga memperkaya metode pembelajaran yang diterapkan guru. Bahan ajar digital menawarkan berbagai kemudahan dan manfaat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Berikut ini adalah fungsi dari bahan ajar digital dalam pembelajaran:

1) Mempermudah Akses Pembelajaran

Menurut Mulyasa (2018), bahan ajar digital memiliki fungsi utama mempermudah akses peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. siswa tidak terbatas pada pembelajaran di dalam kelas saja dengan menggunakan bahan ajar digital. Materi yang disampaikan melalui platform digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan ritme masing-masing. Hal ini mendukung model pembelajaran yang lebih fleksibel sesuai kebutuhan individu siswa. Bahan ajar digital juga memudahkan siswa dalam mengulang materi secara mandiri sesuai keinginan.

2) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Prastowo (2015), dijelaskan bahwa bahan ajar digital dirancang dengan berbagai elemen interaktif, seperti video, kuis, dan animasi, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Elemen-elemen ini membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, terutama bagi siswa yang lebih responsif terhadap visual dan audio. Bahan ajar digital memanfaatkan multimedia yang membantu siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan begitu, motivasi belajar siswa dapat meningkat karena mereka merasa lebih tertarik dan

terdorong untuk mempelajari materi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

3) Mendukung Pembelajaran Mandiri

Suyanto (2020) menyatakan bahwa bahan ajar digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa harus bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru. Pembelajaran berbasis digital memberi kesempatan pada siswa untuk mengeksplorasi dan memahami materi sesuai kemampuan dan ritme belajar mereka sendiri. Dalam hal ini, siswa lebih mudah mendapatkan materi tambahan melalui internet yang terkait dengan bahan ajar digital yang diberikan. Guru pun dapat memberikan tugas yang memacu siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, pembelajaran mandiri ini dapat melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar mereka sendiri.

4) Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017), bahan ajar digital memiliki fungsi meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi secara sistematis. Dengan menggunakan bahan ajar digital, guru dapat menyusun materi dengan runtut dan lebih terstruktur. Hal ini membantu siswa untuk mengikuti alur pembelajaran yang jelas dan tidak membingungkan. Selain itu, bahan ajar digital memungkinkan penyampaian materi lebih cepat dengan tetap mempertahankan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran. Efektivitas ini juga terjadi karena berbagai jenis bahan ajar digital dapat digunakan secara variatif sesuai kebutuhan materi.

5) Penyimpanan dan Pembaruan Materi yang Mudah

Menurut Sudjana (2019), bahan ajar digital memungkinkan penyimpanan dan pembaruan materi pembelajaran secara lebih praktis dan efisien. Berbeda dengan bahan ajar cetak yang memerlukan penggantian fisik setiap kali ada perubahan materi, bahan ajar digital dapat diperbarui secara instan. Hal ini juga memudahkan guru untuk menyimpan dan mengakses kembali materi dari tahun ke tahun. Pembaruan ini membantu memastikan bahwa siswa selalu memperoleh informasi yang up-to-date tanpa adanya ketergantungan pada materi cetak yang seringkali memerlukan waktu lama untuk dicetak ulang. Dengan demikian, bahan ajar digital menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Digital

Menurut Garrison dan Vaughan, (2023), terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa kelebihan bahan ajar digital :

- 1) Bahan ajar digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel. Hal ini membantu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat yang sering dihadapi dalam pembelajaran tradisional.
- 2) Bahan ajar digital sering kali dilengkapi dengan elemen interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, kuis online dan simulasi yang memungkinkan siswa berlatih dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.
- 3) Siswa dapat menyesuaikan pengalaman belajar mereka dengan memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat pribadi mereka. Ini mendorong pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna

4) Bahan ajar digital menawarkan berbagai format, seperti video, audio, dan teks, sehingga mendukung berbagai gaya belajar. Hal ini memungkinkan siswa untuk memilih cara yang paling sesuai untuk memahami materi.

5) Dalam jangka panjang, penggunaan bahan ajar digital dapat mengurangi biaya percetakan dan distribusi buku teks fisik, serta menghemat ruang penyimpanan

Dalam era digital saat ini, penggunaan bahan ajar digital semakin marak diterapkan dalam proses pembelajaran. Meskipun bahan ajar digital menawarkan berbagai kelebihan, seperti aksesibilitas yang lebih baik dan interaktivitas yang tinggi, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan. Berikut ini adalah beberapa kelemahan bahan ajar digital:

1) Tidak semua siswa memiliki keterampilan teknologi yang memadai, yang dapat menghambat proses belajar. Keterampilan ini diperlukan untuk mengakses dan memanfaatkan bahan ajar digital secara efektif.

2) Bahan ajar digital memerlukan perangkat seperti komputer atau tablet, yang tidak selalu tersedia untuk semua siswa. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam akses Pendidikan.

3) Penggunaan perangkat digital sering kali disertai dengan gangguan dari aplikasi lain atau media sosial, yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran

4) Penggunaan bahan ajar digital dapat menimbulkan kekhawatiran terkait privasi dan keamanan data siswa, terutama ketika menggunakan platform online.

- 5) Pembelajaran yang terlalu bergantung pada bahan ajar digital dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan guru, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial.

3. Bahan Ajar Digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI)

Bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih interaktif dan menarik. Bahan ajar digital ini dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan informatif. Salah satu aspek penting dari *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) adalah penggunaannya sebagai *microsite*, yaitu sebuah website kecil yang fokus pada penyampaian materi pembelajaran tertentu dengan struktur yang terorganisir. *Microsite* ini memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai jenis materi pembelajaran, termasuk teks, video, dan kuis secara efisien, sehingga mendukung proses belajar-mengajar yang lebih interaktif.

Bahan ajar digital ini memiliki tujuan untuk memudahkan siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik. Dalam SEBERBI, materi yang disajikan dikemas secara visual dengan desain yang menarik dan *user-friendly*, sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar. Materi yang ada di dalam *microsite* mencakup berbagai topik yang relevan dengan kurikulum, termasuk tata bahasa, pemahaman bacaan, dan penulisan, yang semuanya disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa.

Video pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci dalam bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI). Penggunaan video tidak hanya membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit, tetapi juga memberikan contoh nyata dan visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Misalnya, video dapat menampilkan praktik membaca puisi, dialog antar tokoh, atau cara menulis esai yang baik. Dengan melihat dan mendengarkan penjelasan melalui video, siswa dapat lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Selain itu, video juga bisa membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kuis yang disediakan dalam *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang penting. Kuis interaktif ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui kuis, siswa dapat melihat sejauh mana mereka memahami materi, serta mendapatkan umpan balik secara langsung mengenai kesalahan atau kesulitan yang mereka hadapi. Dengan cara ini, siswa dapat melakukan refleksi dan memperbaiki pemahaman mereka sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya. Kuis yang disajikan juga dirancang dengan beragam format, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan menjodohkan, sehingga siswa dapat menikmati variasi dalam bentuk penilaian.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) diharapkan dapat mengurangi kesenjangan dalam penguasaan materi antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan yang rendah. Dengan cara ini, diharapkan semua siswa dapat

memperoleh akses yang sama terhadap sumber belajar yang berkualitas, sehingga mereka dapat belajar dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia (SEBERBI)* berbasis *microsite* bukan hanya sekadar inovasi, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab.

4. *Microsite*

a. Pengertian *Microsite*

Microsite adalah sebuah situs web kecil yang berfungsi sebagai platform independen untuk menyampaikan informasi tertentu atau tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, *microsite* dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menyediakan materi ajar secara digital. Menurut M. Supriyadi (2020:45), *microsite* dirancang untuk memiliki fokus yang lebih sempit dibandingkan dengan situs web utama, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang relevan.

Dalam pandangan R. H. Setiawan dan R. A. Nursanti (2021), *microsite* dapat dirancang dengan elemen interaktif yang menarik, seperti kuis, video, dan forum diskusi, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan demikian, *microsite* tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga platform interaksi yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu fitur penting dari *microsite* adalah kemampuannya untuk menyediakan konten yang dipersonalisasi. D. K. Lestari dalam bukunya *Pembelajaran Daring* (2022) menyebutkan bahwa konten *microsite* dapat disesuaikan dengan kebutuhan

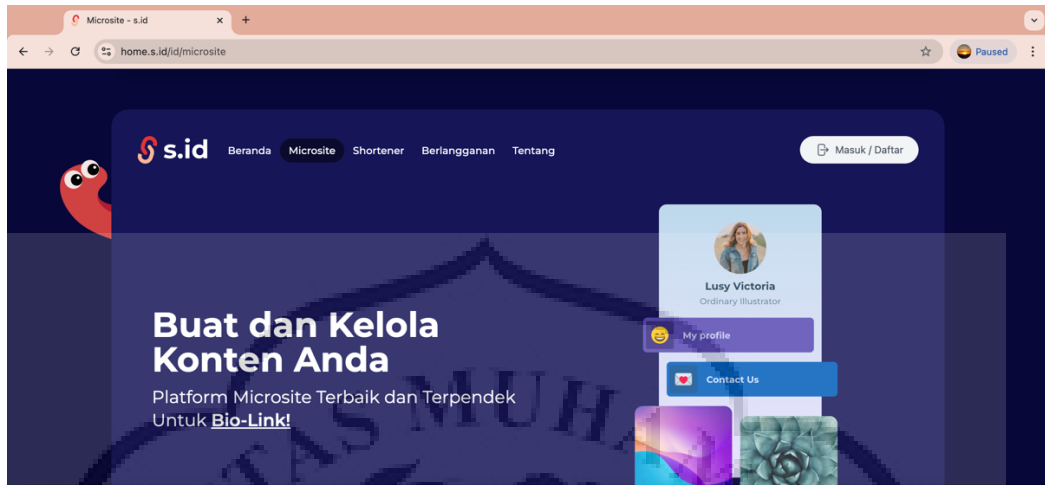
dan tingkat pemahaman siswa. Misalnya, materi ajar tentang Bahasa Indonesia dapat dirancang dengan berbagai tingkatan kesulitan, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. Fitur ini memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan individual, yang sangat penting dalam konteks pendidikan modern.

Penggunaan *microsite* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan mengintegrasikan bahan ajar digital berbasis *microsite*, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk *microsite*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. *Microsite* merupakan inovasi yang menjanjikan dalam dunia pendidikan. Dengan kemampuannya untuk menyediakan informasi terfokus, interaktivitas, evaluasi pembelajaran, dan konten yang dipersonalisasi, *microsite* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, implementasi *microsite* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta pengembangan keterampilan abad 21 yang diperlukan di era digital saat ini.

b. Langkah-Langkah Pembuatan *Microsite*

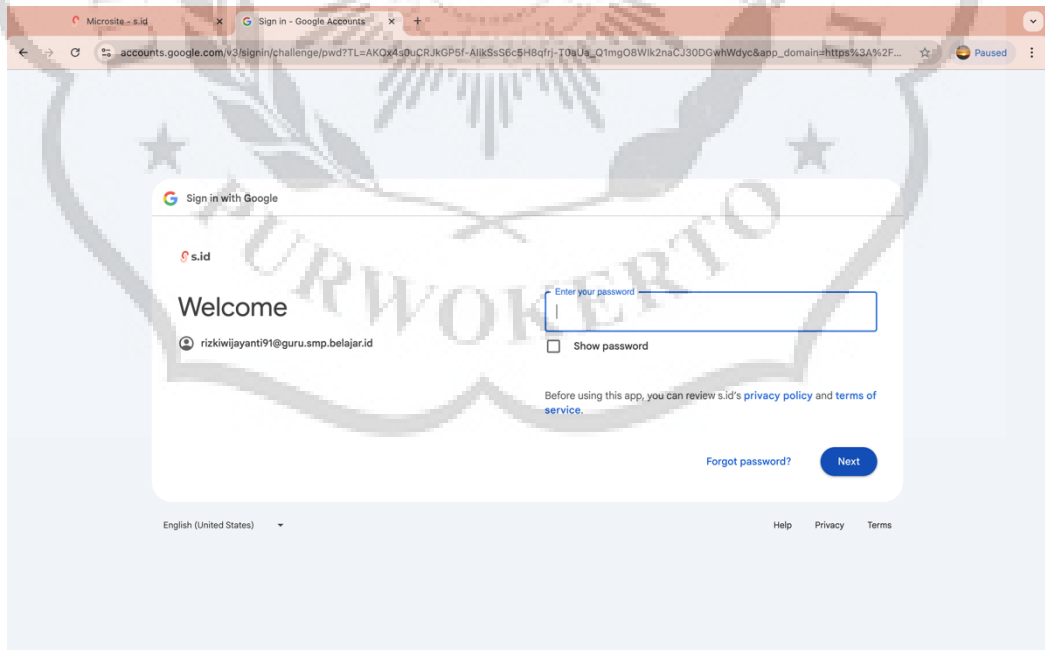
Berikut adalah beberapa langkah dalam pembuatan *Microsite*:

1) Mengunjungi laman <https://s.id/> pada google chrome



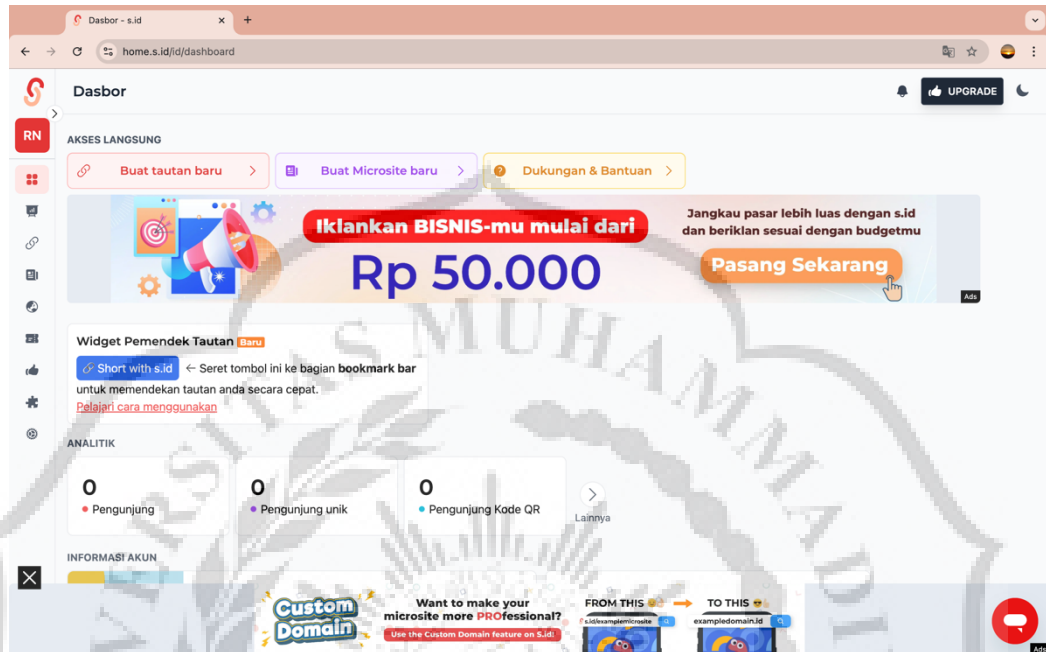
Gambar 2.1 Proses masuk laman <https://s.id/>

2) Masuk dalam laman dengan menggunakan akun google yang telah dimiliki



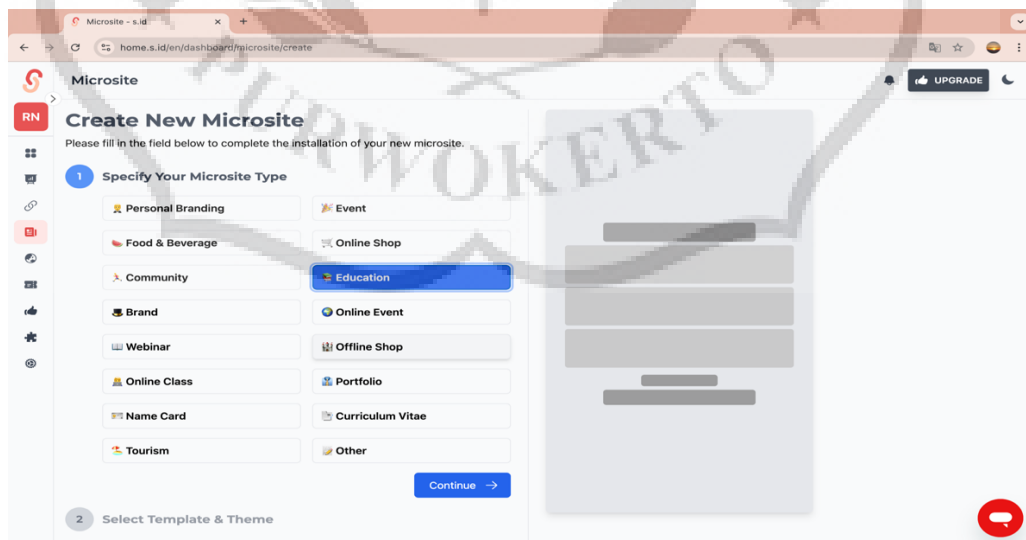
Gambar 2.2 Masuk dengan menggunakan akun google yang dimiliki

- 3) Membuat produk bahan ajar digital baru dengan klik menu “buat *microsite* baru”



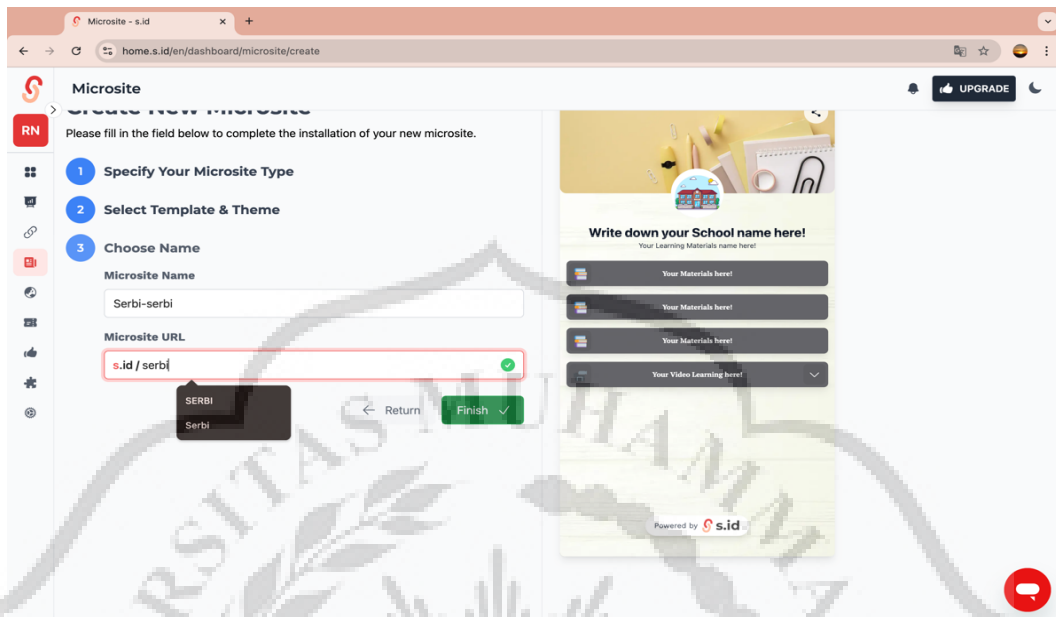
Gambar 2.3 Tampilan pada saat pembuatan *microsite* baru

- 4) Memilih tipe *microsite* untuk bahan ajar digital yang akan dibuat



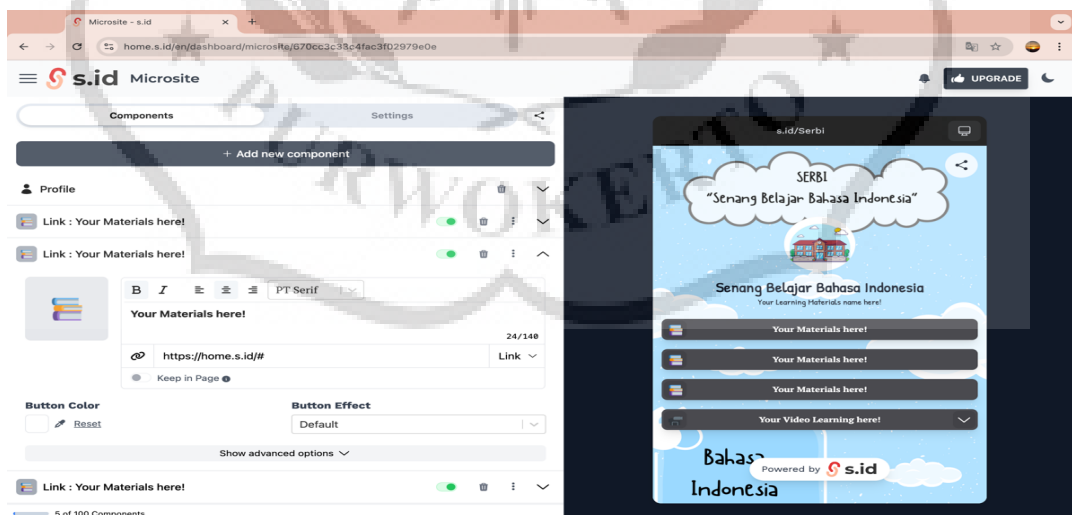
Gambar 2.4 Tampilan tipe *microsite* yang dipilih

5) Membuat judul *microsite* pada bahan ajar yang akan dibuat



Gambar 2.5 Tampilan judul yang akan dibuat dalam *microsite*

6) Mengisi bagian “fill” dengan link yang berisi tentang materi, video maupun kuis pembelajaran



Gambar 2.6 Tampilan *microsite* yang akan diisi link

5. Pembelajaran Teks Puisi Kelas VIII

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara komprehensif melalui berbagai jenis teks. Dalam Permendikbud No. 3 Tahun 2020, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia terbagi menjadi empat keterampilan berbahasa yaitu :

- a. Peserta didik mampu memahami dan menginterpretasikan berbagai informasi seperti gagasan, pemikiran, perasaan, sudut pandang, arahan, atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks, baik nonfiksi maupun fiksi, dalam bentuk audiovisual dan aural seperti monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik dapat menggali dan menilai informasi dari topik-topik aktual yang mereka dengar.
- b. Peserta didik dapat memahami informasi berupa gagasan, pemikiran, sudut pandang, arahan, atau pesan dari beragam jenis teks, termasuk deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi, dan eksposisi, melalui teks visual dan audiovisual, untuk menemukan makna eksplisit maupun implisit. Peserta didik juga dapat menafsirkan informasi untuk mengekspresikan simpati, empati, kepedulian, atau pandangan pro dan kontra terhadap teks visual dan audiovisual tersebut. Mereka juga dapat memanfaatkan sumber informasi lain guna mengevaluasi ketepatan dan kualitas data serta membandingkan informasi dalam teks yang ada. Peserta didik mampu menjelajahi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang mereka baca dan saksikan.

- c. Peserta didik memiliki kemampuan menyampaikan gagasan, pemikiran, sudut pandang, arahan, atau pesan secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog dengan tujuan untuk mengajukan usulan, menyelesaikan masalah, dan memberikan solusi secara logis, kritis, dan kreatif. Mereka mampu menggunakan kosakata baru yang bermakna denotatif, konotatif, maupun figuratif dalam menyampaikan pemikiran mereka. Selain itu, mereka bisa menggunakan ungkapan yang sesuai dengan norma kesopanan dalam komunikasi, serta berpartisipasi dalam diskusi dengan aktif, efektif, dan sopan. Peserta didik juga mampu mengekspresikan simpati, empati, rasa peduli, serta penghargaan melalui teks informatif dan fiksi dalam bentuk multimoda. Mereka dapat mengomunikasikan berbagai topik aktual dengan cara yang kritis.
- d. Peserta didik mampu menulis gagasan, pemikiran, sudut pandang, arahan, atau pesan tertulis dengan tujuan yang berbeda secara logis, kritis, dan kreatif. Mereka juga dapat menuliskan hasil penelitian sederhana dengan mengutip sumber secara etis. Peserta didik mampu mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, serta pandangan pro dan kontra secara tertulis dalam teks multimodal dengan cara yang etis. Mereka dapat menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang bermakna denotatif, konotatif, dan kiasan dalam tulisan mereka, serta mengekspresikan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara kreatif dan menarik melalui bentuk prosa dan puisi.

Salah satu materi yang diajarkan adalah teks puisi. Pembelajaran teks puisi di kelas VIII semester 2 bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengapresiasi karya sastra. Pada tahap ini, siswa

diminta untuk menganalisis unsur fisik dan batin dalam puisi sebagai bagian dari pembelajaran. Unsur fisik puisi meliputi elemen-elemen seperti diksi, rima, irama, majas, dan tipografi yang membentuk struktur lahir puisi. Siswa diajak untuk mengidentifikasi penggunaan bahasa yang khas, pola bunyi, serta tata letak teks yang mendukung estetika karya tersebut. Sementara itu, unsur batin puisi mencakup tema, nada, suasana, dan pesan yang terkandung dalam puisi. Siswa dituntut untuk menggali makna mendalam dari setiap bait, memahami emosi yang disampaikan penyair, dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan. Melalui analisis ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan apresiasi terhadap keindahan sastra, sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema yang diangkat oleh peneliti bertujuan untuk membandingkan penelitian yang akan dilakukan dengan studi-studi sebelumnya, serta untuk menempatkan temuan peneliti dalam konteks persamaan atau perbedaan dengan hasil-hasil penelitian yang sudah ada. Berikut adalah ringkasan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya:

1. Tesis Syarif Hidayatullah dari Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skills) Siswa Kelas VII MTS Darul Aman Mataram.” Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran

Akidah Akhlak berbasis Google Sites untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D model Borg dan Gall, dengan hasil pengembangan yang sangat baik, ditunjukkan oleh penilaian ahli materi (91,2%), ahli media (98,4%), dan guru (100%). Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata pre-test 63,56 menjadi post-test 78,33, dengan nilai signifikansi t-test independent samples sebesar 0,000, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari implementasi media. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dihitung dengan N-Gain sebesar 0,4178, yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website, namun penelitian ini fokus pada pengembangan microsite dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP

2. Skripsi oleh Tika Sartika dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Pengembangan Digital Storytelling Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK pada Materi Dampak Sosial Informatika.” Penelitian ini menggunakan model *Smart Learning Environment Establishment Guideline* (SLEEG) dengan tahapan *Plan, Do, Check, Act* yang mencakup metode ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa digital storytelling berbasis website layak digunakan, dengan peningkatan hasil belajar siswa dari nilai pre-test 49 menjadi post-test 77,17, dan nilai gain rata-rata 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang. Meskipun penelitian ini juga berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning*, penelitian ini lebih

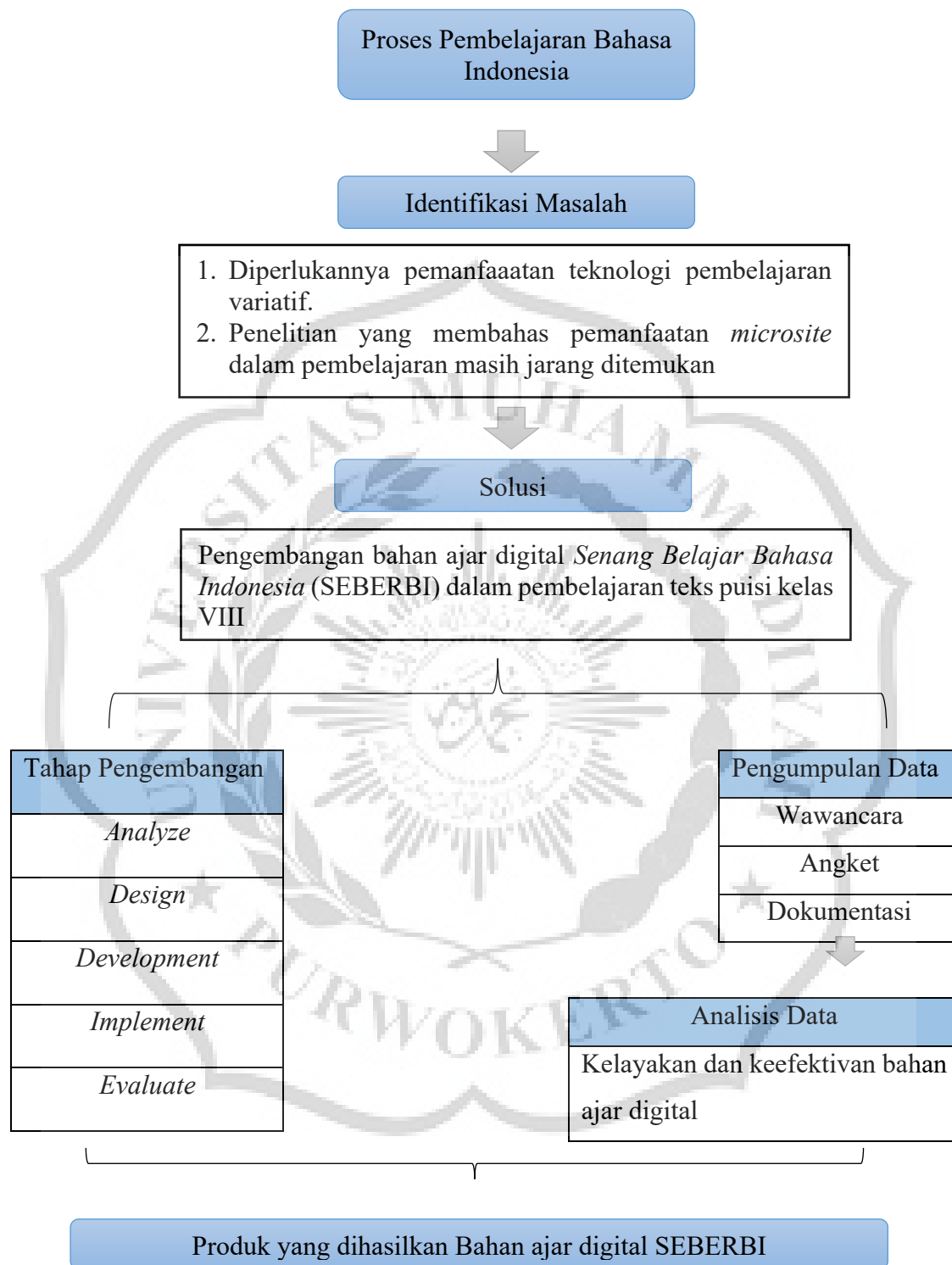
menekankan pada pengembangan bahan ajar digital Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *microsite* tingkat SMP

3. Artikel oleh Bayu Prisa Setia Adi, Atiqoh, dan Hari Karyono dalam Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Pengembangan Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata.” Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *microsite*. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli desain memberikan nilai 95%, ahli media 88,42%, dan ahli materi 95%, serta penilaian responden 86,99%, semua dalam kriteria sangat baik. Penelitian ini juga menekankan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *microsite*, tetapi fokus pada mata pelajaran lain, sedangkan penelitian ini berfokus pada Pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP
4. Artikel oleh Edy Nurfalah dan Puji Rahayu dalam Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika berjudul “Media Edukasi Statistika Matematika Berbasis Microsite untuk Meningkatkan Motivasi Studi Mahasiswa Pasca Pandemi Covid-19.” Penelitian ini mendeskripsikan motivasi studi mahasiswa dalam pembelajaran statistika matematika menggunakan media berbasis *microsite* setelah pandemi. Metodologi yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan enam indikator Pintrich, menghasilkan rata-rata skor motivasi studi sebesar 80% yang tergolong kuat. Meskipun sama-sama membahas tentang *microsite*, penelitian ini lebih menekankan pada analisis deskriptif kuantitatif, sementara penelitian ini

berfokus pada pengembangan produk bahan ajar *microsite* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

C. Kerangka Berpikir

Langkah awal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya adalah ketepatan guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Bahan ajar digital adalah salah satu komponen strategi pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju sebaiknya dapat dimanfaatkan dengan baik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. *Microsite* sebagai salah satu dari produk teknologi tersebut diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dalam skema berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian Pengembangan Bahan Ajar Digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) Berbasis *Microsite* dalam Pembelajaran Teks Puisi adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

- a. Penggunaan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) Berbasis *Microsite* secara signifikan layak digunakan sebagai bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran teks puisi kelas VIII di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap
- b. Penggunaan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) Berbasis *Microsite* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran teks puisi kelas VIII di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap

2. Hipotesis Nol (H₀)

- c. Penggunaan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) Berbasis *Microsite* tidak layak digunakan sebagai bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran teks puisi kelas VIII di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap
- d. Penggunaan bahan ajar digital *Senang Belajar Bahasa Indonesia* (SEBERBI) Berbasis *Microsite* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran teks puisi kelas VIII di SMP Islam Al Azhar 15 Cilacap