

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, hal yang perlu diperhatikan dalam sistem di dunia pendidikan adalah masalah bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik yang masih menggunakan bahan ajar model konvensional yang sudah tidak lagi memenuhi standar sistem pendidikan yang mengikuti perkembangan era digital dan berkembangnya revolusi industri 4.0. Masalah ini menjadi masalah utama yang dihadapi oleh para pengajar dan pelajar khususnya dosen dan mahasiswa. Di era yang semakin maju dan digital ini sistem pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Teknologi dalam bentuk multimedia interaktif telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, mempermudah pengajaran, menambah pengetahuan, dan memperoleh informasi.★

Penggunaan Teknologi multimedia dapat menciptakan suatu media pembelajaran dengan kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video. Aneka media tersebut ketika digabungkan menjadi satu kesatuan kerja dan akan menghasilkan suatu informasi dengan nilai komunikasi yang sangat tinggi. Sehingga memberikan rangsangan dan stimulus yang kuat bagimahasiswa untuk terus belajar (Oetomo, 2002:109).Mabuandan Ebron (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih harus diikuti dengan peningkatan kualitas aktivitas dalam dunia pendidikan dengan meningkatkan kualitas pengajar baik dari dosen pengajar ataupun dari bahan ajar yang digunakan.

Kemajuan terbaru dalam teknologi multimedia memungkinkan pembelajaran dengan menggunakan video dan audio digital sesuai dengan teks tertulis tanpa harus ada tatap muka. Meskipun menulis sekarang dikenal dengan baik sebagai dimensi kritis pembelajaran bahasa, ia masih merupakan salah satu proses yang paling sedikit dipahami. Teknologi pada awalnya dapat masuk ke ruang kelas bahasa dalam bentuk laboratorium multimedia bahasa. Pembelajaran berbasis komputer adalah bagaimana program komputer digunakan sebagai alat

untuk menyampaikan materi pembelajaran (Roblyer & Hughes, 2018). Ulasan sistematis yang relevan dengan multimedia tertentu difokuskan secara khusus pada pembelajaran bahasa berbasis komputer (Abraham, 2008), pengalaman belajar *augmented reality* yang memperlakukan seluruh pengalaman mahasiswa sebagai sumber pembelajaran (Santos et al., 2014), dan bagaimana pensinyalan memengaruhi pembelajaran dengan media (Schneider, Beege, Nebel, & Rey, 2018).

Pembelajaran dengan berbasis bahan ajar multimedia interaktif menjadi solusi dan ide baru yang banyak digunakan. Meskipun memiliki keterbatasan, bahan ajar multimedia memiliki banyak keuntungan untuk pengembangan dosen profesional dan mahasiswa yang lebih intelektual di zaman yang semakin berkembang ini. Multimedia menyediakan peluang bagi pendidik khususnya dosen untuk mengembangkan model bahan ajar yang interaktif, efektif dan inovatif sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghasilkan hasil yang maksimal dalam tujuan pembelajaran serta bisa mengembangkan konsep *blended learning* yang banyak digunakan sebagai solusi baru dalam pembelajaran.

Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2008), bahwa pembelajaran yang dirancang baik diawali dengan timbulnya minat peserta didik atau warga belajar dan kemudian berlanjut pada penyajian material baru, melibatkan peserta didik dalam praktik dengan umpan balik, menilai pemahaman peserta didik, dan memberikan kegiatan tindak lanjut yang relevan. Orhan Ercan (2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dalam pendekatan tradisional, mahasiswa duduk secara pasif dan menunggu informasi dan situasi ini umumnya menurunkan motivasi mahasiswa sehingga mahasiswa menjadi mudah bosan. Oleh karena itu, dosen pengajar harus menemukan metode pengajaran alternatif untuk pembelajaran. Pada titik ini bahan ajar berbasis teknologi sangat efektif. Ketika dosen memberikan lingkungan belajar mahasiswa yang diperkaya oleh model yang berbeda, kegiatan mahasiswa dalam belajar menjadi efektif. Bahan ajar dapat membuat mahasiswa dengan karakteristik yang berbeda memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara dan kecepatan belajar mereka sendiri.. (Ercan, 2018. h.618).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Alasan pemilihan model ini karena model ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia (Lee & Owens, 2004:2). Model pengembangan ini dikatakan sebagai model prosedural karena urutan langkah dalam prosesnya tersusun secara sistematis

dan setiap langkah pengembangan memiliki urutan langkah pengembangan yang tersusun jelas.

Bagi mahasiswa bahan ajar multimedia diharapkan bisa membantu memudahkan mereka dalam menyerap informasi secara cepat dan efisien. Dengan bahan ajar berbasis multimedia ini sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku ajar tetapi lebih luas cakupannya. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan bagi mahasiswa. Kualitas suatu program studi di dalam universitas serta pembelajarannya dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya kualitas bahan ajar, sarana prasarana, lingkungan dan lain sebagainya. Bahan ajar sebagai salah satu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang harus bisa memenuhi kebutuhan dosen serta mahasiswa. Pengembangan bahan ajar membutuhkan kreativitas untuk membuat sesuatu yang unik serta membutuhkan pengetahuan tentang kebutuhan pembelajaran agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan target capaian pembelajaran dalam mata kuliah. Di samping itu dosen pengajar juga harus memiliki pengetahuan tentang beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar seperti kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercernaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, pengemasan serta kelengkapan komponen bahan ajar.

Ramsden (2003) memaparkan beberapa kunci pembelajaran di perguruan tinggi agar menjadi efektif, antara lain; (1) Ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran, (2) Apresiasi dan respek terhadap mahasiswa dan cara belajarnya, (3) Ketepatan melakukan asesmen dan umpan balik, (4) Kejelasan tujuan dan minat pada tantangan intelektual, (5) Kemandirian dan (6) Pengendalian dan pengembangan diri secara aktif.

Peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar menulis esai dalam bahasa Inggris berbasis aplikasi *software* multimedia yang bernama *Adobe Animate*. Keterampilan menulis dalam Bahasa Inggris adalah salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai dari empat keterampilan (menyimak, berbicara, membaca dan, menulis). Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang mutlak harus dikuasai oleh mahasiswa khususnya di program studi bahasa dan budaya Inggris. Menulis sebagai suatu keterampilan atau *skill* tidak bisa diperoleh dalam waktu singkat atau instant melainkan harus melalui jenjang pendidikan. Menulis bukanlah sesuatu yang bersifat mudah yang dalam sekali kesempatan langsung bisa dipahami tetapi menulis adalah sebuah proses yang berulang-ulang (*reclusive*) dan memerlukan waktu yang cukup panjang dalam prosesnya.

Mcmillan & Myers (2007) menyatakan bahwa ungkapan logika yang merupakan produk pemikiran. Dengan demikian, tulisan yang anda hasilkan merupakan cerminan

intelektual anda. Itu dituangkan dalam kata-kata dalam konsep pengetahuan anda dan dibuktikan lewat bukti dari pemikiran anda. (Mcmillan, & Myers, 2007.h.6) Nicholas Freestone juga menjelaskan bahwa keterampilan menulis khususnya dalam bentuk esai selain dibantu lewat *feedback* dari dosen juga diperlukan pemberian bahan ajar yang sesuai dengan minat mereka atau topik yang sesuai bidang keahlian program studi mahasiswa. (Freestone, 2009, h. 98-102). Beberapa faktor yang mewajibkan mahasiswa untuk wajib bisa menguasai keterampilan menulis esai adalah; 1) hampir semua tugas-tugas perkuliahan dilakukan dalam bentuk tulisan, baik yang berbentuk esai pendek ataupun yang menjadi makalah; 2) menulis adalah hal wajib dan akan menjadi tugas akhir yang harus dilakukan oleh mahasiswa oleh karena itu mereka harus menguasai kemampuan menulis yang baik untuk bisa menyelesaikan tugas atau skripsi mereka. Untuk bisa menyelesaikan kebutuhan akademik, mahasiswa harus bisa menguasai kemampuan menulis minimal membuat paragraf, keterampilan menulis esai secara ringkas atau pendek, dan mendeskripsikan gambar, tabel, diagram dengan penulisan yang tepat; 3) keterampilan menulis dalam Bahasa Inggris merupakan suatu keterampilan yang wajib dimiliki mahasiswa karena saat mereka bekerja nanti *academic essay* adalah suatu kemampuan yang harus mereka kuasai.

Berdasarkan tiga faktor di atas menulis jelas merupakan mata kuliah wajib yang harus dikuasai oleh mahasiswa di Program Studi Sastra Inggris di Universitas Darma Persada. Namun hal ini menjadi sesuatu yang sulit karena pembelajaran mereka tidak dilengkapi dengan bahan ajar yang bisa membuat mahasiswa menguasai kemampuan menulis esai dengan baik. Bahan ajar yang masih digunakan selama ini adalah bahan ajar konvensional seperti buku, teks, dan dosen yang berperan sebagai *center learning*. Karena masalah ini penulis mencoba untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Adobe Animate* yang bisa membantu mahasiswa dalam belajar menulis esai dalam bahasa Inggris. Proses menulis khususnya esai yang baik yang memerlukan beberapa kegiatan pra- menulis seperti memberikan stimulus lewat *brainstorming*, kemudian membuat pemetaan kerangka dalam menulis lewat *mind mapping*, kemudian dilanjutkan dengan membuat garis besar dari esai yang akan ditulis lewat *outline* lalu kemudian membuat draft awal penulisan. Dalam melakukan draft awal penulis pun juga harus memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam merumuskan kalimat *thesis statement*.

Don Shiach dalam bukunya menjelaskan bahwa mengapa harus membuat rancangan dalam menulis esai karena dalam situasi ujian hal tersebut akan mempermudah proses penulisan dan menghemat waktu serta memiliki relevansi tulisan yang baik dalam kejelasan esai yang ditulis. (Shiach, 2007. h.1). Don Shiach juga menjelaskan bahwa dalam menulis yang baik dan benar memerlukan format dan struktur isi berupa rencana yang jelas dalam

menuangkan ide atau gagasan dalam menulis. Kathleen McMillan and Jonathan Weyers dalam bukunya mendefinisikan menulis esai juga membutuhkan ketangkasan berbahasa, kemampuan komunikasi, dan cara berfikir kritis yang dampaknya akan bisa dirasakan saat mahasiswa memulai kehidupan professional setelah lulus. (Mcmillan, & Myers, 2007.h.3)

Dapat dipahami bahwa pemberian pengajaran atau paparan secara terus menerus dalam pembelajaran menulis yang ditunjang dengan bahan ajar yang lengkap dan sesuai kebutuhan mahasiswa dapat membantu mempercepat proses penyerapan dalam menulis esai. Dalam bukunya Kathleen McMillan and Jonathan Weyers mengatakan menulis esai membutuhkan ketangkasan dan cara berfikir kritis dan menentukan bahasa dan kemampuan dalam menungkan komunikasi yang baik dalam menulis. (Mcmillan, & Myers, 2007.h.3).

Penelitian ini dilakukan di Universitas Darma Persada dan difokuskan pada dosen dan mahasiswa program studi Sastra Inggris, berdasarkan survei dan wawancara kendala utama bagi mahasiswa jurusan Sastra Inggris adalah menguasai kemampuan menulis esai dalam Bahasa Inggris. Dalam menulis esai Bahasa Inggris kendala awal yang dialami mahasiswa adalah kurangnya pemahaman yang dimiliki mahasiswa ketika merancang draft dalam penulisan esai yang baik terutama jika mendapat topik yang sulit ini akan berdampak bagi mahasiswa dalam mengembangkan gagasan di dalam penulisannya. Mata kuliah menulis di Universitas Darma Persada menjadi mata kuliah yang menjadi prioritas utama dan penting di Program Studi Sastra Inggris, itu bisa dilihat dari banyaknya mata kuliah menulis yang diberikan kepada mahasiswa yaitu sebanyak empat semester. Dengan tujuan melatih keterampilan menulis mahasiswa serta menyesuaikan kebutuhan akademik mahasiswa dengan kebutuhan *stake holder* di dunia industri.

Meskipun sudah dibekali selama empat semester dengan empat mata kuliah wajib penunjang keterampilan menulis khususnya dalam menulis akademik esai, kemampuan mahasiswa dalam belajar menulis esai masih rendah. Dari hasil survei lewat angket dan wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa masih banyak mahasiswa yang merasa kurang memahami dan tidak mengerti bagaimana menulis esai Bahasa Inggris yang baik dan benar. Karena minimnya sumber belajar dan buku panduan tentang menulis esai. Akhirnya dari hasil angket ini penulis ingin mengembangkan model bahan ajar yang bisa memudahkan mahasiswa dalam menulis esai. Faktor-faktor yang membuat mereka kurang paham dalam menulis esai Bahasa Inggris yang benar berdasarkan hasil angket dan wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran menulis disebabkan, yaitu (1) tidak adanya alternatif bahan ajar selain buku teks yang dimiliki mahasiswa sehingga mereka kesulitan dalam memahami bentuk dan jenis esai.

(2) sistem perkuliahan yang cenderung masih konvensional yang berpusat pada dosen sebagai sumber utama; (3) metode mengajar yang digunakan dalam pembelajaran tiap pertemuan kurang bervariasi, misalnya dari empat belas kali pertemuan dalam perkuliahan dosen menggunakan metode mutakhir hanya 4-5 kali pertemuan saja selanjutnya kembali menggunakan metode konvensional. (4) Kurang dibahasnya hasil dari penulisan esai yang dibuat sehingga mahasiswa tidak paham dimana letak kesalahannya. Faktor lainnya adalah dosen sebagai penggerak utama dalam proses pembelajaran menulis esai sering tidak mengajarkan bagaimana cara menulis esai yang baik dan sesuai dengan kaidah penulisan. Dosen sebagai pengajar hanya memberikan arahan kepada mahasiswa tanpa dibantu dengan penjelasan dan latihan yang berkaitan dengan menulis esai itu sendiri serta tidak adanya bahan ajar yang baik yang dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan keterampilan kemampuan menulis esai bagi mahasiswa belum dilakukan secara maksimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya untuk mewujudkan proses pengembangan kemampuan menulis esai secara lebih baik. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan cara penggunaan produk pendidikan seperti buku ataupun *software* yang dapat menunjang proses pembelajaran. Usaha yang akan penulis lakukan dalam meningkatkan kemampuan menulis esai dan mempermudah materi pengajarannya jika dilihat dari kekurangan yang selama ini terjadi dalam proses pemerolehan keterampilan menulis esai adalah dengan membuat atau menciptakan produk model bahan ajar yang mudah dan bisa dipahami dengan baik yaitu dengan mengembangkan model bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate*.

Dalam dunia Pendidikan muncul sebuah program aplikasi berupa *software* terbaru yang bisa membantu proses belajar yang dikenal dengan nama *Adobe Animate*. *Adobe Animate* adalah sebuah *software* yang bisa membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan menulis esai dengan baik berbasis android yang juga bisa digunakan dalam *smartphone*. Karena program ini bisa membuat teks menjadi hidup, dan bergerak serta bersuara dengan adanya animasi. Ini akan membuat belajar menulis esai dalam Bahasa Inggris menjadi interaktif dan efektif serta membuat mahasiswa lebih bersemangat dalam belajar. Animasi pada *Adobe Animate* sama halnya dengan film secara tampilan yang tersusun dari banyak *frame* dengan gambar. *Frame* yang mendefinisikan adanya perubahan pada objek disebut dengan *keyframe*. Dalam dunia animasi *Web*, teknologi *Flash* kini banyak digunakan untuk membantu proses pembelajaran, bagaimana tidak keunggulan-keunggulan yang ditonjolkan membuat hampir semua hal yang terlihat rumit menjadi mudah. Dukungan terhadap *Adobe Animate* belum dimanfaatkan dengan baik di dalam dunia pendidikan. Ellen Finkelstein dan Gurdy

Leete menjelaskan bahwa fungsi dari *flash* sebuah program animasi *simple* yang bisa digunakan untuk berbagai jenis kegunaan seperti teks, grafik, tombol *interactive*, dan animasi. (Finkelstein & Leete, 2006, h.11).

Pengembangan bahan ajar menulis bermuatan materi esai yang dikemas dalam *software Adobe Animate* di dalam aplikasi dan DVD interaktif wajib dilakukan untuk membantu memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam menulis esai. Bahan ajar yang dikemas dalam media interaktif ini memuat data hasil program *Adobe Animate Player* yang dirancang untuk menunjang pembelajaran menulis esai bermuatan tata cara dan bagaimana menulis esai dalam bahasa Inggris secara baik dan benar. Program ini menampilkan beberapa menu pilihan yang di dalam masing-masing menu tersebut terdapat pengertian ataupun model dan jenis esai tentang menu yang dipilih tadi. Kelebihan dari pemanfaatan *software Adobe Animate Player* ini adalah *actionscript*. Dengan menggunakan *action script* dapat membuat animasi interaktif dengan *Flash*. Dengan adanya bahan ajar menulis esai berbasis *Adobe Animate* ini proses perkuliahan menjadi lebih efektif. Pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis esai dalam Bahasa Inggris yang peneliti kembangkan adalah jenis bahan ajar terbaru dan ini diharapkan dapat membantu dosen atau pengajar mata kuliah keterampilan menulis dalam memberikan pelajaran dan mempraktikkan menulis esai agar pembelajaran lebih komunikatif, variatif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor mahasiswa sehingga saat mereka lulus mereka bisa memahami bagaimana menulis khususnya esai dengan baik.

Jika melihat pada tingkat kebutuhan akan bahan ajar yang baik untuk mata kuliah menulis esai. Penelitian yang peneliti kembangkan ini akan sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dosen dan mahasiswa di Universitas Darma Persada. Produk berupa Perangkat lunak yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media *software* yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau pengetahuan tentang materi berupa model bahan ajar menulis esai dalam Bahasa Inggris yang interaktif dengan memuat unsur multimedia. Bahan ajar multimedia akan menjadi bahan ajar yang interaktif dan efektif serta bisa meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menguasai keterampilan menulis esai yang sangat penting dalam dunia akademisi. Sedangkan bagi dosen yang mengampu mata kuliah ini bahan ajar *writing* berbasis *Adobe Animate* ini akan menambah variasi mengajar dosen dan membantu dosen dalam proses belajar dan mengajar yang lebih variatif.

1.2 Pembatasan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang peneliti jelaskan di atas, fokus utama dari penelitian ini adalah Pengembangan model bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate* di Program Studi Sastra Inggris Universitas Darma Persada.

2. Sub Fokus Penelitian

Sub focus Penelitian ini mencakup: (a) Pengembangan model bahan ajar menulis *argumentative essay* Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate* yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa, (b) model bahan ajar menulis esai yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa Sastra Inggris, (c) kelayakan bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa menulis esai Bahasa Inggris dari sudut pandang para ahli, (d) penilaian mahasiswa selaku pengguna terhadap bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan, (e) keefektifan bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris yang dikembangkan

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada sub fokus penelitian yang dikemukakan di atas, masalah penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimanakah model bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate*?

Selanjutnya, rumusan masalah di atas diteliti lebih dalam dan rinci dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimanakah model bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris yang ada saat ini?
2. Bagaimanakah model bahan ajar menulis esai yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa Sastra Inggris?
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa menulis esai Bahasa Inggris dari sudut pandang para ahli?
4. Bagaimanakah penilaian mahasiswa selaku pengguna terhadap bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan?
5. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris yang dikembangkan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan sebelumnya maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menganalisis bahan ajar menulis esai yang digunakan dosen dan mahasiswa saat ini pada mata kuliah menulis esai di Universitas Darma Persada.
2. Mendeskripsikan model bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa Sastra Inggris.
3. Menjelaskan persepsi dosen dan mahasiswa terhadap bahan ajar menulis esai berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan.
4. Mengembangkan bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate* yang layak dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa menulis esai Bahasa Inggris dari sudut pandang para ahli.
5. Menganalisis keefektifan bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris yang dikembangkan.



1.5 Kebaharuan Penelitian

Untuk mengetahui menganalisa kebaruan dalam penelitian serta perbedaan dengan penelitian sebelumnya dan memperkaya pembahasan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menyertakan beberapa jurnal yang relevan serta sesuai dengan penelitian yang peneliti kembangkan baik dari dalam maupun luar negeri terdapat empat jurnal internasional dan satu jurnal dalam negeri pada penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti kembangkan. Berikut ini adalah beberapa jurnal penelitian yang relevan dan sesuai dengan penelitian ini:

Tabel 1.1

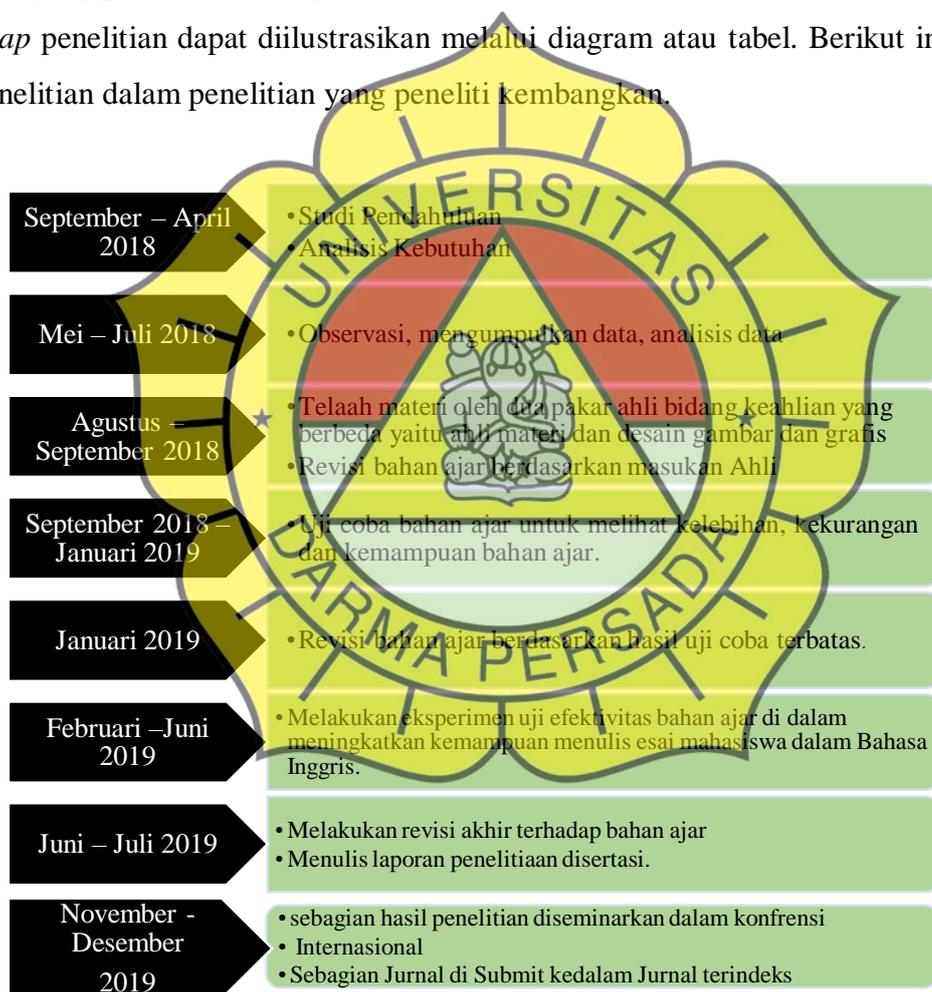
Penelusuran Studi Literatur Untuk Menentukan *State of the Art*

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Metode
2001	Jiang Li & Alister Cumming: <i>Word Processing and Second Language Writing: A Longitudinal Case Study. Ontario Institute for Studies in Education of the University of Toronto IJES, vol. 1 (2), 2001</i>	Penelitian kuantitatif yang dibantu dengan kombinasi pelatihan Bahasa kedua yang baik bisa menghasilkan peningkatan kemampuan dalam menulis yang berkualitas khususnya esai Bahasa Inggris dengan menggunakan Teknologi komputer
2011	Luu Trong Tuan: <i>Teaching Writing through Genre-based Approach. Theory and Practice in Language Studies, Vol. 1, No. 11, pp. 1471-1478, November 2011.</i>	Pendekatan berbasis genre adalah pendekatan yang menekankan pada hubungan antara jenis teks dan konteksnya. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu mahasiswa menjadi peserta yang efektif dalam lingkungan akademik dan profesionalnya, serta dalam komunitas yang lebih luas.
2017	Dalem, M. (2017). <i>Difficulties in Academic Writing Mohamed, International Journal of English and Education, 6(3), 257-266</i>	Dengan menggunakan metode qualitative deskriptif menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengatur paragraf yang dapat dimengerti dan koheren dan kemungkinan besar akan membuat kesalahan tata bahasa dan kesalahan fragmen. Ada banyak pendekatan untuk mengajar penulisan akademik; beberapa dari mereka dapat memfasilitasi kesuksesan, seperti: menguraikan sebelum menulis konsep, menulis, dan revisi. Menghindari kata-kata dan frase wabah dan meninjau poin tata bahasa. Dan yang lain dapat menghambat kesuksesan, seperti penggunaan gaya penulisan yang berbeda.
2017	Ángel, N. L. M., & Garcia, J. M. M. (2017). <i>Improving English Language Learners' Academic Writing: A Multi-Strategy Approach to a Gist Education and Learning Research Journal, 14(14), 49-67.</i>	Metode yang digunakan adalah <i>research and development</i> dengan mengembangkan strategi dan pendekatan dalam proses pembelajaran menulis karena kebanyakan siswa menganggap menulis sebagai keterampilan yang menantang. Ini telah dialami oleh siswa di sekolah dasar dan menengah serta mahasiswa di universitas.
2018	Hamouda, A. (2018). <i>The Effect of Blended Learning on Developing Saudi English Majors' Writing Skills. International Journal of English and Education, 7(2), 40.</i>	Menggunakan metode eksperimen dengan mengadakan penelitian yang membuktikan bahwa pembelajaran essay writing bias lebih mudah dan menarik jika dilakukan dengan menggunakan <i>blended learning</i> .

1.6 Road Map Penelitian

Untuk memahami lebih dalam tentang masalah di dalam penelitian yang peneliti lakukan, maka peneliti menggunakan peta penilaian, atau yang sering disebut dengan *road map* penelitian. *Road map* penelitian untuk penyusunan disertasi setiap diartikan sebagai sebuah dokumen rencana kerja rinci yang mengintegrasikan seluruh rencana dan pelaksanaan penelitian dalam rentang waktu tertentu. Informasi yang tercantum pada *road map* meliputi tahapan-tahapan atau aktivitas-aktivitas yang harus dilakukan, target capaian/hasil, pelaksana, dukungan yang dibutuhkan, dan anggaran biaya. Dengan demikian, *road map* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pengukuran capaian serta monitoring dan evaluasi pelaksanaan penelitian yang peneliti kembangkan.

Road map penelitian dapat diilustrasikan melalui diagram atau tabel. Berikut ini adalah peta jalan penelitian dalam penelitian yang peneliti kembangkan.



Gambar 1.1

Road Map Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai Bahasa Inggris Berbasis Adobe Animate