

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Bahan Ajar

Salah satu tugas pendidik adalah menyediakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan dan efektif yaitu bahan ajar yang bisa membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut. Bahan ajar merupakan satu komponen yang sangat penting di dalam mendukung proses pembelajaran. Para ahli mendefinisikan tentang materi ajar dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Berikut ini adalah beberapa definisi bahan ajar yang dikemukakan oleh para ahli bahasa. Menurut Brown (1995) menyatakan bahwa bahan ajar adalah apapun yang berkenaan dengan deskripsi secara sistematis tentang teknik-teknik dan latihan-latihan yang digunakan di dalam pembelajaran di dalam kelas. Definisi ini dapat mencakup buku teks yang digunakan, materi yang berasal dari program audio dan visual, permainan-permainan, ataupun jenis-jenis aktivitas yang beragam yang berlangsung dalam kelas. Kunci dalam pengembangan materi yang sesuai adalah memastikan bahwa materi yang diberikan di deskripsikan dan di organisasikan dengan efisien dan baik. Sehingga pengajar bisa mengajarkannya dengan waktu dan persiapan yang tidak terlalu lama.

Kemudian Cunningsworth (1995) menyimpulkan bahwa ada beberapa peranan penting bahan ajar dalam pembelajaran bahasa, yaitu: 1) Sebagai sumber bagi materi penyajian (lisan dan tulisan); 2) Sebagai suatu sumber kegiatan latihan dan interaksi komunikatif bagi mahasiswa; 3) Sebagai suatu rujukan tata bahasa, kosa kata pelafalan, dan lain-lain bagi mahasiswa; 4) Sebagai suatu sumber bagi stimulasi dan gagasan-gagasan bagi kegiatan didalam kelas; 5) Sebagai suatu silabus, yang mereflesikan tujuan-tujuan belajar yang sudah ditetapkan, dan ; 6) Sebagai pendukung bagi guru yang kurang pengalaman yang ingin mencapai suatu kepercayaan diri dalam belajar.

Pada awal tahun 200an dalam bukunya Richards (2001) menjelaskan bentuk-bentuk bahan ajar bisa berupa (a) buku cetak, seperti lembar kerja, atau bahan bacaan, (b) berbentuk materi non-cetak, seperti kaset atau rekaman audio, video, ataupun materi berbasis computer, dan (c) bahan ajar yang terdiri dari baik bahan ajar cetak maupun non-cetak, seperti bahan ajar yang berasal dari internet. Dan ada juga Bahan-Bahan yang dirancang bukan untuk keperluan pembelajaran tetapi bisa mendukung seperti majalah, surat kabar, ataupun acara televisi juga

memiliki peranan dalam kurikulum pembelajaran bahasa. Richards (2001) juga menyatakan bahwa bahan ajar umumnya berfungsi sebagai acuan atau dasar dari banyaknya input bahasa yang diterima peserta didik dan praktik bahasa yang terjadi di kelas. Untuk alasan ini, untuk mencapai karakteristik yang dimaksud, bahan ajar harus dikembangkan dengan baik dengan mempertimbangkan konteks dan kebutuhan dari pengguna atau mahasiswa dan dosen pengajar.

Sedangkan menurut Hyland (2003) menjelaskan bahwa, Bahan ajar menulis adalah segala sesuatu yang digunakan secara luar di dalam memberikan stimulus, model, dukungan, di dalam menulis. Bahan ajar ini pada umumnya cenderung berbentuk bahan tercetak, akan tetapi banyak juga materi ajar yang berbentuk audio dan video sumber-sumber bahan dari computer dan objek nyata digunakan dalam proses pembelajaran menulis. Bahan ajar menyediakan berbagai informasi (*input*) dan pajanan (*exposure*) terhadap bahasa tulis yang didapatkan mahasiswa di dalam kelas, dan hasilnya adalah keputusan dalam memilih teks, buku teks, dan media yang digunakan tidak kalah pentingnya dari merencanakan silabus dan unit pembelajaran. Hyland (2003) mengatakan bahwa bahan ajar mempunyai peranan paling penting dalam pembelajaran menulis dan digunakan secara luas untuk memberikan stimulus, model, dan mendukung menulis itu sendiri. Materi-materi ini pada umumnya adalah materi cetak (*printed materials*), tetapi sekarang banyak juga bermunculan bahan ajar berbentuk audio, visual, materi berbasis computer, dan objek-objek nyata. Semua Bahan ini berperan sebagai penyedia input dan pajanan pada bahasa tulis yang diterima mahasiswa didalam kelas.

Hyland (2003) juga menjelaskan Salah satu peran penting dari bahan ajar adalah untuk menyediakan fondasi bagi pemahaman mahasiswa terhadap menulis *esai* dan penggunaan bahasa. Bahan ajar sering digunakan untuk menghadirkan focus bagi bahasa, seperti untuk membantu (*scafflhold*) mahasiswa dalam mengontrol teks-teks yang berbeda sebagai suatu aktivitas pendahuluan untuk sampai kepada menulis tahap terbimbing atau paham mereka terhadap struktur-struktur dan kosa kata teks yang penting melalui latihan-latihan penguatan pada tingkat kalimat. Materi-materi yang membantu mahasiswa kearah memproduksi kalimat-kalimat yang jelas dan akurat. Yang terpenting adalah sebagian besar latihan-latihan bahasa yang efektif tidak diberikan secara terpisah dari bagaimana materi-materi ini digunakan di dalam jenis-jenis teks tertentu, tetapi dikaitkan secara lebih erat pada teks untuk membantu mahasiswa membentuk makna bagi pembaca dan konteks tertentu. Model digunakan untuk menggambarkan fitur-fitur teks yang sedang dipelajari. Sampel-sampel representatif dari teks yang menjadi sasaran bisa dianalisis, dibandingkan dan dimanipulasi untuk menjadikan mahasiswa sensitive terhadap fakta-fakta bahwa tulisan berbeda-beda lintas genre, dan mereka perlu memperhatikan struktur-struktur tertentu dan fitur-fitur linguistik yang sedang dipelajari

untuk mencapai tujuan menulis. Proses ini dikenal dengan membangkitkan kesadaran (*consciousness rising*), suatu proses yang membantu mahasiswa menciptakan teks dan merefleksikan menulis dengan membantu mahasiswa focus pada bagaimana sebuah teks bekerja sebagai sebuah wacana. Model mendorong dan membantu mahasiswa untuk mengeksplorasi fitur-fitur retorika, gramatika, dan kata kunci dari sebuah teks dan membangun pengetahuan ini untuk membangun teks mereka sendiri.

Hyland (2003) berpendapat bahwa bahan ajar pada umumnya digunakan untuk menyediakan stimulus pada proses menulis dan diskusi, sebagai titik awal bagi input dan analisis bahasa, dan sebagai gagasan untuk mengatur kegiatan belajar. Di dalam konteks Bahasa Inggris sebagai bahasa asing dan bahasa kedua, materi mempunyai peranan penting dalam pembelajaran menulis dalam hal (a) sebagai penyangga bahasa (*language scaffolding*), (b) model, (c) rujukan, (d) stimulus. Hyland (2003) mendefinisikan Peran bahan ajar yang keempat adalah sebagai stimulus. Materi ini diberikan untuk melengkapi tugas dalam kegiatan pra menulis dan pasca menulis. Tujuan dari materi ini adalah melibatkan mahasiswa dalam berfikir tentang bahasa dan penggunaannya dengan menstimulasikan ide-ide, mendorong adanya keterkaitan dengan pengalaman-pengalaman tertentu, dan mengembangkan topic-topik yang dapat mengartikulasikan gagasan mereka. Materi-materi stimulus mencakup bacaan-bacaan seperti puisi, cerpen, teks jurnalistik, otobiografi, dan teks-teks profesional: materi *audio*, ceramah perkuliahan, program radio; materi visual seperti *video*, documenter, program, televisi, gambar, kartun; materi elektronik halaman web, jurnal elektronik, dan objek-objek nyata.

Menurut Harding (2007) menyarankan tiga rekomendasi dalam proses pembuatan satu paket bahan ajar yang lengkap yaitu dengan: 1) menggunakan konteks, teks, sesuai dengan ranah pendidikan mahasiswa; 2) mengeksplorasi sesuai dengan vakasi atau sesuai dengan bidang mereka; 3) membuat tugas yang authentic sesuai bidang. Arend dan Kilcher (2010) menyarankan model motivasi ARCS Keller yaitu dosen harus melakukan hal-hal berikut ini: 1) Membangkitkan minat atau rasa ingin tahu dengan menyajikan bahan ajar yang menantang atau menarik; 2) Mempresentasikan materi lebih dari satu bentuk ke bentuk yang menarik sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda; 3) Membuat pembelajaran lebih variatif dan merangsang mahasiswa tetap terlibat pada tugas belajar; 4) Menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya; 5) Menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, dan; 6) Mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan pribadi mahasiswa.

Selain itu Brian Tomlinson berpendapat bahwa bahan ajar yang baik adalah merujuk pada apa pun yang digunakan oleh dosen atau peserta didik untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa. Materi jelas dapat berupa *video*, *DVD*, *email*, *YouTube*, kamus, buku tata bahasa, pembaca, buku kerja atau latihan fotokopi. Mereka juga dapat berupa surat kabar, paket makanan, foto, dan ceramah langsung oleh pembicara asli yang diundang, instruksi yang diberikan oleh dosen, tugas yang ditulis pada kartu atau diskusi antara peserta didik. Dengan kata lain, mereka bisa berupa apa saja yang sengaja digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan / atau pengalaman peserta didik bahasa. (Tomlinson, 2011 h.2).

Sedangkan menurut Andi Prastowo (2012) dalam bukunya yang berjudul panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif disebutkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran dari pengertian-pengertian tersebut, media pembelajaran seperti buku, video, program audio, maupun komputer yang berisi tentang pelajaran yang dengan sengaja dirancang secara sistematis, maka bahan-bahan tersebut dinamakan bahan ajar. Namun, jika tidak dirancang sistematis meskipun mengandung materi pelajaran, maka tidak bisa menyebutnya sebagai bahan ajar. Ini menunjukkan letak perbedaan antara bahan ajar dengan yang bukan bahan ajar.

Abdul Majib menyatakan bahwa ada empat model bentuk dari bahan ajar yaitu: 1) Bahan ajar dalam bentuk cetak (*printed*) seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto/gambar; 2) Bahan ajar dalam bentuk dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*; 3) Bahan ajar audio visual seperti video compact disk, film; 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) seperti CD interaktif. (Abdul Majib 2013: 174). Susikaran (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengajaran Bahasa Inggris Perguruan Tinggi adalah untuk menciptakan suasana pengajaran yang harmonis dan efektif tinggi di kelas bahasa Inggris untuk membuat mahasiswa mengambil bagian dalam praktik. Dengan demikian, kita dapat memupuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis mereka, yang merupakan tujuan pengajaran terakhir — mengembangkan kemampuan interkomunikatif Bahasa Inggris mahasiswa ”.

Abdu-Raheem Bilqees Olayinka dalam penelitiannya mengatakan bahwa memahami bahwa penggunaan bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu alat dalam pengajaran. Bahan ajar juga membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik, selain itu juga bisa membuat guru dan murid lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. (Bilqees, 2016, h.32).

Seiring berjalannya waktu Alabere Rabiat Ajoke (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Pentingnya materi pengajaran dalam pengajaran dan pembelajaran tidak dapat diremehkan. Banyak yang telah ditulis untuk menunjukkan peran materi yang sangat diperlukan dalam implementasi kurikulum. Bahan ajar membuat belajar lebih, praktis, realistik dan menarik. Mereka juga memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dan efektif dalam sesi pelajaran. Mereka memberi ruang untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan serta pengembangan rasa percaya diri dan aktualisasi diri. (Ajoke, 2017, h.40).

Berdasarkan teori dan pendapat dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat bahan materi ajar yang dapat membantu meningkatkan capaian pembelajaran yang disusun secara sistematis dan utuh sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, inovatif, efektif serta memudahkan proses belajar dan mengajar anatar dosen dan mahasiswa. dapat peneliti maknai bahwa suasana lingkungan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas disiapkan untuk bisa membuat mahasiswa belajar lebih efektif lagi dan mahasiswa bisa mengambil bagian dari proses pembelajaran yang nantinya bisa meningkatkan potensi mahasiswa dalam meningkatkan pembelajaran berbicara, menyimak, membaca dan menulis.

2.2 Model Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sumber atau sarana pembelajaran yang terdiri dari kumpulan materi pembelajaran, metode belajar, yang di desain sesuai dengan silabus dan RPS perkuliahan dengan tujuan mencapai target yang diharapkan. Bahan ajar memiliki berbagai macam bentuk dan model ada yang berbentuk media cetak ada juga yang noncetak. Bahan ajar dalam bentuk media cetak paling sering digunakan oleh dosen pengajar di dalam perkuliahan seperti *handout*, buku, modul, brosur, foto, gambar, dan lembar kerja mahasiswa sedangkan bahan ajar multimedia adalah bahan ajar berbasis teknologi multimedia adalah bentuk digital presentasi menggunakan power point dengan menggunakan media komputer. Dalam pembelajaran berbasis multimedia, peserta didik dapat mempelajari materi ajar dalam bentuk CD/VCD interaktif yang dilengkapi dengan kuis untuk latihan dalam bentuk audio ataupun visual serta *Adobe Animate* yang akan penulis coba kembangkan dalam penelitian ini.

Nunan (1988) menggambarkan ada beberapa kriteria dalam pemilihan bahan ajar di dalam kelas. Kriteria tersebut diuraikan dari yang paling penting sampai yang kurang penting, kriteria-kriteria tersebut adalah: 1) bahan ajar membuat hubungan yang jelas antara kelas dan dunia luar; 2) bahan ajar membuat perkembangan belajar mandiri; 3) bahan ajar membuat

peserta didik focus kepada proses pembelajaran; 4) bahan ajar tersedia dengan mudah; 5) bahan ajar sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan yang diungkapkan oleh peserta didik; 6) bahan ajar bisa digunakan pada lebih dari satu tingkat kesulitan; 7) Tujuan-tujuan pedagogis materi jelas.

Graves's (2000) mengatakan bahwa pengembangan bahan ajar adalah proses perencanaan dimana dosen, instruktur, atau pengajar menciptakan unit-unit pembelajaran dan unit-unit pembelajaran tersebut membawa tujuan umum dan spesifik pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berarti membuat, memilih, atau, menyesuaikan, dan menyusun aktivitas sehingga peserta dapat mencapai tujuan yang akan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. (2000.p.150). Selanjutnya, Graves's (2000) juga mengemukakan beberapa pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar. Pertama adalah pertimbangan dari aspek mahasiswa. Dalam hal ini materi harus dibuat relevan dengan pengalaman dan latar belakang mereka (diluar kelas). Dan bahan ajar harus relevan dengan kebutuhan afektif mereka. Aspek yang kedua adalah pembelajaran. Dalam hal ini, proses materi harus memuat proses penemuan, proses pemecahan masalah, dan analisis. Bahan ajar juga harus dapat mengembangkan strategi-strategi dan keterampilan-keterampilan khusus Aspek yang ketiga adalah bahasa bahan ajar harus bisa menargetkan aspek-aspek kebahasaan yang relevan (tata bahasa, fungsi, kosakata, dan lain-lain). Bahan ajar juga harus mengintegrasikan keempat keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis). Selanjutnya, bahan ajar harus menggunakan teks-teks yang otentik. Aspek selanjutnya adalah konteks sosial. Dalam hal ini, Bahan ajar juga harus berfokus pada lintas budaya dan mengembangkan kesadaran sosial yang kritis. Aspek kelima adalah kegiatan. Materi bertujuan untuk (tugas-tugas) otentik, memvariasikan peranan dan pengelompokan, dan memvariasikan aktivitas dan tujuan. Aspek yang terakhir adalah materi itu sendiri. Bahan ajar itu sendiri harus otentik (berupa teks atau benda nyata), dan bervariasi (materi cetak, audio, Terdapat berbagai cara yang dilakukan untuk menyusun organisasi atau komposisi bahan ajar. Pertama pengembangan materi ajar yang mengikuti struktur bahasa. bahan ajar dengan kategori ini berintikan unsur-unsur ketatabahasaan, sehingga topik-topik materi ajar. Didasarkan pada unsur-unsur tata bahasa yang dipelajari seperti *to be*, *simple present tense*, *present progressive*, *possessive pronoun*, *countable nouns*, dan lain-lain. Kedua pengembangan bahan ajar berdasarkan topik-topik yang diajarkan. Dalam kategori ini, bahan ajar dikembangkan berdasarkan topik atau tema yang menjadi pokok bahasan seperti pendidikan, keluarga, bencana, lingkungan hidup, pariwisata, kependudukan, dan lain-lain. Ketiga, bahan ajar dikembangkan berdasarkan fungsi-fungsi bahasa yang ingin diajarkan. Dalam kategori ini, pengembangan bahan ajar didasarkan

pada fungsi bahasa yang harus dikuasai oleh mahasiswa seperti *greeting, leave-taking, asking question, inviting, greeting*, dan lain-lain.

Rusman (2011) menjelaskan Model bahan ajar adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat juga dijadikan pola pilihan, artinya para dosen bisa memilih model bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan yang efisien untuk mencapai capaian pembelajaran.

Selanjutnya, Tomlinson (2011) menjelaskan bahwa: 1) Bahan ajar harus mencapai dampak (*impact*) 2) Bahan ajar harus membuat mahasiswa merasa mudah; 3) Bahan ajar harus membantu mahasiswa mengembangkan rasa percaya diri; 4) Apa yang diajarkan harus visual, dan lain-lain). Graves (2000.p.56) menjelaskan bahwa bahan ajar yang diterima mahasiswa sebagai sesuatu yang relevan dan berguna; yang ke 5) Bahan ajar harus mensyaratkan dan memfasilitasi investasi diri mahasiswa 6) Mahasiswa harus siap memperoleh poin-poin yang diajarkan 7) Perhatian mahasiswa harus diarahkan pada fitur-fitur linguistic dari input yang diberikan 8) Bahan ajar harus menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk menggunakan bahasa target untuk mencapai tujuan-tujuan komunikatif; 9) Bahan ajar harus memperhatikan bahwa efek positif mahasiswa biasanya datang belakangan; 10) Bahan ajar harus mempertimbangkan bahwa mahasiswa biasanya punya gaya belajar yang berbeda-beda; 11) Bahan ajar harus mengizinkan adanya periode diam (*silent period*) pada awal pembelajaran; 12) Bahan ajar harus bisa meningkatkan potensi mahasiswa dengan mendorong keterlibatan intelektual, estetika, dan emosional 13) Bahan ajar sebaiknya tidak banyak bergantung pada latihan-latihan terkontrol 14) Bahan ajar harus menyediakan kesempatan bagi dampak dari umpan balik (*feedback outcome*).

Yusufhadimiarso (2013) menjelaskan bahwa Model bahan ajar adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistem dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan Dalam melaksanakan pembelajaran diperlukan perangkat yang terstruktur dan sistematis karena pembelajaran berkaitan erat dengan dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang akan diperoleh oleh siswa. Yusufhadi mengatakan bahwa istilah “pembelajaran” berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajar (*learner centered*) oleh karena itu bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Bahan ajar yang dikembangkan dipengaruhi oleh kepercayaan dan pemahaman penulis materi tentang pengajaran dan pembelajaran bahasa sewaktu mereka menerapkannya pada

program tertentu dalam konteks tertentu. Dalam hal ini, proses pengembangan materi mencakup keputusan tentang menempatkan prinsip-prinsip pengajaran kedalam praktiknya.

Sumarsono, D., Bagis, A. K., & Arrafi, M.A. (2017, h.67) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Dalam proses mendesain bahan ajar, banyak saran ditawarkan pada faktor-faktor yang membentuk seperangkat bahan tulisan yang bagus. Diantaranya adalah untuk melihat (1) topik atau spesialisasi, (2) situasi pembelajar, (3) kemahiran umum dan spesifik bahasa pada tingkat masuk dan keluar, (4) pendidikan siswa sebelumnya, dan (5) pengalaman budaya . Pengembang juga harus melihat jenis keterampilan yang akan dikembangkan dan hasil yang diharapkan dari tujuan pembelajaran. Tren saat ini menunjukkan bahwa banyak penulis di bidang pengajaran bahasa Inggris berusaha membuat materi mereka semenarik dan semudah mungkin diakses. ”

Dari hasil beberapa pendapat para ahli di atas peneliti membuat kesimpulan bahwa dalam mengembangkan model bahan ajar, beberapa prinsip yang sangat penting harus menjadi perhatian serius seperti kaitan bahan ajar dengan kurikulum, otentitas materi, dampak materi bahan ajar terhadap peningkatan kemampuan menulis mahasiswa, latihan-latihan yang dikembangkan di dalam bahan ajar, dan kesempatan bagi mahasiswa untuk menggunakan bahasa yang dipelajarinya secara baik dan benar. dapat peneliti pahami bahwa dalam proses pembuatan bahan ajar ada beberapa faktor yang bisa dijadikan acuan dalam pembuatan diantaranya pemilihan topik, suasana dan kondisi kelas, tingkat kemahiran dalam berbahasa, latar belakang pendidikan dan budaya. Hal-hal tersebut bisa dijadikan dasar dari pembuatan bahan ajar yang menarik minat mahasiswa dan memudahkan dosen pengajar dalam mengajar.

2.3 Jenis Bahan Ajar

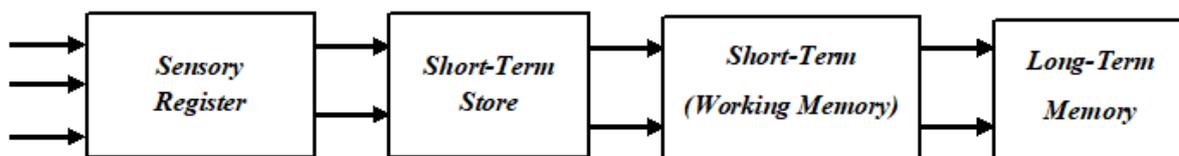
Bahan ajar merupakan komponen bagian penting yang kemudian dipadukan, sehingga menjadi sebuah kesatuan kompetensi suatu materi ajar yang baik dan fungsional. Kelengkapan pada komponen inilah yang dimaksud dengan struktur dari bahan ajar. Dalam proses mengembangkan bahan ajar, dosen pengajar perlu memperhatikan dengan detail prosedur dan kaidah yang baik dalam arti mengandung ide kreatif, inovatif, isi yang menarik dan sesuai dengan tujuan dan capaian perkuliahan. Bahan ajar juga merupakan seperangkat bentuk kumpulan materi ajar yang disusun sesuai dengan kebutuhan dikelas dengan hasil dari analisis kebutuhan yang nantinya dijadikan dasar dari pembuatan bahan ajar. Berikut beberapa jenis bahan ajar menurut para ahli yang sesuai dengan konsep model bahan ajar yang peneliti akan coba kembangkan dalam penelitian ini:

2.3.1 Bahan Ajar Berbasis Komputer

Penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran bertujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Bahan ajar berbasis teknologi komputer merupakan salah satu model bahan ajar yang bisa digunakan dosen pengajar dalam memberikan materi kepada mahasiswa dalam proses perkuliahan. Sejak memasuki era digital komputer mendapat peran penting dalam bidang bahan ajar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Ini merupakan inovasi dalam dunia pendidikan, dan dengan adanya media berbasis komputer ini dapat menambah referensi dosen dan alternatif yang dapat digunakan dalam mengajar, tentunya dengan melihat kesesuaiannya dengan kondisi mahasiswa. komputer menyediakan berbagai aplikasi *software* yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis computer sangat dipengaruhi oleh teori belajar kognitif model pemrosesan informasi (*information processing model*). Model bahan ajar ini menampilkan konseptualitas dari sistem memori pada manusia yang mirip dengan sistem memori pada computer (Rusman, 2011, p. 285-320).



(Sumber: Rusman, 2014)

Gambar 2.1 Model Pemrosesan Informasi

Berdasarkan model di atas, data masuk ke sistem memori melalui pencatat sensor (*sensory register*), kemudian dikirim ke penyimpanan jangka pendek (*Short-term store*) selama 0, 5 sampai 2 menit untuk analisis pendahuluan. Dari penyimpanan ini selanjutnya di kirim ke memori jangka pendek atau disebut juga dengan memori kerja (*short-term memory*). Disini data yang sudah dianalisis disimpan selama sekitar 20 menit. Kemudian setelah di transformasi dan di kode menjadi bagian dari sistem pengetahuan yang disimpan pada memori jangka panjang (*long-tem memory*). Dalam proses

penyimpanan pada tempat penyimpanan jangka pendek dan memori kerja, sebagian data hilang dari sistem.

Goldberg, A., Russell, M., & Cook, A. (2003).h.20) dalam penelitiannya menyatakan bahwa komputer harus digunakan untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan menulis, hasil meta-analisis kami menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa yang menggunakan komputer ketika belajar menulis menghasilkan karya tertulis sekitar 0,4 standar penyimpangan yang lebih baik daripada mahasiswa yang mengembangkan keterampilan menulis di atas kertas. Sementara pengajar memiliki peran penting dalam membantu mengembangkan keterampilan menulis mereka, analisis yang disajikan di sini menunjukkan bahwa ketika mahasiswa menulis dengan komputer, mereka terlibat dalam merevisi pekerjaan mereka selama proses penulisan, lebih sering berbagi dan menerima umpan balik dari rekan-rekan mereka, dan mendapat manfaat dari input pengajar sebelumnya dalam proses penulisan.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran berbasis computer ini adalah: 1) mahasiswa akan lebih ingin tahu dan sangat banyak terlibat dalam pembelajaran; 2) pemahaman peserta didik akan lebih maksimal karena dapat mengulang materi yang dipelajari dengan seksama; 3) pengajar akan lebih praktis dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain kelebihan, berikut beberapa kelemahan model bahan ajar berbasis komputer yakni: 1) sulit membangun interaksi antara pengajar dan peserta didik, antara peserta didik yang satu dengan lainnya karena masing-masing dari mereka sibuk sendiri; 2) kurangnya pemahaman pengajar dan peserta didik tentang bahasan komputer; 3) menuntut control yang tinggi dari pengajar terhadap aktivitas peserta didik dalam membuka program lainnya; 4) membutuhkan biaya yang lebih besar dan teknisi handal untuk mengadakan dan memelihara sarana komputer.

Dapat di simpulkan bahwa Media bahan ajar berbasis komputer sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran dan media ini bisa digunakan dengan tujuan untuk memperlancar interaksi pembelajaran antara dosen dengan mahasiswa, dan dapat membantumahasiswa dalam memahami materi agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis komputer mampu menyajikan bahan ajar dengan kemasan yang menarik dan atraktif, yang memungkinkan mahasiswa melibatkan diri sepenuhnya dengan menggunakan berbagai indera mencakup aspek visual, auditif, dan motorik dalam pembelajaran sehingga suasana belajar dapat lebih efektif dan interaktif.

2.3.2 Bahan Ajar Multimedia

Rusman, (2011) menjelaskan penggunaan multimedia banyak mengubah cara mengajar dosen dan cara belajar mahasiswa. Dengan multimedia semua menjadi lebih mudah serta cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. R.S.A. Susikaran (2015) menegaskan bahwa metode pengajaran bahan ajar berbasis multimedia telah digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris dalam ruang lingkup yang semakin luas dan telah memberikan kontribusi yang sangat baik. Metode pengajaran kapur dan menjelaskan tidak cukup untuk mengajarkan Bahasa Inggris secara efektif. Kita harus mengubah gagasan pengajaran kita dan mengenali atribut impersonalnya sebagai satu jenis metode pengajaran. Dengan demikian, para pengajar harus bisa memanfaatkan teknologi pendidikan modern yang bisa memenuhi target pencapaian dalam pengajaran bahasa Inggris. Dengan menggunakan teknologi pengajaran akan menjadi lebih efektif dan membawa nuansa baru di dalam kelas sehingga mahasiswa akan menjadi aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

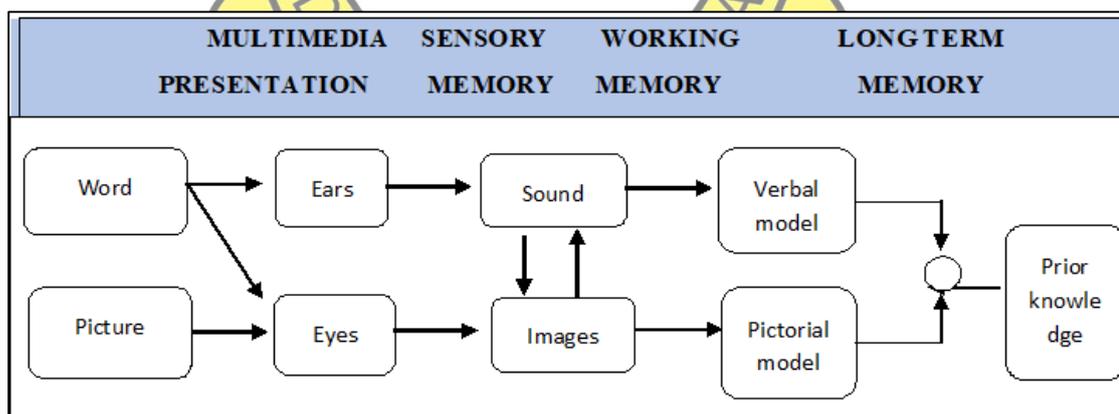
Gilakjani (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa multimedia adalah salah satu teknologi yang memudahkan dalam pengajaran, multimedia memiliki tiga jenis alat dan yang paling populer adalah visual, auditori, dan kemampuan kinesthetic. Selain itu dosen juga bisa memadukan kurikulum pelajarannya dengan multimedia. Pendapat lain mengatakan, (Anjani, 2013:12). multimedia interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya.

Hofstetter dalam Rusman, dkk (2012:296), menyebutkan bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Menurut Reddi dan Mishra dalam Munir (2012:110), multimedia interaktif adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian Mayer & Mc Carthy dan Walton dalam Sidhu (2010:24), pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50- 60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi. Mayer (2009, p.65) menggali tiga asumsi yang

mendasari teori kognitif tentang pembelajaran multimedia yaitu; *dual-channel* (saluran-ganda) asumsi ini menganggap bahwa manusia memiliki saluran terpisah dalam memproses informasi visual dan informasi auditori; *limited-capacity* (kapasitas-terbatas) asumsi ini menganggap bahwa manusia punya keterbatasan dalam jumlah informasi yang bisa mereka proses dalam masing-masing saluran pada waktu yang sama; *active-processing* (pemrosesan aktif) asumsi ini berpandangan bahwa manusia melakukan pembelajaran aktif dengan memilih informasi masuk yang relevan, mengorganisasikan informasi-informasi itu ke dalam representasi mental dan koheren, dan memadukan representasi mental itu dengan pengetahuan lain.

Berdasarkan tiga asumsi di atas, dalam pengembangan bahan ajar multimedia ada beberapa hal yang dapat di pahami dalam menentukan materi bahan ajar multimedia yaitu: 1) memilih kata-kata yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja verbal, 2) memilih gambar-gambar yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja visual, 3) menata kata-kata yang terpilih ke dalam model mental verbal, 4) menata gambar-gambar yang terpilih ke dalam model mental visual, dan 5) memadukan presentasi verbal dan visual. Dalam multimedia interaktif yang dikembangkan kata-kata yang terpilih itu disajikan dalam bentuk teks pada layar dan bahan ajar yang sesuai dengan materi perkuliahan sedangkan gambar yang terpilih dimodifikasi dengan animasi-animasi yang diselaraskan dengan narasi pada materi bahan ajar.

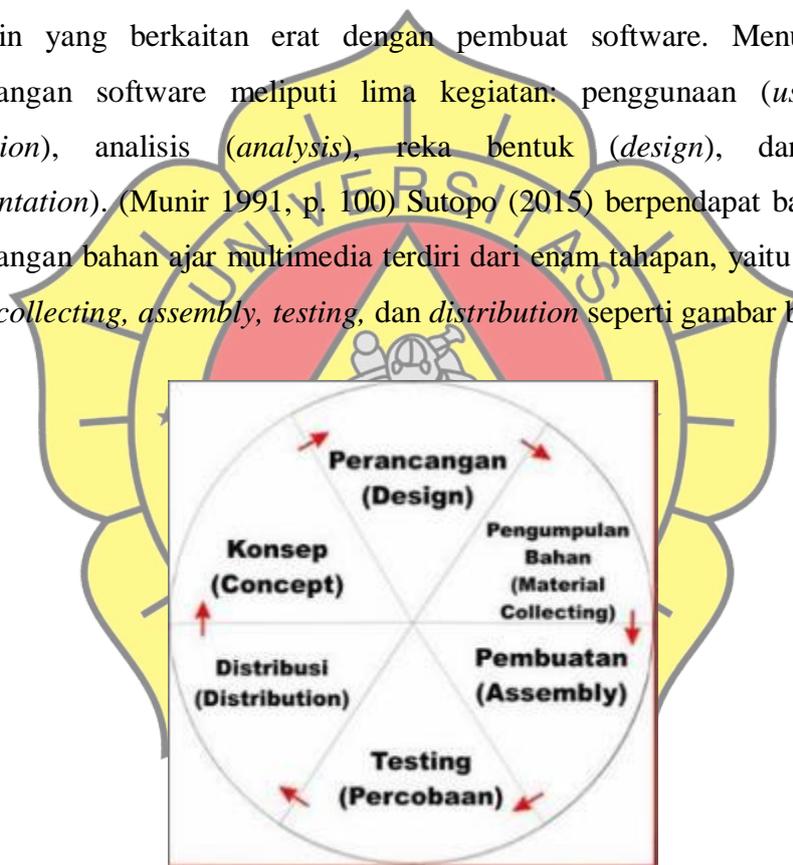


Gambar 2.2 Teori Kognitif Tentang Pembelajaran Multimedia

Mayer (2009) juga menjelaskan jika suatu pesan instruksional adalah komunikasi yang ditunjukkan untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam mempersentasikan suatu pesan terdapat dua pilihan format, yaitu kata dan gambar, baik gambar statis (misalnya ilustrasi foto) dan grafik dinamis (misalnya animasi *video*). Multimedia digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih interaktif, menarik, mudah dimengerti,

dan jelas. Dengan multimedia Informasi lebih mudah dipahami karena menghidupkan banyak indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi yang disampaikan. Menggunakan bahan ajar multimedia dalam proses perkuliahan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia perlahan-lahan telah menjadi salah satu cara bagi peserta didik untuk menggambarkan pengetahuan yang akan atau yang diperoleh di kelas dan untuk membangun penafsiran mereka sendiri dari informasi yang diperoleh (Neo dan Neo, 2000).

Pengembangan suatu *software* tergantung kepada tujuan, keperluan, dan berbagai factor lain yang berkaitan erat dengan pembuat software. Menurut Henderson, pengembangan software meliputi lima kegiatan: penggunaan (*use*), pengamatan (*observation*), analisis (*analysis*), reka bentuk (*design*), dan implementasi (*implementation*). (Munir 1991, p. 100) Sutopo (2015) berpendapat bahwa metodologi pengembangan bahan ajar multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.3 Metodologi Pengembangan Multimedia

Tahap pertama, *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

Tahap kedua, design (rancangan) adalah tahap membuat rancangan spesifikasi mengenai program dari bahan ajar, model, tampilan dan kebutuhan material/bahan ajar untuk program perkuliahan yang akan diterapkan di kelas.

Tahap ketiga, material collecting adalah langkah proses dalam pengumpulan data bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan di kelas lewat pengumpulan data di lapangan. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linier tidak parallel.

Tahap keempat, assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan ajar multimedia dimasukkan dan disesuaikan dalam proses penginputan materi. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design disesuaikan dengan proses sebelumnya.

Tahap kelima, testing dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program yang dikembangkan kemudian dilakukan uji apakah bahan ajar multimedia yang dikembangkan sudah sesuai atau masih perlu perbaikan. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

Tahap keenam, distribusi adalah tahapan dimana aplikasi disimpan dalam satu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. (Munir, 2015, p.104-105).

Berdasarkan apa yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa maka pengintegrasian FIK dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan suatu keharusan. Perlu adanya reformasi pembelajaran keterampilan menulis dari konvensional menjadi pembelajaran konstruktivis dengan memanfaatkan teknologi seluas-luasnya untuk memfasilitasi belajar mahasiswa sekaligus mempermudah dalam belajar. Integrasi teknologi yang efektif dalam pembelajaran memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk mengakses konsep lebih mudah, dan dapat mewakili konsep-konsep abstrak. Model bahan ajar menggunakan multimedia sangatlah bermanfaat demi menunjang kemajuan jaman dan bisa membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dengan dosen dan sesama mahasiswa karena multimedia memiliki banyak fitur tambahan yang membuat proses belajar khususnya menulis esai dalam Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif.

2.3.3 Bahan Ajar Campuran

Salah satu contoh inovasi di dunia pendidikan adalah hadirnya bahan ajar campuran dengan model *Blended Learning*. *Blended learning* istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* merupakan campuran, kombinasi yang baik. Sedangkan *learning* merupakan pembelajaran. Pada perkembangannya yang lebih dikenal adalah istilah *blended elearning* dibandingkan dengan *blended learning*. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi *blended e-learning*.

Janet McDonald (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran *blended learning* bisa membawa variasi dan tantangan dalam proses pembelajaran. Dan perlu dimaknai bahwa mahasiswa perlu memahami tantangan dalam proses pembelajaran yang bisa berupa teknologi dalam proses pembelajaran. Kitchenham (2011, h.6) menjelaskan bahwa *blended learning* di definisikan sebagai kombinasi pengajaran tatap muka (f2f) dengan instruksi yang di mediasi oleh komputer. Gagasan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan beberapa bentuk pembelajaran *online* mulai dirasakan sejak satu dekade yang lalu karena memungkinkan lebih banyak fleksibilitas dalam menyampaikan pengajaran kepada berbagai kelompok peserta didik atau mahasiswa. Selain itu Marsh (2012) dikutip dalam Sejdiu, S. (2014) menyatakan bahwa jenis model pembelajaran campuran di lingkungan belajar yang berbeda. Ungkapan ini memiliki banyak arti tertentu berdasarkan pada konteks yang digunakan. *Blended learning* memberi ruang bagi mahasiswa serta dosen untuk memiliki lingkungan yang lebih potensial dalam proses belajar dan mengajar yang lebih dinamis dan efektif. Menurut Keshta and Harb (2013) dalam jurnalnya menjelaskan pembelajaran *blended learning* bisa membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih baik dengan variasi penggunaan media multimedia sebagai strategi dan sumber pembelajaran dalam pencapaian perkuliahan dalam mata kuliah keterampilan menulis. (Keshta and Harb, 2013, h.218).

Sejdiu, S (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *blended learning* mendukung proses perkuliahan dan penilaian yang lebih baik dibandingkan dengan perkuliahan dengan menggunakan metode tatap muka atau tradisional dalam pengajaran bahasa Inggris. Dosen Bahasa Inggris harus bekerja secara kolaboratif untuk menghasilkan program pembelajaran campuran yang mendukung peningkatan pengajaran dan penilaian. Ini tidak hanya akan mendukung pembelajaran bahasa tetapi juga bidang pembelajaran lainnya karena Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan untuk pengajaran dalam mata pelajaran lain. (Sejdiu, S, 2014, h.67 – 82).

Jenifer Hofman (2014) menjelaskan bahwa bagaimana membangun pembelajaran campuran (*blended learning*) dan teknologi apa yang akan digunakan, Anda perlu memulainya dengan definisi yang jelas tentang apa yang sedang anda ajarkan, mengapa mengajar, bagaimana anda akan menilai penguasaan mahasiswa, dan seberapa banyak kolaborasi diperlukan agar program menjadi sukses.

Karakteristik *blended learning* adalah merupakan sumber suplemen dengan menggunakan pendekatan tradisional juga mendukung lingkungan belajar virtual melalui suatu lembaga dan rancangan pembelajaran yang mendalam pada saat perubahan tingkatan praktik pembelajaran dan pandangan tentang semua teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran. Penerapan suatu model pembelajaran harus berdasarkan teori belajar yang cocok untuk proses pembelajaran agar kelangsungan proses tersebut dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Individual learning dalam teori ini berarti pelajar adalah peserta yang aktif, dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, secara subjektif, dinamis dan berkembang. Kemudian memproses dan memahami suatu informasi, sehingga pelajar memiliki pembelajarannya sendiri. Pelajar membangun pengetahuan mereka berdasarkan atas pengetahuan dari pengalaman yang mereka alami sendiri.

Inovasi dalam dunia pendidikan tidak luput dari yang namanya kelebihan dan kekurangan. Fenomena tersebut muncul karena inovasi merupakan pembaruan terhadap hal tertentu. Sama halnya dengan *Blended Learning* menurut Husamah (2014, p.36) kelebihan dan kekurangan dari *Blended Learning* ada adalah sebagai berikut: Kelebihan Model *Blended Learning* adalah; (1) peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online; (2) peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain diluar jam tatap muka; (3) kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik diluar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar; (4) Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet; (5) Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran; (6) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif; (7) Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain; (8) dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

Kekurangan Model *Blended Learning* adalah; (1) media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung; (2)

Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal, *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*; dan (3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

Berdasarkan beberapa kajian teori di atas *Blended learning* sangat berpotensi menciptakan kebaruan dalam menggunakan bahan ajar yang berbeda bagi mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Karena *blended learning* membantu merepresentasikan suasana belajar yang lebih efektif. Karena dari pengalaman yang diperoleh mahasiswa mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan peningkatan kompetensi bagi mahasiswa itu sendiri. Tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu, *blended learning* dapat menjadi salah satu cara untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses mencapai target pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *blended* itu sendiri berarti melakukan pembelajaran tatap muka didukung dengan format bahan ajar elektronik berupa multimedia. Kemudian *blended learning* dapat digunakan untuk mencapai capaian target perkuliahan yang diinginkan. *Blended learning* juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam metode. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah metode pembelajaran yang mengkombinasikan dan mencampur antara pembelajaran tatap muka, belajar mandiri, serta belajar mandiri secara *online*, atau mencampurkan beberapa metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.4 Model Pembelajaran Kontesktual

Model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning- CTL*) merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan materi dengan situasi yang sesuai dengan fakta dan konteks kehidupan sehari-hari. Dalam perkuliahan dengan menggunakan CTL mahasiswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan dosen berfungsi sebagai fasilitator yang mampu meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar mahasiswa.

Di Indonesia, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) atau pembelajaran kontekstual mulai diperkenalkan dalam dunia pendidikan pada awal tahun 2000. Pada tahun 2002, Badan Penelitian Dan Pengembangan (Balitbang) Depdiknas telah mendalami dan menjadikan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai landasan pembaruan kurikulum sistem pendidikan nasional. Langkah kongkritnya terlihat dalam Kurikulum

Berbasis Kompetensi (KBK) yang diberlakukan serentak disemua jenjang pendidikan pada tahun ajaran 2004. Dalam berbagai buku panduan pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang diterbitkan oleh Balitbang Depdiknas terlihat bahwa KBK diarahkan pada bagaimana seorang pengajar menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode sehingga apa yang dipelajari peserta didik tidak hanya sekedar menjadi pengetahuan, tetapi menjadi sesuatu yang bermakna setelah proses pembelajaran terjadi.

Trianto (2007) menyebutkan bahwa pembelajaran kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika pertama kali diusulkan oleh John Dewey. Pada tahun 1916 John Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pembelajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman mahasiswa.

Elaine B. Jhonson (2007) menjelaskan tujuan utama *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah membantu para mahasiswa dengan cara yang tepat untuk mengaitkan makna pada pembelajaran akademik mereka. Ketika para mahasiswa menemukan makna di dalam perkuliahan mereka akan belajar dan mengingat apa yang mereka pelajari. *CTL* membuat mahasiswa mampu menghubungkan isi dari subjek akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. Hal itu memperluas konteks pemahaman mereka, kemudian, dengan memberikan pengalaman baru yang merangsang otak menemukan makna baru.

Kokom Komalasari (2013) menjelaskan Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja. Kokom Komalasari (2013) juga menjelaskan bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* banyak dipengaruhi oleh filsafat konstruktivisme. Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Glasersfeld menegaskan dalam proses konstruksi diperlukan beberapa kemampuan sebagai berikut: (1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman; (2) kemampuan membandingkan, mengambil keputusan (justifikasi) mengenai persamaan dan perbedaan; (3) kemampuan untuk lebih menyukai pengalaman yang satu daripada yang lain.

Zainal Aqib (2013) menjelaskan Komponen-komponen pembelajaran kontekstual yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut: (1) Konstruktivisme Membangun pengetahuan mereka sendiri dari pengalaman baru

berdasarkan pada pengetahuan awal. Pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan;(2) *Inquiry Proses* perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman. Peserta didik belajar menggunakan keterampilan berfikir kritis; (3) *Questioning* (bertanya) Kegiatan dosen untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berfikir peserta didik. Bagi peserta didik yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis *inquiry*; (4) *Learning Community* (masyarakat belajar) Sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar. Bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri. Tukar pengalaman. Berbagi ide; (5) *Modeling* (pemodelan) Proses penampilan suatu contoh agar orang lain berfikir, bekerja dan belajar. Mengerjakan apa yang dosen arahkan agar peserta didik mengerjakannya; (6) *Reflection* (refleksi) cara berfikir tentang apa yang telah kita pelajari. mencatat apa yang telah dipelajari. membuat jurnal, karya seni, dan diskusi kelompok; (7) *authentic assessment* (penilaian yang sebenarnya). Mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Penilaian produk (kinerja). Tugas-tugas yang relevan dan kontekstual.

Dalam model pembelajaran kontekstual, dosen harus memuat desain atau skenario pembelajarannya sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat kontrol dalam pelaksanaannya. Model pembelajaran kontekstual dapat diterapkan dalam mata kuliah keterampilan menulis akademik esai bagaimanapun keadaannya. Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan kontekstual merupakan pendekatan dengan konsep belajar mengajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan oleh dosen dengan konteks situasi dunia nyata dari mahasiswa, dan mendorong mahasiswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan nyata yang dituangkan dalam proses menulis esai dalam Bahasa Inggris. Selain itu peneliti juga menggunakan tujuh komponen dalam bentuk sintak model di atas dengan menggunakan tahap dan tindak lanjut dari dosen sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tabel Tahapan Pembelajaran Sintak Model Dalam Penerapan CTL

No	Tahap	Peran dosen
1.	Mengembangkan pemikiran bahwa mahasiswa akan lebih memahami pembelajaran dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya (<i>construtivism</i>).	Menjelaskan indikator tujuan pembelajaran, mengajukan topik atau materi, memunculkan permasalahan untuk dianalisis. Informasi latar belakang pelajaran, mempersiapkan mahasiswa untuk belajar.
2.	Menerapkan kegiatan pembelajaran dengan sistem inquiri atau mahasiswa lebih aktif dalam mencari sendiri menempatkan penemuan serta memecahkan semua masalah dalam topic yang ditentukan dalam pembelajaran (inquiri).	Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan dengan benar serta menyajikan informasi tahap demi tahap.
3.	Mengembangkan sikap dan sifat ingin tahu mahasiswa dengan bertanya (<i>questioning</i>).	Merencanakan dan memberikan bimbingan awal.
4.	Menciptakan suasana belajar berkelompok atau dalam kelompok (<i>learning community</i>).	Memeriksa apakah mahasiswa berhasil dan bisa mengerjakan tugas dengan baik sesuai arahan, serta memberikan umpan balik.
5.	Menjadikan model bahan ajar sebagai contoh pemodelan (<i>modeling</i>).	Mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi yang disesuaikan dengan konteks nyata atau sehari-hari.
6.	Melakukan refleksi diakhir proses pembelajaran (<i>reflecting knowledge</i>).	Dosen pengajar memberikan <i>feedback</i> kepada mahasiswa
7.	Memberikan evaluasi serta tugas belajar sesuai dengan menulis <i>esai</i> dengan konteks topic sehari-hari atau yang sedang menjadi pemberitaan. (<i>authentic assessment</i>)	Dosen Melakukan variasi penilaian dengan berbagai cara dan metode penilaian yang autentik (<i>authentic assessment</i>).

Dari sintaks model CTL di atas proses pembelajaran dengan bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih efektif dan inovatif serta sesuai dengan konteks sehari-hari.

Selain menggunakan konsep pembelajaran CTL dalam menggunakan bahan ajar, Proses pembelajaran menulis *esai* sendiri menggunakan enam langkah untuk bisa membuat mahasiswa menghasilkan hasil menulis esai yang baik serta brilian dan menguasai kemampuan menulis berikut langkah yang digunakan:

Langkah Pertama, adalah yang paling fundamental yaitu dosen harus memastikan dan mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana membuat outline atau kerangka *mind mapping*

dalam penulisan *esai* yang mudah dan efektif dengan melakukan *brainstorming* terhadap mahasiswa. Apapun topik dan genre penulisan yang nantinya akan ditulis oleh mahasiswa semua dimulai dengan kualitas pengorganisasian kerangka penulisan yang baik dan benar.

Langkah kedua, dosen pengajar mengarahkan mahasiswa mengembangkan atau mengkonstruksi ide dan melakukan penelitian atau *research* sebelum melakukan penulisan terkait dengan *topic* yang akan dijadikan bahasan dalam penulisan dan memasukan unsur pertanyaan 5 W dan 1 H *question, who, what, where, when, dan why* untuk memastikan *topic* yang akan dijadikan bahan penulisan.

Langkah ketiga, menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dipadukan dengan bahan ajar yang peneliti kembangkan dengan mengajarkan cara dan strategi menentukan *topic* dalam menulis kepada mahasiswa untuk bisa mengembangkan pemikirannya dengan dosen menentukan target dari penulisan dan akan kemana langkah selanjutnya untuk tugas, sekedar dibaca oleh target sasaran tertentu seperti dosen atau umum, kemudian mengarah kepada penulisan akademik berupa skripsi, artikel dan jurnal.

Langkah keempat, dengan materi yang terdapat dalam bahan ajar yang peneliti kembangkan dosen pengajar bisa fokus pada capaian perkuliahan dimana mahasiswa bisa menulis *introduction* dalam *esai* yang baik dan benar. Dimana pada *lesson* delapan terdapat *esai structure* yang bisa menjadi acuan dalam proses menulis *esai*. Dengan menggunakan pola *hamburger structure* yang terdapat pada bahan ajar *Easy Ways to Learn Essay Academic Writing*. Untuk dijadikan acuan dalam proses menulis.

Langkah kelima, dosen pengajar menguatkan kemampuan mahasiswa dalam merangkai *body paragraph* dengan memberikan kebebasan kepada mahasiswa menggunakan metode inquiri dengan membuat mahasiswa aktif mencari sumber dan bahan menulis dalam proses pembuatan isi atau *body paragraph* dari *esai*. Pada bagian ini sangatlah penting dimana kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan isi dan memecahkan masalah sangat menentukan kualitas *esai* yang dibuat. selain itu unsur kebahasaan, kosakata, dan penggunaan Bahasa Inggris yang baik dan benar juga menentukan dalam proses penulisan.

Langkah keenam, langkah penting selanjutnya adalah memastikan mahasiswa menguasai kemampuan dalam membuat kesimpulan atau *conclusion* dalam menulis *esai*, karena sering sekali akhir dalam penulisan pembaca tidak menemukan inti atau informasi yang mencerminkan kesimpulan dari topik yang dibahas.

Model pembelajaran CTL ini adalah model yang nantinya akan peneliti jadikan landasan konstruk model yang akan diterapkan dalam pembelajaran menulis esai Bahasa Inggris bersama dengan aplikasi *software Adobe Animate*, karena menulis esai sangat erat kaitannya dengan konteks kehidupan sehari-hari dan menulis juga membutuhkan proses konstruk yang dibangun dari rencana awal penulisan atau draft. CTL sangat mendukung sekali dalam membantu menerapkan pembelajaran menulis esai Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate*.

2.5 Jenis Model Pengembangan Bahan Ajar

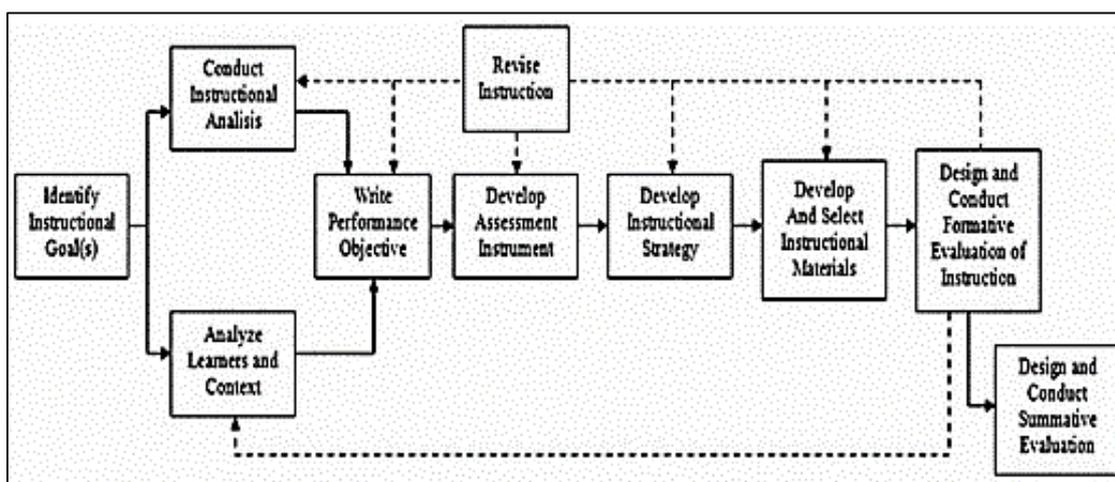
Model pada hakekatnya merupakan visualisasi atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Komarudin dalam Sagala (2005, p.175) berpendapat bahwa model dapat dipahami sebagai: (1) Suatu tipe atau disain; (2) Suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; (3) Suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa; (4) Suatu disain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) Suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner; dan (6) Penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

2.5.1 Model Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Dick dan Carey

Model bahan ajar Dick dan Carey adalah proses yang sistematis. Menurut Dick dan Carey bahwa pendekatan sistem mengarah kepada tahapan umum sistem pengembangan pembelajaran (*Instructional Systems Development/ISD*). Dick, Carey, dan Carey (2009: 230) menjelaskan bahwa “*instructional material contains the content either written, mediated, or facilitated by an instructor that a student as use to achieve the objective also include information that the learners will use to guide the progress*”. Berdasarkan kutipan Dick, Carey, dan Carey di atas dapat dimaknai bahan ajar berisi konten yang perlu dipelajari oleh mahasiswa baik berbentuk cetak atau yang difasilitasi oleh pengajar untuk mencapai tujuan tertentu

Model pembelajaran Dick and Carey meliputi; mahasiswa, dosen pengajar, materi yang akan digunakan, dan suasana pembelajaran. Demikian pula dilingkungan pendidikan non-formal meliputi; warga belajar (pembelajar), tutor (pengajar), materi, dan lingkungan pembelajaran. Tahapan yang digunakan dalam model ini meliputi perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan proses tata kelas. Selain itu, sebuah bahan

ajar yang dikembangkan bukan hanya untuk dibaca, Model Dick and Carey memiliki ciri khas dari metode R&D pada umumnya, yakni langkah-langkah yang dikelompokkan dalam lima prosedur penelitian pengembangan, yakni analisis, pengembangan, desain, implementasi, dan evaluasi. Kelima langkah prosedur pengembangan tersebut bila diinterpretasikan dalam 10 model pengembangan Dick and Carey.



Gambar 2.4 Model Desain Dick dan Carey

Dari sepuluh tahapan langkah model Dick dan Carey pada gambar 2.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap pertama, adalah Analisis Kebutuhan dan tujuan (*Identity Instructional Goals*). Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang segera perlu dipenuhi.

Tahap kedua, melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*) Apabila yang dipilih adalah latar belakang penggunaan bahan ajar, maka langkah berikutnya mengembangkannya kemudian melakukan analisis, yang mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melakukan identifikasi dan selanjutnya diungkapkan dalam rancangan produk atau desain yang akan dikembangkan. (Dick, Carey, Carey, 2009, p.6-8)

Tahap ketiga, analisis pengguna bahan ajar dan Konteks (*Analyze Learners and Contexts*) analisis ini bisa dilakukan secara simultan bersamaan dengan analisis pembelajaran di atas, atau dilakukan setelah analisis pembelajaran. Menganalisis yang

mencakup kemampuan, sikap, karakteristik awal pengguna yaitu mahasiswa dalam analisis kebutuhan.

Tahap keempat, menganalisis tujuan kinerja dari bahan ajar (*Write Performance Objectives*) Merumuskan tujuan kinerja yang dilakukan setelah analisis pengguna dan konteks. Tujuan ini secara spesifik memberikan informasi untuk mengembangkan butir-butir tes.

Tahap kelima, mengembangkan instrumen (*develop assesment instruments*) mengembangkan *instrumen assessment*, yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus, operasional. Instrumen dalam hal ini bisa berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu, dan juga instrumen untuk mengukur perangkat produk atau desain yang dikembangkan.

Tahap keenam, adalah mengembangkan strategi bahan ajar (*Develop Instructional Strategy*) Mengembangkan strategi pengembangan dalam bahan ajar, yang secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus atau target pembelajaran.

Tahap ketujuh, mengembangkan dan memilih material instruksional (*develop and select instructional materials*) langkah ini merupakan kegiatan nyata yang dilakukan oleh pengembang. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, yang dalam hal ini dapat berupa: bahan cetak, manual baik untuk pebelajar maupun pembelajaran, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.

Tahap ke delapan, merancang dan melakukan evaluasi formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*). Merancang dan melakukan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk dikembangkan. Atau, evaluasi formatif ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektivitas.

Tahap kesembilan, melakukan revisi instruksional (*revise instruction*) revisi dilakukan terhadap proses (pembelajaran), prosedur, program, atau produk yang dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya. Revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama yaitu mulai dari: tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal, tujuan unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan/atau bahan-bahan pembelajaran. Strategi instruksional ditinjau kembali dan akhirnya semua pertimbangan ini dimasukkan ke dalam revisi instruksional untuk membuatnya menjadi alat instruksional yang lebih efektif.

Tahap ke sepuluh, membuat rancangan serta membuat evaluasi sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*). Hasil evaluasi pada tahap revisi bahan ajar bisa dijadikan dasar merancang model bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan. Evaluasi sumatif ini dilakukan bertujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk. (Dick, Carey, Carey, 2009, h.6-8).

Kelebihan dari Model pengembangan bahan ajar Dick dan Carey adalah langkah-langkah yang telah dijelaskan di atas, model Dick dan Carey merupakan tahapan prosedural, kelebihan dari model ini diantaranya: Setiap langkah jelas dan mudah diikuti. Tahapan-tahapan model ini merupakan tahapan logis sederhana, artinya desain ini merupakan arah dan cara berpikir dari kebanyakan orang untuk mencapai suatu tujuan atau program.

Kelemahan Model Dick Carey ini terlihat sangat sistematis, logis, dan sederhana, tetapi kita dapat melihat kekurangan, diantaranya adalah; Desainnya terlalu prosedural, artinya pengembang bahan ajar harus melewati tahapan yang ditentukan, sehingga model terkesan kaku, karena setiap langkah telah di tentukan.

Dapat disimpulkan dari penjelasan teori yang dikemukakan di atas bahwa Model ini merupakan yang baik dan terstruktur, artinya tidak menyediakan ruang untuk uji coba dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes. Jika proses perkuliahan menerapkan basis internet dan model bahan ajar interaktif, dimana dosen tidak bertemu langsung dengan mahasiswanya. Model ini akan mengalami kesulitan, terutama ketika harus menganalisis karakteristik mahasiswa.

Dalam pengajaran menulis esai, merevisi bahan pembelajaran perlu untuk dilakukan. Hal ini ditujukan untuk menyempurnakan bahan pembelajaran sehingga lebih menarik, efektif bila digunakan dalam keperluan pembelajaran, sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tepatnya pada langkah keenam dijelaskan bahwa pembuatan pengembangan model bahan ajar membutuhkan strategi dan fokus dengan melihat dan menyesuaikan kebutuhan dosen dan mahasiswa.

2.5.2 Model Pengembangan Bahan Ajar ADDIE

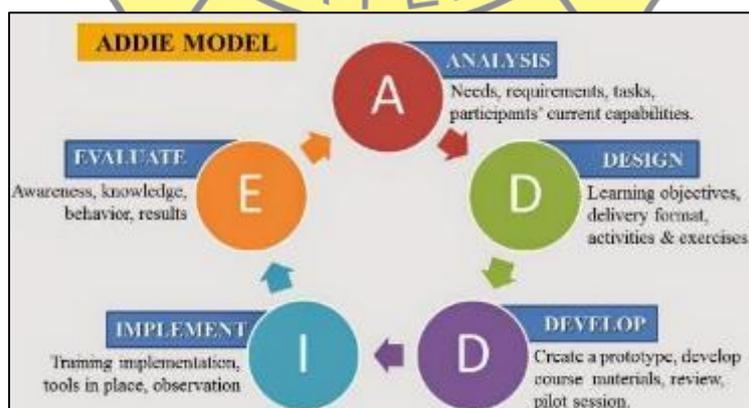
Model ADDIE adalah salah satu model yang paling sering digunakan dalam mendesain bahan ajar, model ini merupakan panduan untuk membuat desain bahan ajar yang efektif. Model ini adalah membantu dosen dalam merancang bahan ajar dalam konten apa pun, atau bahkan pengajar bisa membuat desain bahan ajar yang efisien dan efektif dengan menerapkan proses model ADDIE pada bahan ajar.

Nada Aldoobie menjelaskan dalam jurnal penelitiannya:

“ADDIE model is one of the most common models used in the instructional design field as a guide to producing an effective design. This model is an approach that helps instructional designers, any content’s developer, or even teachers to create an efficient, effective teaching design by applying the processes of the ADDIE model on any instructional product.” (Aldoobie, 2015, h.68)

Model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam bidang desain pembelajaran sebagai panduan untuk menghasilkan desain yang efektif. Model ini adalah pendekatan yang membantu pengajar yang ingin mengembangkan bahan ajar, pengembang konten, atau bahkan dosen untuk membuat atau mendesain bahan ajar yang efisien dan efektif dengan menerapkan proses model ADDIE pada produk bahan ajar.

Model ADDIE adalah model desain bahan ajar yang memiliki tahapan-tahapan sistem yang sederhana. Model ini terdiri dari lima langkah utama, yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.5 Model ADDIE

Gambar di atas menunjukkan tahapan yang terdiri dari lima tahapan, berikut penjelasan masing-masing tahapan yang digunakan dalam model pembelajaran ADDIE:

1) Analisis Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau

performance analysis dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. (Aldoobie, 2015, h.68-71)

Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi apakah kendala serta masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan dalam sisi manajemen. Sehingga nantinya akan bisa membantu meningkatkan kinerja mahasiswa di kelas.

Tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah yang sedang dihadapi.

Tahap ketiga, dalam mengimplementasikan model bahan ajar sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar atau *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pengadaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik atau *learning outcomes* yang telah dirumuskan oleh desainer atau perancang program pembelajaran dalam langkah desain. Langkah pengembangan, dengan kata lain, mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan bahan ajar;

Tahap keempat, Langkah implementasi kemudian diasosiasikan dengan pihak penyedia program perkuliahan. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi perkuliahan dari dosen kepada mahasiswa.

Tahap kelima, dari model desain bahan ajar ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah Proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap Program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Pada langkah analisis misalnya, Proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang harus dimiliki oleh mahasiswa setelah mengikuti program pembelajaran. Evaluasi seperti ini dikenal dengan istilah evaluasi formatif. Di samping itu, evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil pembelajaran yang telah dicapai oleh mahasiswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

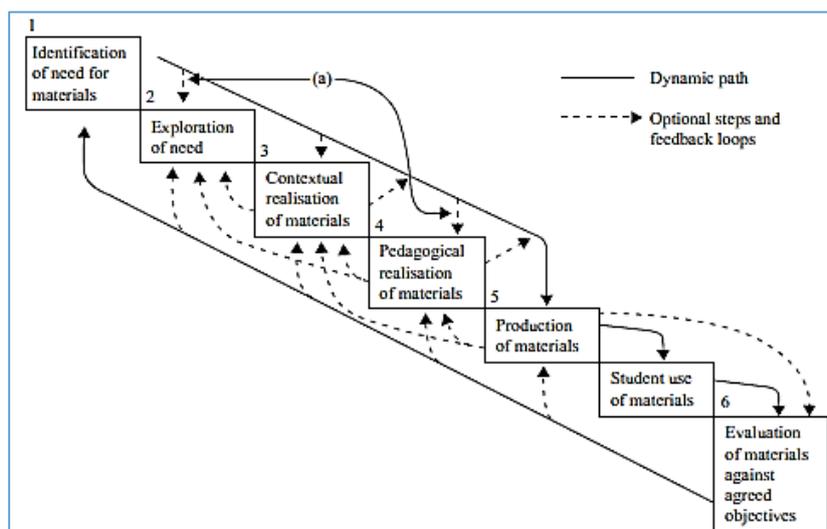
Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model sangat sederhana dan mudah diterapkan serta strukturnya yang sistematis. dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan desain bahan ajar yang lainnya.

2.5.3 Model Pengembangan Bahan Ajar Jolly dan Bolitho

Model ini adalah model yang dikembangkan oleh jolly dan Bolitho. Model ini berbeda dengan model lain karena menitikberatkan pada langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan model bahan ajar. Model Jolly dan Bolitho dalam Tomlinson (1998 h.94-99) menawarkan suatu gagasan praktis tentang aspek yang berbeda dalam proses menulis bahan ajar dikelas. Beberapa langkah yang bisa dilakukan dalam penulisan bahan ajar ini adalah:

Langkah pertama adalah penulis melakukan identifikasi kebutuhan dosen dan mahasiswa yang harus dipenuhi atau masalah dosen dan mahasiswa yang harus dipecahkan dengan menciptakan bahan pembelajaran. Langkah kedua adalah eksplorasi kebutuhan atau masalah dalam hal Bahasa apa, makna apa, fungsi apa, dan keterampilan apa, dan lain-lain. Langkah ketiga adalah mengidentifikasi realisasi kontekstual materi bahan ajar baru yang diusulkan dengan menemukan metode ide-ide yang sesuai konteks, dan teks yang akan digunakan. Langkah selanjutnya, realisasi pedagogis bahan ajar dilakukan dengan menemukan latihan-latihan dan aktivitas-aktivitas yang tepat dan merumuskan instruksi yang tepat untuk digunakan. Langkah terakhir adalah produksi bahan ajar. Produksi bahan ajar mencakup pertimbangan tata letak (*layout*), jenis ukuran huruf, visualisasi, panjangnya teks atau rekaman, dan lain-lain.

Langkah-langkah yang dikemukakan di atas selanjutnya digambarkan di dalam sebuah diagram. Diagram berikut ini menggambarkan cara kerja model Jolly dan Bolitho:



Gambar Diagram 2.6 Pengembangan Bahan Ajar Model Jolly dan Bolitho

2.6 Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal untuk menentukan model bahan ajar yang dihasilkan akan bermanfaat bagi pendidikan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan capaian dan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Analisis ini mencakup tiga tahapan, yaitu analisis silabus, analisis sumber bahan ajar yang digunakan, dan penentuan sumber bahan ajar serta judul. Keseluruhan proses tersebut adalah syarat dari proses pembuatan bahan ajar yang.

Hutchison dan waters (1987) membagi analisis kebutuhan menjadi kebutuhan target (*target needs*) dan kebutuhan belajar (*learning needs*). Kebutuhan target berkenaan dengan apa yang perlu dilakukan peserta didik untuk dapat berbuat pada situasi target, sedangkan kebutuhan belajar berkenaan dengan apa yang dilakukan peserta didik untuk dapat belajar. Analisis kebutuhan target memperhatikan tiga aspek yaitu keharusan (*neccesities*), aspek kekurangan (*lack*), dan aspek keinginan (*Want*). (Hutchison & Waters, 1987, h.55)

Richards (2001) menjelaskan Analisis kebutuhan memiliki berbagai tujuan dalam pengembangan model bahan ajar menulis *esai* berbasis *Adobe Animate* yaitu, (1) mengetahui kebutuhan tentang keterampilan berbahasa mahasiswa sehingga mereka dapat melaksanakan peran tertentu, (2) membantu dalam menentukan ketepatan materi ajar terhadap kebutuhan mahasiswa, (3) memilih mahasiswa dalam satu kelompok yang betul-betul memerlukan keterampilan berbahasa tertentu, (4) mengenali kemungkinan peluang seseorang untuk merasa paling penting dalam kelompok, (5) mengenali jarak antara apa yang mampu dilakukan mahasiswa dan apa yang belum mampu mereka lakukan, dan (6) mengumpulkan informasi tentang pengalaman untuk setiap masalah khusus mahasiswa. Gagasan yang disampaikan

Nation dan Macalister diatas merupakan penjelasan tentang apa yang disampaikan Hutchison dan waters tentang analisis kebutuhan.

Hyland (2003) mengatakan bahwa istilah analisis kebutuhan digunakan untuk menunjuk kepada teknik pengumpulan dan penganalisisan informasi yang berkenaan dengan kebutuhan mahasiswa: alat untuk membentuk bagaimana dan apa sebuah program pembelajaran. Analisis kebutuhan merupakan proses berkelanjutan sehingga pengajar dapat memodifikasi proses pembelajaran secara lebih baik dalam rangka mengakomodasi kebutuhan dasar manusia.

Hyland (2003) Kebutuhan (*needs*) merupakan istilah yang memayungi banyak aspek. Aspek pertama berkenaan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik, latar belakang dan kemampuan mereka, aspek yang kedua berkenaan dengan kemampuan berbahasa peserta didik dan alasan mereka mengikuti program pembelajaran ini, aspek yang ketiga adalah situasi seperti apa yang akan mereka dalam menulis dan bagaimana pengetahuan dan keterampilan menulis digunakan dalam situasi-situasi tersebut. Kebutuhan dapat diperleh secara objektif oleh guru atau secara subjektif oleh mahasiswa, dapat melibatkan apa yang diketahui dan tidak diketahui mahasiswa dan dapat dianalisis dengan cara yang bervariasi.

Hutchinson & Waters (1987) dikutip dalam Kaewpet, C. (2009) juga menyatakan pendekatan yang berpusat pada pembelajaran yang sering dikutip untuk ESP. Mereka berpendapat bahwa pendekatan lain memberikan terlalu banyak perhatian yang menyulitkan mahasiswa focus pada kebutuhan belajar bahasa, seharusnya perhatian harus lebih diberikan pada bagaimana proses mahasiswa dalam belajar. Mereka menyarankan bahwa pendekatan kebutuhan belajar adalah rute terbaik untuk menghubungkan peserta didik dari titik awal ke situasi target. Kebutuhan pelajar didekati dari dua arah; target dari kebutuhan dan kebutuhan belajar. Kebutuhan target didefinisikan sebagai "apa yang perlu dilakukan oleh pelajar dalam situasi target

Nation and Macalister (2010) menyatakan bahwa informasi tentang data objektif akan analisis kebutuhan dapat dikumpulkan dengan kuesioner, wawancara, dokumentasi, observasi, tes dan konsultasi langsung dengan dosen pengajar dan mahasiswa. Model bahan ajar yang baik dan sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa sangat tergantung kepada keberhasilan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan. Jika terjadi kesalahan analisis dalam kebutuhan, maka model bahan ajar yang akan dikembangkan menjadi tidak berguna karena bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang bisa dikembangkan.

Menurut Hutchinson & Waters, sebagaimana dikutip dalam Nation & Macalister (2010), kebutuhan dibagi menjadi capaian kebutuhan dan kebutuhan belajar. Hutchinson &

Waters menyarankan agar informasi target capaian kebutuhan dapat dianalisis dengan melihat kebutuhan, kekurangan, dan keinginan. Selain itu, mereka juga membuat divisi utama lain untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan. Dibutuhkan pemahaman yang merepresentasikan pengetahuan serta kebutuhan secara obyektif dan kebutuhan secara subjektif.

Dudley-Evans & St John (2011) berpendapat bahwa, “*needs analysis holds some aspects that include target analysis, present situation analysis, and learning needs analysis*”. Dapat dipahami bahwa analisis kebutuhan memegang beberapa aspek yang meliputi analisis target, analisis situasi saat ini, dan analisis kebutuhan perkuliahan. Analisis kebutuhan yang baik belum tentu menghasilkan model bahan ajar yang baik. Tetapi analisis kebutuhan yang tidak tepat sudah pasti menghasilkan model bahan ajar yang tidak sesuai. Kesalahan analisis kebutuhan yang diketahui ketika sudah memasuki tahap penyelesaian adalah malapetaka yang besar bagi sebuah pengembangan model bahan ajar. Biaya dan waktu yang diperlukan menjadi sia-sia.

Mahasiswa tidak dapat memperoleh segala sesuatu yang mereka butuhkan dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka dalam waktu singkat, dan mereka juga tidak dapat belajar secara efektif dari kumpulan latihan-latihan dan tugas-tugas yang bersifat acak. Dengan demikian pengajar harus mengembangkan suatu rencana sistematis tentang kebutuhan belajar, menyeleksi dan mengurutkan isi dan tugas yang akan memandu mahasiswa pada dampak belajar yang diinginkan. Hal ini mensyaratkan bahwa untuk mengembangkan silabus, rencana pembelajaran, dan Bahan Ajar berdasarkan kebutuhan mereka tersebut.

M. Ali Ghufron (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *need analysis* atau analisis kebutuhan sangat penting dalam melakukan suatu penelitian. Selain itu perlu juga adanya penyebaran questionnaire bagi mahasiswa, yang dibagi menjadi lima jawaban ideal yaitu setuju, sangat setuju, tidak setuju, ragu-ragu, dan questionnaire kedua jawaban yang disesuaikan dengan kondisi dan fakta dilapangan untuk melihat kondisi keadaan yang sebenarnya dari apa yang ingin kita teliti. (Ghufron, Saleh, Warsono & Sofwan, 2016, h.6)

Analisis kebutuhan adalah suatu usaha untuk mencari dan menggambarkan kebutuhan bahasa yang dimiliki atau yang diinginkan oleh mahasiswa dalam suatu program. Analisis kebutuhan juga merupakan upaya mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan mahasiswa dalam mempelajari bahasa atau pengalaman-pengalaman berbahasa yang dibutuhkan. Menurut graves, analisis kebutuhan merupakan kerja sistematis dan proses yang terus dilakukan untuk mengumpulkan Informasi tentang kebutuhan mahasiswa dan kecenderungannya, melakukan interpretasi agar mengena sasaran.

Nation dan Macalister (2010) Analisis kebutuhan merupakan satu dari beberapa aktivitas yang dilakukan dalam merancang kurikulum pembelajaran bahasa. Nation dan Macalister mengemukakan bahwa sebuah model kurikulum merupakan suatu desain yang terdiri dari tiga lingkaran luar (prinsip, lingkungan, dan kebutuhan) yang berhubungan dengan satu lingkaran dalam (tujuan) yang didukung oleh tiga komponen (isi, dan tata urutan, format dan presentasi, serta monitoring dan assessment). Lingkaran luar mencakup pertimbangan-pertimbangan praktis dan teoritis yang akan memberikan pengaruh di dalam memandu proses nyata perancangan kurikulum' lingkaran dalam memiliki tujuan sebagai pusat. Ini menunjukkan dan merefleksikan pentingnya bagi sebuah mata kuliah untuk mempunyai tujuan yang jelas. Baik lingkaran luar ataupun lingkaran dalam berfungsi sebagai pembentuk kurikulum, sedangkan lingkaran dalam hanya mempresentasikan suatu silabus. Hubungan antar unsur ini digambarkan sebagai berikut.

Selanjutnya Nation dan Macalister (2010) juga mengungkapkan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis kebutuhan pertama, analisis kebutuhan secara prinsip diarahkan kepada tujuan dan isi sebuah mata pelajaran atau mata kuliah. Analisis kebutuhan mengungkap apa yang sudah diketahui oleh mahasiswa dan apa yang perlu mereka ketahui. Selanjutnya, analisis kebutuhan membuat keyakinan bahwa mata pelajaran atau mata kuliah berisi hal-hal relevan dan berguna bagi mahasiswa. Suatu analisis kebutuhan yang baik mencakup pertanyaan-pertanyaan yang benar dan menemukan jawaban-jawaban dengan cara yang paling efektif.

Keharusan (*necessities*) merupakan jenis kebutuhan yang ditentukan oleh permintaan-permintaan situasi target, yaitu apa yang harus diketahui oleh peserta didik agar berfungsi secara efektif di dalam situasi target. Contoh seorang pebisnis mungkin harus memahami surat-surat bisnis, harus berkomunikasi secara efektif pada konferensi penjualan, harus mendapatkan informasi dari katalog penjualan dan lain-lain. Dia juga harus memahami fitur-fitur linguistik, seperti fitur wacana, fitur fungsi, fitur-fitur struktur, fitur leksikal yang umum digunakan dalam situasi yang dihadapi. (Hutchison & Waters, 1987, h.55)

Kekurangan (*lack*) merupakan jenis kebutuhan yang berkenaan dengan apa yang sudah diketahui peserta didik sehingga pendidik dapat menentukan mana dari yang diharuskan dan yang belum dikuasai oleh peserta didik. Dengan kata lain, ini berkenaan dengan apa-apa saja yang masih menjadi masalah bagi peserta didik. Contoh, pada situasi target tertentu peserta didik harus mampu membaca teks dalam bidang disiplin ilmu tertentu. Apakah peserta didik memerlukan pembelajaran ini atau tidak akan tergantung kepada seberapa baik mereka sudah mencapai tujuan-tujuan yang berkaitan dengan materi ini. Kemahiran target harus dihadapkan

dengan tingkat kemahiran yang sudah dicapai peserta didik. Jarak pemisah (*gap*) antara kedua ini dianggap sebagai kekurangan (*lack*). (Hutchison & Waters, 1987, h.55)

Nation dan Macalister, (2010) Keinginan (*want*) merupakan pandangan dari peserta didik tentang apa yang mereka inginkan. Di dalam analisis keharusan (*necessities*) dan kekurangan (*lack*) peserta didik tidak mempunyai peran yang aktif terhadap penentuan hasil analisis, sedangkan pada analisis keinginan (*want*) peserta didik merupakan faktor penentu terhadap hasil analisis. Menurut nation dan Macalister, keinginan (*want*) berkenaan dengan apa yang ingin dipelajari peserta didik. Di dalam pembelajaran menulis ini mungkin saja mencakup masalah *input* apa saja yang diinginkan peserta didik, aspek kebahasaan apa saja yang diinginkan, topik/tema apa saja yang mereka inginkan, jenis teks/genre apa saja yang mereka inginkan, dan tugas/latihan apa saja yang mereka inginkan.

Berdasarkan analisis dari tiga aspek ini, dapat disimpulkan bahwa analisis situasi target merupakan perbandingan hasil analisis terhadap keharusan (*necessities*), kekurangan (*lack*), keinginan (*want*). Titik temu di antara ketiga aspek inilah yang dikatakan dengan analisis kebutuhan di dalam penelitian ini.

Selanjutnya, sebagai suatu proses, analisis kebutuhan melibatkan beberapa keputusan tindakan, dan refleksi yang merupakan suatu siklus atau lingkaran. Siklus dimulai dengan (1) menempatkan informasi yang dikumpulkan dan alasannya, (2) menetapkan cara yang terbaik untuk mengumpulkan informasi: waktu dan sumber, (3) mengumpulkan informasi (4) menginterpretasikan informasi, (5) melakukan tindakan dengan informasi tersebut, (6) mengevaluasi pengaruh dan efektivitas tindakan, dan kembali ke siklus pertama, yaitu menetapkan informasi baru secara mandalam. (Graves's 2000.h.100).

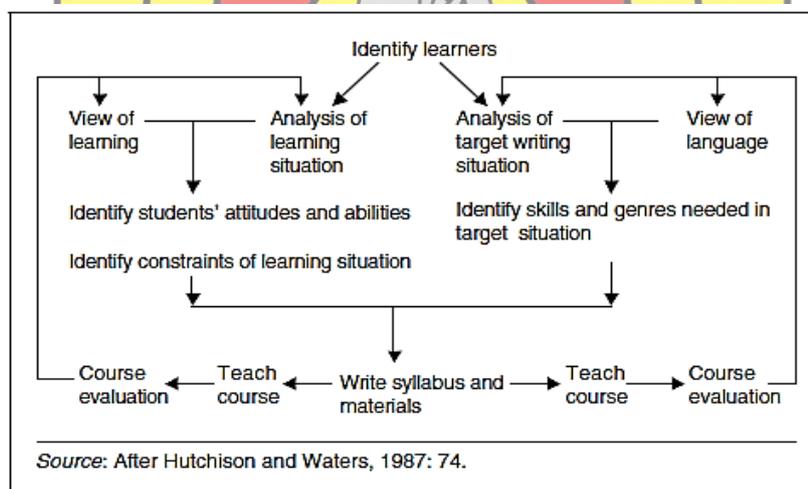
Ada dua jenis informasi yang dapat dikumpulkan dengan analisis kebutuhan, yaitu informasi tentang keadaan sekarang dan informasi ke depan. Informasi tentang keadaan sekarang sekarang mencakup (1) alasan mahasiswa mengikuti program pembelajaran, (2) bagaimana mahasiswa belajar, (3) siapa mahasiswa, dan (4) apa yang diketahui mahasiswa tentang menulis. Selanjutnya, analisis situasi target mencakup (1) kenapa mahasiswa perlu menulis, (2) genre-genre apa saja yang digunakan, (3) apa struktur tipikal dari genre-genre tersebut, (4) apa yang akan menjadi isi, (5) dengan siapa mahasiswa akan menggunakan bahasa, dan (6) dimana mahasiswa akan menggunakan bahasa tersebut. (Hutchison & Waters, 1987, p.62-63)

Berdasarkan komponen-komponen yang dijelaskan oleh Hutchison dan Waters, Hyland mengembangkan suatu kerangka kerja analisis kebutuhan menulis di dalam bahasa kedua. Analisis situasi terkini mencakup alasan mahasiswa mengikuti program pembelajaran,

bagaimana mereka belajar, siapa mahasiswa dan apa yang diketahui mahasiswa tentang menulis. Untuk mengungkap alasan mahasiswa mengikuti program pembelajaran, beberapa hal yang perlu diungkap adalah apakah program itu merupakan program wajib atau pilihan, apakah terdapat alasan nyata apa tujuan *professional/personal* yang ingin dicapai, bagaimana memotivasi dan sikap mahasiswa dan apa yang ingin mereka pelajari.

Berkenaan dengan aspek bagaimana mereka belajar bisa terungkap dari latar belakang dan pengalaman belajar, konsep pengajaran dan pembelajaran, kecenderungan menggunakan metodologi dan materi pembelajaran, gaya dan strategi mengajar yang disukai. Identitas mahasiswa diungkap dengan memperhatikan (a) usia, jenis kelamin, kewarganegaraan dan bahasa ibu, (b) pengetahuan tentang apa yang dipelajari (*subject matters*), (c) minat, (d) latar belakang sosial budaya, dan (e) sikap terhadap budaya target. Selanjutnya pengetahuan mahasiswa tentang menulis diungkap dengan memperhatikan (a) tingkat literasi mahasiswa didalam bahasa pertama dan bahasa kedua, (b) kecakapan mahasiswa di dalam bahasa Inggris, (c) pengenalan mahasiswa terhadap genre, dan pengalaman menulis mahasiswa, dan otografi. (Hyland, 2003, h. 60)

Berdasarkan uraian diatas Hyland (2003) dengan mengutip Hutchison dan waters menggambarkan keterkaitan antar unsur yang ada dalam sebuah skema di bawah ini:



Gambar 2.7
Keterkaitan Unsur Analisis Kebutuhan

2.7 Jenis Model Silabus dalam Pembelajaran Menulis

Mahasiswa tidak mungkin memperoleh segala sesuatu yang mereka butuhkan dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka secara bersamaan, dan mereka juga tidak mungkin belajar secara lebih efektif dari kumpulan latihan-latihan tugas yang disusun secara acak. Dengan demikian dosen harus mengembangkan suatu rencana yang sistematis yang berisi

tentang kumpulan bahan ajar apa saja yang harus dipelajari, di seleksi agar tugas yang diberikan bisa membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini yang menjadi dasar bagi seorang dosen dalam menciptakan sebuah silabus berdasarkan apa yang ingin dicapai.

Silabus merupakan suatu rencana atau rancangan yang koheren dalam sebuah unit perkuliahan yang didalamnya berisi panduan untuk dosen dan mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan dikelas. Dosen tidak memiliki kebebasan mutlak di dalam memilih apa yang diajarkan dan bisa saja dosen diberikan silabus yang sudah siap dan tinggal melaksanakan pembelajaran. Namun demikian selalu ada fleksibilitas bagi dosen di dalam merancang silabus berdasarkan pada tujuan-tujuan yang ingin dicapai. (Hyland, 2003, h. 54)

Silabus digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan bahan ajar, seperti pembuatan rancangan perkuliahan, pengelolaan kegiatan dikelas, dan pengembangan sistem bahan ajar. Silabus merupakan komponen penting dalam penyusunan rencana perkuliahan. Silabus juga bermanfaat sebagai pedoman untuk merencanakan pengelolaan kegiatan pembelajaran, misalnya kegiatan belajar secara klasikal, kelompok kecil, atau pembelajaran secara individual.

Di dalam kenyataannya pembelajaran keterampilan menulis diajarkan di situasi yang bervariasi di seluruh dunia, dengan Batasan-batasan yang ditentukan masing-masing universitas, preferensi dosen yang berbeda-beda, dan tujuan pembelajaran mahasiswa yang bervariasi. Hal ini membuat silabus yang dikembangkan oleh masing-masing dosen berbeda-beda di tiap institusi. Namun walaupun berbeda-beda dalam silabus ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan silabus, yaitu (1) melakukan analisis kebutuhan mahasiswa, (2) menyeleksi apa yang harus dipelajari berdasarkan analisis kebutuhan, (3) mengurutkan unsur-unsur materi untuk menjadi bahan ajar yang baik sehingga tercipta pembelajaran yang efektif, (4) menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk menulis, (5) memonitor kemajuan mahasiswa dan menyediakan intervensi yang lebih efektif. (Hyland, 2003, h. 60).

Brown (1995) mengemukakan bahwa terdapat tujuh jenis silabus yang ditemukan dalam pembelajaran Bahasa asing secara umum. Berikut adalah tujuh jenis silabus berdasarkan Brown; (1) adalah silabus *structural* silabus ini menitikberatkan pada penyusunan perkuliahan dan materi bahan ajar pada struktur-struktur kebahasaan yang diurutkan dari yang termudah sampai tingkat tersulit; (2) adalah silabus *situational*. Silabus ini menitikberatkan pada situasi-situasi yang diperkirakan akan dihadapi oleh mahasiswa dalam menggunakan Bahasa seperti di bank, di kantor pos, restoran dan kantor; (3) adalah silabus *topical*, silabus ini disusun atas topik-topik atau tema-tema yang dianggap penting bagi mahasiswa, seperti kesehatan,

lingkungan kependudukan, gaya hidup; (4) adalah silabus fungsional yang menjadi focus dari penyusunan silabus ini adalah fungsi-fungsi komunikatif apa yang diperlukan oleh mahasiswa di dalam menggunakan bahasa baik secara lisan dan tulisan. Beberapa contoh dari silabus ini adalah mengidentifikasi, melaporkan, mendeskripsikan, dan membandingkan; (5) adalah silabus adalah silabus nosional. Kategori silabus konseptual yang dinamakan nosi, seperti durasi, kuantitas, lokasi, dan lain-lain menjadi basis pengorganisasian materi dalam silabus; (6) adalah silabus berbasis keterampilan ini difokuskan pada sub-sub keterampilan yang harus diajarkan pada setiap keterampilan berbahasa; (7) terakhir adalah silabus berbasis aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam berbahasa seperti mengikuti petunjuk, arah, mengikuti perintah, dan menggambar sebuah peta. (Brown, 1995, h.7)

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi model silabus yang digunakan dalam pegajaran Bahasa, khususnya aspek dalam keterampilan menulis *esai*. Beberapa dosen menggunakan silabus yang sudah ada dan beberapa mencoba memadukannya dengan model silabus lainnya.

2.8 Konsep Model Yang Dikembangkan

Dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar menulis esai Bahasa Inggris, peneliti memasukan teori sebagai landasan dan didukung oleh prinsip pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan konsep model yang akan peneliti kembangkan. Sehingga bahan ajar yang dibuat sesuai kebutuhan dan bermanfaat bagi mahasiswa. Dari hasil tinjauan dan menganalisis berbagai macam model maka model bahan ajar yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah model bahan ajar menulis *esai* Bahasa Inggris berbasis aplikasi *Adobe Animate*.

Sehubungan dengan model bahan ajar yang akan dikembangkan ini maka model bahan ajar ini pantas diterapkan kepada mahasiswa program studi sastra Inggris. Dalam pembelajaran menulis esai ini peneliti bermaksud untuk mempermudah proses pembelajaran menulis esai dengan memanfaatkan *software* yang bernama *Adobe Animate*.

Untuk memahami lebih jauh tentang membuat model bahan ajar menulis *esai* perlu diketahui lebih mendalam dalam proses pembelajaran menulis *esai* dalam Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate*. Adapun uraian yang tentang kedua hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

2.8.1 Menulis dalam Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Kedua/Asing

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut menulis dianggap adalah yang paling sulit. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks, mahasiswa tidak hanya menuangkan ide tetapi, mahasiswa juga dituntut untuk menuangkan gagasan, konsep, dan kemauan untuk bisa menulis dalam Bahasa Inggris.

Sebuah studi penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2013) dan Huwari & Aziz (2011) menghasilkan temuan bahwa mahasiswa yang mempelajari bahasa asing atau EFL mengalami tingkat kecemasan yang tinggi ketika menulis Bahasa Inggris dalam berbagai kondisi, seperti menulis tesis, artikel jurnal, penugasan. Selanjutnya, Kurniasih (2013) juga menemukan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan kecemasan menulis, seperti kesulitan linguistik, kurangnya pengetahuan topik, teknik menulis yang kurang, praktik menulis yang tidak mencukupi, dan banyak lagi. Memang, menguasai struktur Bahasa Inggris dan mekanik menulis membutuhkan banyak praktik. Menurut Meyers (2004: 1) menulis adalah bagaimana cara untuk menuangkan bahasa yang ada dipikiran saat ingin berbicara. Menulis tidak berbeda dengan berbicara; kecuali anda membutuhkan lebih banyak waktu untuk memikirkan kata apa yang ingin anda ucapkan dengan lawan bicara atau dengan siapa anda berdiskusi. Menulis adalah salah satu cara untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain melalui pesan teks. Menulis sedikit rumit karena kita perlu memperhatikan aturan dan tata cara, berbeda dengan berbicara. (Kurniasih & Rahmawati, 2018.h.98)

Brown (2000: 335) menjelaskan dalam bukunya menulis membutuhkan proses berpikir, menyusun, dan merevisi dan itu membutuhkan keahlian khusus, keterampilan yang tidak setiap pembicara bisa melakukannya. Itu berarti mahasiswa memerlukan banyak latihan untuk menguasai keterampilan menulis untuk menghasilkan karya tulis yang baik. Menulis tidak dapat dilakukan dalam waktu singkat; perlu beberapa tahapan dalam proses menulis. Berbeda dengan keterampilan lain yang bisa dilakukan dalam waktu singkat.

Brown (2004: 244-245) menyebutkan aspek penilaian dalam penulisan bisa diukur dari kemampuan mengorganisasi teks (*introduction*, *body*, dan *conclusion*), isi (pengembang logis), tata bahasa, tanda baca (*spelling* dan *mechanism*), serta gaya dan ekspresi. Aspek tersebut diukur untuk mengetahui perkembangan kemampuan

mahasiswa secara tertulis. Sehingga dosen pengajar dapat mengidentifikasi kelemahan dan memberikan solusi untuk mengatasi kelemahan yang menjadi masalah.

Haynes dan Zacarian (2010: 90) menyatakan bahwa menulis khususnya pembelajaran bahasa asing membutuhkan intensitas dan waktu yang lebih untuk menungakannya. Selain itu, menulis juga menggabungkan kemampuan berkomunikasi dan juga menuangkan ide yang memiliki makna. Dengan kata lain adalah mahasiswa menulis dengan menggabungkan ide dan komunikasi melalui tulisan. Graham dan Perin (2007: 3) menjabarkan bahwa kemampuan menulis yang baik adalah keharusan untuk anak muda. Kemampuan menulis diiringi dengan pemahaman membaca menjadi suatu indicator dalam kemampuan akademik seseorang dan juga menjadi syarat dasar untuk berpartisipasi di kehidupan social dan ekonomi.

Dalam menulis dalam Bahasa Inggris ada beberapa *component* penting yang terdapat dalam menulis dalam Bahasa Inggris yang terdiri dari *spelling, vocabulary, handwriting, grammar, punctuation*, dan yang terakhir adalah memahami *genres*.

Sokolik dalam Nunan (2003) mengungkapkan menulis adalah kegiatan yang mencakup kegiatan fisik dan mental. Pada tingkatan paling dasar, menulis merupakan tindak fisik yang merealisasikan kata-kata atau gagasan-gagasan pada beberapa media, seperti tulisan di atas daun ataupun diatas kertas, dan pesan melalui surat elektronik yang ditulis dengan menggunakan komputer. Pada sisi lain, menulis adalah kegiatan mental dalam rangka menemukan gagasan berfikir bagaimana caranya mengekspresikan gagasan tersebut, menyusunnya menjadi pernyataan dan paragraph yang jelas bagi pembaca. (Nunan, 2003, h. 88).

Shahid (2008) dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil *questionare* yang dibagikan bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan kuesioner yang dimaksud, seseorang dapat dengan cerdas menyimpulkan bahwa kebanyakan penulis-siswa yang paling sukses hampir sadar atau secara tidak sadar memproses-menulis. Mereka sengaja atau tidak sengaja bebas menulis menggunakan topik yang mereka pilih sendiri. Mereka belajar menulis dari banyak konsep. Mereka merangkap menulis dan merevisi mengabaikan ketepatan dan ketetapan gramatikal yang membidik kebenaran sebagai tujuan akhir. Mereka tidak menyerahkan diri pada tulisan yang terhambat dengan memusatkan perhatian pada aspek bahasa lokal dan bukan global. Mereka menulis dalam konteks yang berarti dengan khalayak potensial atau praktis dalam pikiran. Mereka melawan menulis mengamati non-linier. (Shahid, 2008. h.60)

Alexander Freidlander dalam Barbara Kroll mengatakan sejumlah penelitian membuktikan perbedaan dan persamaan dalam menulis bahasa pertama dan kedua/asing dapat menghambat mahasiswa dalam menulis. Persamaan akan membantu mahasiswa dalam proses menulis dalam Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. (Kroll, 1990, p. 111). Ansari & Narayana, (2008) menjelaskan bahwa *computer* bisa menjadi solusi atau alternatif yang baik dalam meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa selain itu menggunakan teknologi *computer* dalam menulis juga bisa menghemat waktu dan membantu meningkatkan *standard* kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

Hinkel mengemukakan bahwa tulisan di dalam bahasa kedua banyak menggunakan adverbial sehingga teks banyak mengandung ungkapan-ungkapan yang biasa digunakan di dalam penggunaan percakapan sehari-hari. (Hinkel, 2003, p. 293)

Hyland (2003) menjelaskan bahwa terdapat tiga komponen dalam menulis. Pertama focus berorientasi kepada teks (*text-oriented teaching*). Yang menjadi titik fokus dari pendekatan ini adalah teks yang kemudian dinilai, dianalisis, dan diuji dengan unsur formal atau struktur wacana. kedua focus pada orientasi pengajaran menulis (*writer-oriented teaching*). Teori-teori pendukung pendekatan ini membicarakan isu yang berkaitan dengan cara untuk merumuskan metode yang dapat membantu mahasiswa menguasai keterampilan yang baik dalam menulis. ketiga focus pada orientasi pembaca (*reader-oriented teaching*). Pendekatan ini menekankan peranan yang dimainkan pembaca dalam menulis, menambahkan suatu dimensi sosial dengan mengupas bagaimana penulis terkait dengan pembaca dalam menciptakan teks-teks koheren.

Hyland juga menjelaskan enam langkah menulis dalam bahasa kedua, yaitu fokus kepada struktur tata bahasa, fungsi teks, ekspresi kreatif, proses menulis, isi, dan genre. (Hyland, 2003, h. 2). Komponen-komponen dasar pengembangan materi ajar yang dibicarakan di dalam bagian ini di dasarkan pada gagasan Hutchison dan waters tentang sebuah materi ajar. Terdapat empat komponen penting di dalam sebuah materi ajar yaitu, masukan (*input*), isi (*content*), bahasa (*language*), dan tugas (*task*).

a. Masukan (*Input*)

Masukan (*input*) pada umumnya terdiri dari satu atau lebih teks di dalam kelas menulis, yang dapat menyediakan (a) satu rangsangan untuk berfikir, berdiskusi, dan menulis. (b) unsur-unsur bahasa yang baru ataupun pengulangan yang sudah dipelajari sebelumnya, (c) konteks atau tujuan menulis, (d) model-model genre dan contoh-contoh yang menjadi target pembelajaran, (e) kesempatan untuk menggunakan keterampilan

proses menulis, seperti *pre-writing*, *drafting*, dan *editing*, (f) kesempatan untuk pengolahan informasi, dan (g) kesempatan bagi mahasiswa untuk membangun pengetahuan latar. (Hyland, 2003, p. 101)

b. Isi (*Content*)

Fokus ini memuat topik-topik, situasi, informasi, dan muatan nonlinguistik lainnya untuk menciptakan komunikasi yang bermakna. Di dalam pembelajaran menulis, isi disampaikan melalui topik-topik atau tema yang bervariasi, mulai dari keluarga, politik, sosial, dan lain-lain. Contoh-contoh topik yang umum digunakan oleh para penulis di dalam Bahasa Inggris adalah keluarga, binatang peliharaan, tumbuh-tumbuhan, budaya, politik bernegara. (Knapp & Watkins, 2005, h.35)

c. Bahasa (*Language*)

Fokus bahasa mencakup kesempatan bagi mahasiswa untuk menganalisis teks dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam tugas-tugas menulis. Terdapat dua hal mendasar yang harus diuraikan di dalam materi ajar menulis. Yang pertama adalah jenis-jenis teks yang dipelajari peserta didik. Jenis-jenis teks ini menurut pandangan tradisional dibagi atas empat, yaitu teks deskriptif, teks naratif, teks argumentative, dan teks eksposisi. (Knapp & Watkins, 2005, h.35)

Teks eksposisi itu sendiri juga dapat dikembangkan melalui contoh, perbandingan sebab akibat, klasifikasi, proses, dan pemecahan masalah. Yang kedua adalah aspek leksikogramatika yang dominan dipakai untuk setiap jenis teks. Contoh penggunaan verba materi sangat dominan pada teks jenis prosedur dan proses, sedangkan verba relasi sangat dominan pada teks-teks yang berbentuk eksplanasi. Penggunaan *modal auxiliary* sangat dominan pada bentuk teks analitis dan persuasif.

d. Tugas (*Task*)

Menurut Hyland tugas didalam kelas menulis di dalam bahasa kedua/asing dapat berbentuk *real-word tasks* yang didasarkan langsung pada tujuan-tujuan komunikatif target mahasiswa atau pedagogic taks yang di desain untuk mengembangkan pengetahuan genre dan keterampilan komposisi. Banyak aktivitas-aktivitas pedagogis yang bertujuan untuk mempromosikan keterampilan-keterampilan tertentu, seperti meningkatkan kemampuan menggunakan tanda baca, mengembangkan aktivitas pra-menulis atau meningkatkan pemahaman terhadap bentuk-bentuk retorik. Tugas-tugas ini dipilih berdasarkan metakognitif, dengan kata lain, apa yang perlu diketahui mahasiswa untuk membangun kompetensi yang dibutuhkan di dalam tujuan-tujuan di dunia nyata. (Knapp & Watkins, 2005, p.113)

Terdapat beragam tugas yang dapat dilakukan di dalam kelas menulis. Tugas pendidik adalah memilih dan menentukan jenis tugas yang mana yang cocok untuk peserta didik. Hyland membuat daftar tugas yang dapat dipilih oleh pendidik dan kesesuaiannya dengan jenis pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Dari paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan yang bersifat produktif. Kemampuan Menulis merupakan aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Wujudnya berupa tulisan yang terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan semua kelengkapannya, seperti ejaan dan tanda baca. Menulis juga suatu proses penyampaian gagasan, pesan, sikap, dan pendapat kepada pembaca dengan simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati bersama oleh penulis dan pembaca.

Hasil temuan diatas merefleksikan berbagai masalah yang dialami penulis dalam di dalam bahasa kedua/asling. Masalah-masalah yang utama adalah berkaitan dengan retorika, pengorganisasian, gagasan, masalah kebahasaan seperti tata bahasa dan pemilihan kata yang tepat, dan masalah yang berkaitan dengan latar belakang pengetahuan latar dan budaya. Kesemuannya ini berkontribusi terhadap kemampuan menulis di dalam bahasa kedua.

2.9 Konsep Genre dalam Esai Bahasa Inggris

Istilah genre digunakan untuk mengelompokkan teks sejenis secara bersama-sama, mewakili cara menulis secara umum menggunakan bahasa dalam merespon situasi-situasi yang terjadi berulang-ulang. Konsep genre banyak dibicarakan di dalam berbagai kajian kebahasaan, kesusastraan, film, music, dan antropologi. Dalam pembelajaran menulis terdapat tiga aliran genre yang erat hubungannya dengan kebahasaan, yaitu konsep genre menurut kajian Bahasa Inggris untuk tujuan khusus (ESP), konsep genre untuk kajian *new rhetoric*, dan konsep genre menurut kajian linguistic fungsional sistemik (*systemic functional linguistic*).

Pendekatan genre memiliki tiga kekuatan dalam membentuk kedua *skill* tersebut: a) pendekatan genre mendorong pembelajar bahasa untuk melakukan fokus yang lebih dari sekedar satuan kebahasaan dalam mengkaji sebuah wacana, b) pendekatan ini juga memungkinkan pembelajar untuk fokus pada elemen pembentuk atau penyusun sebuah wacana, dan c) pendekatan genre mendorong pembelajar untuk melihat bahwa komponen linguistik juga merupakan bagian penting dari sebuah wacana.

Hyland (2003) dalam Abbaszadeh (2013) menyatakan bahwa genre hanya merujuk pada cara-cara penggunaan bahasa yang diakui secara sosial. Ini adalah istilah yang sering

digunakan untuk mengelompokkan teks bersama dan mewakili bagaimana penulis biasanya menggunakan bahasa untuk menanggapi dan membangun teks untuk situasi yang berulang. (Abbaszadeh 2013, h. 1880).

Menurut Martin dalam Napitupulu (2010) genre adalah bagian dari budaya suatu kegiatan bertahap, berdasarkan sasaran, aktivitas bertujuan di mana penutur melibatkan diri sebagai anggota atau bagian dari masyarakat itu sendiri. *Genre* biasanya memiliki struktur pendahuluan, pertengahan, dan penutup, namun juga dapat divariasikan. Napitupulu menyebutkan “*genre* dapat menggambarkan suatu potensi di mana kreativitas individu tidak hanya dimungkinkan tetapi juga dapat dikembangkan. (Napitupulu, 2010, p. 315).

Hammond dan Derewianka dalam T. Tuan, (2011) mengemukakan bahwa: genre tidak hanya mengacu pada jenis teks harfiah tetapi juga pada pola yang dapat diprediksi dan berulang dari teks sehari-hari, akademis, dan harfiah yang ada dalam budaya tertentu. (T. Tuan, 2011, h. 122-123). Selanjutnya Hammond dan Derewianka dalam Luu (2011) mengidentifikasi bahwa terdapat enam genre utama sesuai tujuan pokok sosialnya, yakni: 1) *Narratives* (menceritakan suatu peristiwa, biasanya untuk tujuan hiburan); 2) *Recount* (untuk menceritakan suatu kejadian); 3) *Information reports* (memberikan informasi faktual). 4) *Instruction* (memaparkan apa yang harus dilakukan); 5. *Explanation* (menjelaskan mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi) 6) *Expository text* (memaparkan suatu berdasarkan sudut pandang pengarang).

Menurut Tuan (2011) Pendekatan berbasis genre adalah pendekatan yang menekankan pada hubungan antara jenis teks dan konteksnya. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu siswa menjadi peserta yang efektif dalam lingkungan akademik dan profesionalnya, serta dalam komunitas yang lebih luas. (Tuan, 2011, h.123)

Beberapa karakteristik dari pendekatan genre yang dikemukakan Luu sebagai berikut:

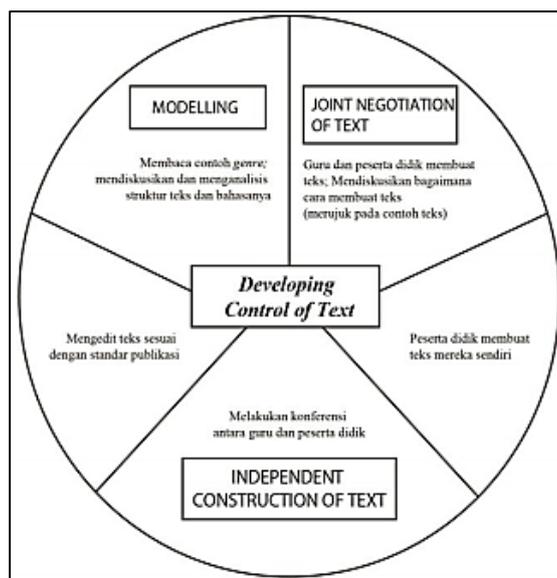
- 1) Pendekatan *genre* menekankan pada pentingnya menjelajahi konteks sosial dan budaya penggunaan bahasa pada tempat penulis dibuat;
- 2) Pendekatan ini menyoroti besarnya pembaca dan konvensi linguistik bahwa tulisan yang baik adalah tulisan yang dapat diterima pembacanya;
- 3) Pendekatan *genre* menegaskan bahwa menulis adalah kegiatan sosial. Belajar menulis dengan cara ini diyakini dapat menghilangkan perasaan terisolasi yang sering dialami oleh peserta didik saat menulis. Pendekatan ini juga membantu siswa memiliki bantuan yang positif tentang pengetahuan linguistik, konten, dan ide dalam menulis sebuah teks;
- 4) Pendekatan ini berkaitan dengan mengajarkan kepada peserta didik bagaimana menggunakan pola bahasa agar koheren atau saling berhubungan, terutama dalam menulis prosa;
- 5) Pendekatan ini menekankan peran penting dari interaksi antara penulis dan pembaca melalui tulisan;
- 6) Peran guru dalam pendekatan ini dipandang sebagai otoritatif daripada otoriter.

Sebagai seorang ahli di dalam kelas, guru memberikan siswa bimbingan dan dukungan sistemik melalui berbagai kegiatan sehingga mahasiswa akhirnya dapat menentukan jenis tulisan yang akan dibuat. Dengan demikian, pendekatan ini mengakui pentingnya kontribusi siswa terhadap proses belajar mengajar; 7) Pendekatan genre menekankan pengajaran eksplisit konvensi linguistik dari genre bahasa siswa.

Para pengajar menulis berorientasi bahwa fungsi genre dalam menulis dianggap sebagai suatu usaha untuk berinteraksi dengan pembaca. Mereka berfokus mengajar mahasiswa bagaimana menggunakan pola-pola bahasa untuk menghasilkan tulisan yang koheren dan memiliki arah tujuan. Capaian dari pembelajaran ini adalah mahasiswa tidak hanya bisa menulis, tetapi juga mampu menulis untuk tujuan. (Hyland, 2003, h. 18)

Perspektif penulisan berorientasi pada konsep genre di dasarkan pada teori *linguistic fungsional sistemik (systemic functional linguistics)* yang awalnya dikembangkan Michael Halliday. Teori ini membahas hubungan antar bahasa dan fungsi sosialnya serta menggambarkan bagaimana bahasa adalah suatu sistem yang menjadi sumber untuk mengungkapkan makna. Halliday berpendapat manusia sudah mengembangkan cara yang spesifik dalam menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan yang diinginkan, intinya bahwa teks berhubungan dengan konteks dan teks lainnya. Bila rangkaian teks memiliki unsur yang sama, maka teks tersebut memiliki struktur genetik yang sama dan dapat dikatakan bahwa teks tersebut memiliki persamaan genre. Selanjutnya Bhatia (2015) mengungkapkan dalam jurnalnya bahwa genre sebagai suatu peristiwa komunikatif khusus yang dapat diidentifikasi melalui tujuan komunikatif dalam penggunaan genre itu sendiri.

Menurut Hammond terdapat tiga tahap kegiatan sebagai alternatif dalam menerapkan *genre-based approach*. Ketiga tahapan tersebut adalah *modelling of text*, *joint negotiation of text*, dan *independent construction of text* yang dijelaskan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 2.8

Siklus Pembelajaran Dalam Genre Based Approach

Gambar di atas menunjukkan tiga tahap penting dalam *genre-based approach*. Dalam tahap *modelling*, dilakukan diskusi mengenai tujuan sosial dari *genre* yang dipelajari dan kemudian diikuti dengan contoh teksnya. Dalam tahap ini, guru dan peserta didik juga membahas fitur bahasa yang digunakan dalam teks. Tahap *joint negotiation of text* dilakukan dengan keterlibatan guru dan peserta didik dalam membuat teks dan diikuti dengan pembuatan teks yang lain oleh peserta didik yang berkolaborasi dengan peserta didik lainnya. *Independent construction of text* merupakan tahap akhir dari pembelajaran, yaitu peserta didik membuat teks mereka sendiri sesuai dengan yang sudah mereka pelajari.

Abbaszadeh (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendekatan genre untuk pedagogi penggunaan bahasa kedua telah membuka cakrawala baru dalam mengembangkan bahan ajar. Sejalan dengan prinsip-prinsip pedagogi yang berpusat pada pembelajaran dan dengan potensi besar untuk meningkatkan kompetensi capaian dalam perkuliahan pemerolehan kompetensi bahasa kedua. Dibutuhkan kemampuan komunikatif dengan melibatkan peserta didik dengan menggunakan bahasa yang sesuai konteks baik dengan jenis teks, lisan atau tulisan, analisis genre dan pedagogi berbasis genre memiliki banyak hal untuk ditawarkan kepada semua yang terlibat dalam pendidikan bahasa kedua khususnya dosen dan mahasiswa.

Berdasarkan paparan di atas, beberapa rekomendasi dapat dibuat berkenaan dengan pembelajaran menulis di dalam Bahasa kedua. Mahasiswa harus diajarkan untuk mengenal jenis genre, kemudian di padukan dan dipraktikan langsung dengan berbagai cara seperti

berbica langsung, atau lewat keterampilan menulis *esai* yang juga memiliki variasi genre dalam penulisannya.

2.9.1 Esai Dalam Bahasa Inggris

Esai berasal dari Bahasa Inggris “*Essay*” yang artinya karangan, artikel, tulisan dan semacamnya. Esai adalah karangan bebas yang memiliki tujuan subjektif berdasarkan kemauan penulis. Oleh sebab itu, menulis esai menuntut kita untuk sekreatif mungkin agar tulisannya menarik.

Pengajaran Bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan khususnya penulisan esai. Keterampilan menulis esai memfasilitasi kinerja akademik mahasiswa (Zhang, 2013) baik sebagai media pembelajaran atau alat untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan ide-ide mereka tentang apa yang mereka alami dan mengembangkan pengetahuan dan bidang akademik (Coffin et al., 2005). Ini menyiratkan bahwa keterampilan menulis tidak hanya berguna untuk bidang akademik tetapi juga untuk kehidupan sosial. Menulis juga melibatkan proses kognitif (Nishino & Atkinson, 2015) yang mengharuskan seseorang untuk menjadi kreatif (Nosratinia & Adibifar, 2014) dan kritis (Smirnov, 2015; Zhang, 2013).

Dalam cara konvensional, mengajar keterampilan dan strategi menulis esai akademik masih belum berkembang. Pendidikan yang didominasi oleh pidato menggunakan metode penerjemahan tata bahasa yang berpusat pada dosen, buku, dan lebih menekankan pada hafalan dari pada keterampilan praktis lainnya. Perkembangan komputer dan internet telah membawa perubahan paling signifikan dalam teknologi penulisan. Sulit untuk mengajar menulis sebagai bahasa asing karena beberapa faktor mungkin mempengaruhinya. Metode pengajaran (Ka-kan-dee & Kaur, 2015; McMullen, 2009) adalah salah satunya. Umumnya, kelas menulis menerapkan pendekatan konvensional, pembelajaran yang berpusat pada dosen, menghambat mahasiswa dalam mengeksplorasi ide dan pengetahuan mereka. Praktik ini membawa sedikit keuntungan bagi mahasiswa untuk bisa bebas mengembangkan tulisan mereka berdasarkan apa yang mereka inginkan dan pahami. Keterampilan menulis akademik diperlukan dan bermanfaat bagi mahasiswa. Faktanya, banyak mahasiswa mengalami kesulitan untuk menghasilkan hasil tulisan yang baik seperti yang dibuktikan dalam tesis yang mereka buat. Dalem (2017), Mubarak (2017), dan Muhammad & Nair (2017) menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengatur paragraf yang dimengerti dan koheren dan kemungkinan besar akan membuat

kesalahan tata bahasa dan kesalahan fragmen. Khuzaemah & Herawati (2017), Hamouda (2018), Nurhadi (2004), Ángel & Garcia, (2017), Hsiao (2019) juga mengatakan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap menulis sebagai keterampilan yang menantang. Ini telah dialami oleh siswa di sekolah dasar dan menengah serta mahasiswa di universitas.

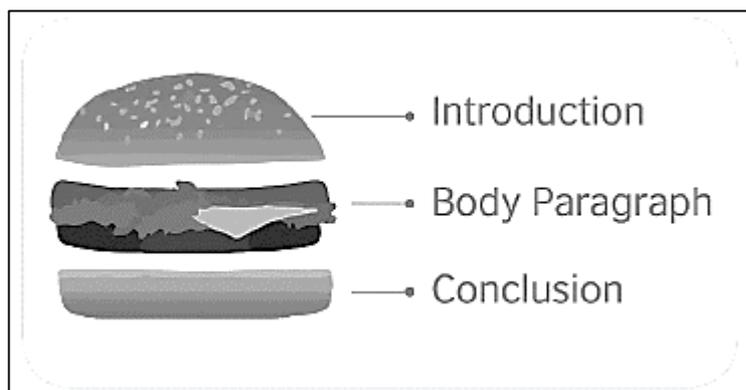
Esai merupakan jenis tulisan singkat yang membutuhkan ragam kemampuan dari murid, seperti membaca, menganalisa, melakukan perbandingan dan kontras, melakukan bentuk tulisan yang persuasif, ringkas, jelas dan mudah dimengerti. Untuk menguasai kemampuan tersebut di atas, beberapa keterampilan dalam Bahasa Inggris perlu dipelajari dan digunakan, seperti kosakata-kosakata untuk menghubungkan dua argumen yang kontradiktif, atau ungkapan-ungkapan umum yang digunakan dalam mengulas suatu hasil penelitian. (Belajar Menulis Esai Bahasa Inggris, 16 Februari, 2008).

Tujuan dari penulisan esai adalah untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa mengembangkan ide serta konsep yang dihasilkan sendiri dari hasil analisa mereka ke dalam bentuk tulisan, dengan beberapa komponen panduan secara akademis. Oleh sebab itu, bentuk esai pada dasarnya memiliki penjelasan yang ringkas, serta jelas tujuan dan arah akan *argument* dalam esai tersebut. Dengan demikian, tulisan harus terstruktur dan perkembangan alur harus jelas dan tidak keluar dari topik atau tujuan dari penulisan esai.

Shields. M, (2010) mengemukakan menulis adalah bentuk komunikasi, tapi di universitas juga digunakan untuk keduanya untuk merangsang pembelajaran dan sebagai dasar untuk menilai Anda. Ini memainkan peran yang besar di dalam misi universitas, yaitu mengembangkan siswanya agar mereka dapat memenuhi potensi mereka dan memberikan penghargaan yang mencerminkan seberapa jauh potensi itu sudah terpenuhi. (Shields. M, 2010, h.5).

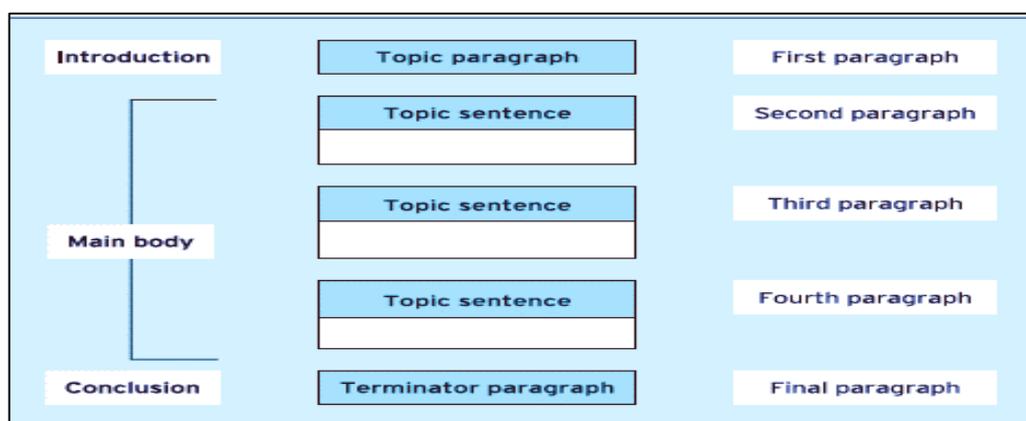
Don Shiach menjelaskan bahwa esai harus memiliki struktur yang direncanakan. Jika mahasiswa memiliki struktur yang jelas di draft rencana penulisan, maka akan lebih mudah bagi untuk mengorganisasi konten dan mempresentasikannya dengan cara menulis yang merefleksikan diri mahasiswa dengan membuat karya terbaik. (Shiach. D, 2007, h.6) Seperti halnya dalam menulis karya ilmiah, menulis esai yang baik juga harus terstruktur dan sistematis. Akan tetapi kreatifitas penulis tetap menjadi yang utama. Secara umum, esai mempunyai tiga susunan yang biasa disebut dengan badan atau tubuh esai. Yang pertama adalah latar

belakang yang sebagai awal pembahasan. Kedua berisi fakta atau berita yang tersaji. Dan yang ketiga berisi kesimpulan. Untuk penulisan dalam bidang akademik atau ilmiah, bisa menambahkan solusi pada bagian akhir. Sehingga tidak hanya berkomentar, tetapi juga memberikan solusi nyata yang bisa diaplikasikan secara langsung. Terdapat sistematika dalam penulisan esai, dalam Bahasa Inggris sistematika ini lebih dikenal dengan *Hamburger Structure*.



Gambar 2.9 Struktur Hamburger dalam Penulisan Esai

Struktur penulisan *esai* yang paling mudah adalah dengan mengingat pola *Hamburger Structure*. Di awal paragraf *Introduction*, tuangkan ide dalam *thesis statement*, yakni satu ide/gagasan yang akan dibahas secara lebih mendalam di dalam *esai* tersebut. Pada paragraf berikutnya *main body* mulailah dengan sebuah *topic sentence* dilanjutkan dengan *thesis statement* untuk memudahkan dalam menulis paragraf. Kemudian masukan juga *supporting ideas* yang untuk mendukung argumen dengan *topic sentence* di paragraf tersebut. Di bagian akhir atau *conclusion*, masukan semua rangkuman argumen yang sudah ditulis dalam paragraf sebelumnya tanpa harus memasukkan ide baru.



Gambar 2.10 Layout Tata Letak Text Dalam Esai

Dari gambar di atas *introduction* adalah *paragraph* pertama dalam sebuah *esai*. Ini adalah *paragraph* penting karena disini tulisan bisa menarik perhatian pembaca dan juga berisi informasi tentang latar, dan gagasan utama di dalam sebuah *thesis statement*. (McMillan & Weyers, 2010, h.43)

Dari *layout* di atas dapat dijelaskan bahwa struktur dalam menulis *esai* terdiri dari yaitu; 1) *introduction* (*paragraf* pertama) *general statement* berupa pengantar/pendahuluan menuju isi *esai*, bisa berupa pertanyaan, pernyataan general ke spesifik, kutipan quotes, fakta, dan pertanyaan. (4-6 kalimat), 2) *main body* (*paragraf* kedua); 3) *topic sentence* kalimat yang menerangkan/mengantarkan tentang apa yang ingin dibahas dalam *paragraf* ini. jika di pelajaran Bahasa Indonesia disebut kalimat utama. fokus saja ke satu sub topik. (1 kalimat); 4) *conclusion* (*paragraf* terakhir) berisi kesimpulan yang bisa berupa pendapat pribadi kita mengenai isi yang dibahas pada *esai* tersebut, *review* seluruh isi *esai*, rekomendasi atau solusi yang kita berikan terhadap masalah yang dipaparkan di isi *esai* tersebut.

Kerangka penulisan dari *esai* merupakan bagan penting dari *esai*. Kerangka penulisan itu terdiri dari dua sampai lima *paragraf* yang terletak antara pendahuluan dan kesimpulan. Setiap *paragraph* bertugas mengembangkan satu gagasan pengontrol yang dinyatakan oleh kalimat *thesis statement*. Setiap kalimat dimulai dengan topik kalimat yang didukung dengan uraian khusus, fakta, dan contoh di semua *paragraph* dalam kerangka *paragraph* dalam *esai*. semua *paragraph* yang ada dikonstruksi menurut satu metode pengembangan.

Dalam menulis sebuah *esai*, harus menentukan gagasan yang ingin disampaikan memberikan gambaran, penjelasan, dan argumen mengenai ide atau gagasan yang diutarakan, apakah kalian setuju atau menolak sebuah gagasan. Diskusikan alasan-alasan yang dapat memperkuat ide. Jangan takut untuk mengkritik sebuah ide jika kalian tidak setuju, tentunya dilandasi oleh bukti yang kuat. Lakukan perbandingan antara dua ide bisa jadi salah satu cara termudah untuk menyampaikan pendapat akan suatu ide/gagasan.

Introduction	
	General statement Thesis statement Outline of main ideas you will discuss
Body of Essay	
	Paragraph A Topic sentence Supporting evidence Supporting evidence Supporting evidence Concluding sentence
	Paragraph B Topic Sentence Supporting evidence Supporting evidence Supporting evidence Concluding sentence
	Paragraph C Topic Sentence Supporting evidence Supporting evidence Supporting evidence Concluding sentence
Conclusion	
	Summary of main points; final comment. (Paraphrase what is in the introduction).

Gambar 2.11 Struktur dalam Penulisan Akademik Esai

Kerangka struktur dalam penulisan esai Rolls & Wignell kerangka di atas adalah model kerangka esai yang baik dan bisa mempermudah mahasiswa dalam menulis esai. Selain itu kerangka di atas juga bisa membuat mahasiswa bisa membrainstroming diri mereka untuk bisa menulis esai dengan baik dan benar dengan struktur paragraf yang benar.

Okonkwo Adaobi Fidelia (2017) dalam jurnal penelitiannya menjelaskan bahwa menulis esai sangatlah penting, atau dengan kata lain kinerja bagus dalam Bahasa Inggris menunjukkan bahwa penulis memiliki kemampuan yang baik dalam berbahasa Inggris. Apalagi ditambahkan bahan ajar dengan *teknologi* dianggap bisa lebih memudahkan pembelajaran menulis esai. Karena hal yang sering terjadi dikelas adalah mahasiswa hanya diberikan penjelas abstrak tentang *esai* tanpa dibekali panduan yang jelas.

Seiring dengan penjelasan di atas, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam menulis sebuah paragraf dan esai. Aspek-aspek tersebut adalah: *Content* (Pengembangan topik), *Organization* (Penyusunan paragraf), *Vocabulary* (Penggunaan kosa kata), *Grammar* (Penggunaan tata bahasa), dan *Mechanics* (Mekanisme penulisan seperti: penggunaan huruf besar, tanda baca, dan ejaan) (Brown,2007:90). Dengan

memperhatikan aspek-aspek tersebut, paragraf dan esai yang ditulis akan menjadi baik hasilnya.

2.9.2 Aspek-Aspek Dalam Penulisan Esai Bahasa Inggris

Dalam aspek penulisan esai Bahasa Inggris Menurut (Brown,2007:90) terdapat beberapa aspek dalam penulisan esai bahasa Inggris terdiri dari lima aspek sebagai berikut:

Pertama, Content (Pengembangan topik) pengembangan topik adalah hal penting di dalam penulisan esai dimana penulis bisa menuliskan pernyataan thesis, ide-ide terkait, pengembangan ide-ide melalui pengalaman, ilustrasi, fakta, pendapat; penggunaan deskripsi, sebab akibat, perbandingan dan konsistensi fokus.ide dan mengembangkannya berdasarkan dari topik isi yang ada di dalam judul. Tanpa pengembangan topik yang baik penulisan esai akan menjadi tidak terarah dan sulit dipahami tujuan yang dimaksud di dalam penulisan.

Kedua, Organization (Penyusunan paragraf) keteraturan dalam menyampaikan ide, Struktur fisik, atau rhetorical structure, urutan kronologis, koherensi, kesimpulan dan layout tulisan di dalam suatu paragraf di didalam menulis esai sangat berpengaruh terhadap pemahaman pembaca dalam melihat maksud dan ide yang dituangkan ke dalam penulisan. Sehingga organisasi di dalam paragraf menjadi komponen penting yang harus dikuasai mahasiswa dalam menulis esai.

Ketiga, Vocabulary (Penggunaan kosa kata) Variasi dan jenis kalimat, efisiensi, efektivitas kalimat semua ditulis dengan kalimat lengkap, menggunakan variasi kalimat secara konsisten (*complex, compound, dan simple*), menggunakan variasi kalimat awal yang konsisten, bertujuan dan kreatif, menggunakan konsisten, sesuai, dan *shopisticated* transisi antar kalimat.

Keempat, *Grammar* (Penggunaan tata bahasa) Variasi dan jenis kalimat, efisiensi, efektivitas Penggunaan bentuk grammatical dan bentuk syntax dalam menulis esai. Komponen ini biasanya dinilai dari akurasi struktur kalimat seperti subject-verb agreement, tenses, word order. Aspek keempat ini paling sering menjadi kasus di dalam penulisan mahasiswa dan kebanyakan takut menulis karena merasa tidak dalam penggunaan grammar dalam bahasa Inggris.

Kelima, *Mechanics* (Mekanisme penulisan seperti: penggunaan huruf besar, tanda baca, ejaan, kutipan referensi bila ada, konvensi, kebersihan dan kerapian.

Pertimbangan dalam menulis seperti *punctuation*, daftar pustaka dan *spelling* menjadi salah satu aspek penting di dalam menulis esai.

Kelima aspek penilaian di atas adalah kriteria kunci yang umum digunakan dosen pengajar mata kuliah menulis dalam memberikan penilaian esai karya mahasiswa. Di Universitas Darma Persada dosen pengampu mata kuliah juga menerapkan aspek penilaian mengacu pada aspek penulisan yang dijelaskan oleh Brown karena dianggap lebih mudah dalam melakukan penilaian dan lebih mudah karena sistem dalam aspek penilaian memudahkan kerja dosen pengajar dalam memberikan nilai.

2.9.3 *Argumentative Essay*

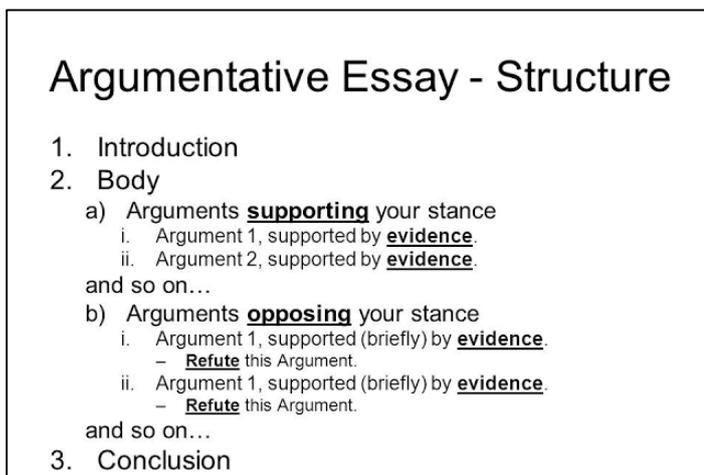
Pada penelitian kali ini peneliti memfokuskan penelitian menulis esai pada bentuk *Argumentative essay* adalah esai dimana penulis mengajak pembaca untuk setuju dengan pandangan si penulis mengenai suatu topic atau permasalahan. Untuk esai jenis ini sebaiknya dilengkapi dengan bukti dan data statistik atau pendapat para ahli terkait masalah yang dibicarakan. Argumentatif di sini menuntut kemampuan mahasiswa untuk melakukan analisa dan penelitian topik yang dalam dan menyeluruh terlebih dahulu. Data yang diperoleh untuk esai ini umumnya berasal dari hasil wawancara, survey, observasi dari ragam perspektif orang yang berbeda. Melalui tulisan argumentasi, kemampuan berpikir kritis mahasiswa menjadi berkembang dan pada akhirnya gaya-gaya retorisnya pun semakin variatif. Pernyataan ini cukup beralasan, sebab tulisan (terutama tulisan argumentatif) merupakan wahana berkomunikasi yang sangat efektif dan banyak lapangan pekerjaan menuntut keterampilan menulis yang efektif pula (Sriasih 2005:51).

Hestingsih dalam penelitiannya menjelaskan Paragraf argumentatif adalah jenis paragraf di mana penulis menyajikan ide orang lain, penilaian, komentar pribadi, dan mencoba untuk mendukung posisi pribadi yang berbeda pada masalah utama. Ini adalah jenis makalah yang diterbitkan para sarjana dalam jurnal untuk mengkomunikasikan kemajuan dalam pengetahuan, ide baru, dan sudut pandang baru. Hestingsih juga menjelaskan Esai argumentatif dirancang untuk menjadi persuasif daripada deskriptif, dan mencoba meyakinkan pembaca tentang sudut pandang atau klaim. Mereka mengharuskan penulis untuk meneliti informasi latar belakang secara luas, mengevaluasi bukti, dan merumuskan perspektif. Fungsi esai argumentatif, adalah untuk menunjukkan bahwa pernyataan penulis (pendapat, teori, dan hipotesis) tentang beberapa fenomena adalah benar atau lebih akurat daripada yang lain. (Hestingsih, 2016, h.212).

Pandangan lain Menurut Weston (2007:2-3), keesensialan argumentasi tersebut disandarkan pada dua alasan, yakni argumetasi merupakan sebuah usaha mencari tahu pandangan mana yang lebih baik dari yang lain dan argumen dijabarkan sebagai cara seseorang menjelaskan dan mempertahankan suatu gagasan. Kaitannya dengan hal itu, Keraf (2007:3) juga menyatakan bahwa argumentasi merupakan dasar yang paling fundamental dalam ilmu pengetahuan. Melalui argumentasi seseorang dapat menunjukkan pernyataan-pernyataan (teori-teori) yang dikemukakan benar atau tidak dengan mengacu pada fakta atau bukti-bukti yang ditunjukkan. Menurut Keraf (2007:4), dasar sebuah tulisan yang bersifat argumentasi adalah berpikir kritis dan logis. Tanpa kemampuan tersebut tulisan yang dihasilkan siswa hanya memuat bentangan kalimat-kalimat/paragraf yang tidak berguna. Unrau (1992:436) juga mengungkapkan bahwa pemberian tugas membaca ataupun menulis argumentasi akan membuat mahasiswa menjadi pribadi yang kritis. Dalam hal ini ada kesamaan antara orang yang berargumentasi dan orang berpikir kritis.

Pasaribu,T,A (2016) juga menjelaskan bahwa penulisan argumentatif esai yang baik adalah harus didasarkan pada pendapat yang harus didukung oleh bukti. Misalnya, penulis mengatakan bahwa teknologi mengalihkan komunikasi diantara manusia. penulis harus meyakinkan pembaca dengan memberikan argumen, poin, atau pernyataan yang mendukung gagasan atau tesis. Silogisme dianggap sebagai cara yang baik untuk menguji penalaran deduktif untuk memastikan argumen itu valid. Pasaribu,T,A (2016) juga menyatakan Penalaran induktif adalah kebalikan dari penalaran deduktif. Penalaran induktif membuat generalisasi luas dari pengamatan khusus. Ini mengacu pada proses memeriksa detail dan mengusulkan kesimpulan berdasarkan pada detail tertentu. Misalnya, penulis bertanya-tanya alasan mengapa beberapa mahasiswa mendapatkan nilai E di kelas *grammar*. penulis mengetahui bahwa mereka tidak belajar untuk ujian. Setelah bertanya kepada dosen, penulis mengetahui bahwa beberapa mahasiswa yang mendapat E tidak menyerahkan semua tugas. Kemudian, Anda cukup menyimpulkan bahwa mahasiswa yang tidak serius dalam belajar cenderung mendapatkan E di kelas *grammar*

Esai argumentatif adalah genre penulisan akademis yang mengharuskan mahasiswa untuk menyelidiki suatu topik, mengumpulkan, menghasilkan, mengevaluasi bukti, dan menetapkan posisi pada topik secara ringkas. Dalam makalahnya, Menasche (2001<http://www.smartenglishcourse.com/online-course/analytical-exposition-text/>)



Gambar 2.12 Struktur Dalam Penulisan *Argumentative Essay*

Dari beberapa kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa menulis argumentatif esai yang baik dan benar adalah yang menggunakan struktur dan pola kerangka esai yang sesuai dengan sistematika dalam penulisan esai serta diikuti dengan langkah proses dalam penulisan esai yang baik dan benar. Diungkap bahwa permasalahan dalam peningkatan kemampuan menulis argumentasi mahasiswa secara umum dapat dikategorikan dalam bentuk permasalahan yang bersumber dari pihak dosen pengampu mata kuliah, mahasiswa, dan bahan ajar. Dari pihak dosen, sumber permasalahan peningkatan kemampuan menulis argumentasi terletak pada penggunaan model bahan ajar yang tidak sesuai dengan karakteristik kegiatan menulis argumentasi serta penguasaan dasar teori menulis argumentasi belum utuh (masih kurang). Dari pihak mahasiswa, permasalahan peningkatan kemampuan menulis argumentasi dapat dilihat dari tulisan argumentasi mahasiswa yang masih rendah. Selanjutnya, permasalahan yang bersumber dari sarana belajar menulis argumentasi bersumber dari penggunaan materi dalam bahan ajar yang masih kurang memenuhi kebutuhan. Dengan dikembangkannya bahan ajar menulis esai berbasis *Adobe Animate* diharapkan dosen dan mahasiswa bisa terpenuhi kebutuhan akan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dalam menguasai keterampilan menulis esai.

2.10 Adobe Animate

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut adalah *software Adobe Flash*. Dalam penerapannya *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif secara efektif dan efisien serta mudah diakses oleh peserta didik, sebab dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang secara cepat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. *Adobe Flash* (dulu bernama *Macromedia Flash*) merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi untuk keperluan pembuatan aplikasi web interaktif mau pun animasi yang berkembang pada saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat game, kartun, presentasi dan model pembelajaran interaktif. Awal perkembangan flash banyak digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Saat ini dunia multimedia berkembang pesat dan adobe mengeluarkan aplikasi baru dengan nama *Adobe Animate*.

Adobe Animate adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Animate* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang pertama kalinya muncul pada *Flash 5*. (Radion, k, 2012:1). *ActionScript* digunakan untuk menentukan jalannya *movie*. Seperti bahasa *script* lainnya *ActionScript* mempunyai aturan sintaks, *keyword*, dan *operator*. Sintaks dan jenis *ActionScript* mirip dengan yang terdapat di dalam pemrograman *JavaScript*. (Syarif, A. M. Bedah, 2012:2) Versi terakhir dari *ActionScript* adalah *ActionScript 3.0*. *ActionScript 3.0* menggunakan konsep pemrograman berbasis object atau *OOP (Object-Oriented Programming)*. *ActionScript* terbaru ini juga mampu memproses *ActionScript* 10x lebih cepat dibanding pendahulunya *ActionScript 2.0*. (Chandra, 2012,h.2)

Adobe Animate adalah perangkat lunak yang bekerja persis sama seperti pendahulunya yaitu adobe *flash professional*, namun kini telah berkembang dan dilengkapi dengan fitur-fitur tambahan terbarunya seperti penggunaan HTML5 canvas, WebGL, dan masih banyak lagi. (Ardy, Saputro,2012,h.3)

Untuk dapat digunakan dalam perangkat *smartphone*, diperlukan *platform* berupa Adobe AIR. Menurut website resmi *Adobe System*, “*Adobe AIR is a cross-platform runtime that enables you to use your exiting flash/ActionScript or HTML/JavaScript*

development skills and tools to build and deploy applications, games, and videos outside the browser and on mobile devices.

Di dalam situs resminya *Adobe System Incorporated* Adobe System: <http://www.adobe.com/devnet/air.html>. Di jelaskan bahwa “*adobe AIR* ini diperlukan untuk mengeksekusi aplikasi berbasis Adobe di *smartphone*. *Adobe AIR* sendiri dapat diinstal secara terpisah ataupun dapat ditanam dalam aplikasi, sehingga tidak membutuhkan instalasi *Adobe AIR* pada *smartphone*.”

Adobe Animate merupakan software interaktif yang sangat mendukung untuk membuat sebuah aplikasi berbasis multimedia, selain itu software ini adalah evolusi terbaru dari perangkat lunak aplikasi animasi yang dulunya bernama *macromedia flash* yang digunakan untuk membuat berbagai macam kebutuhan dalam Web untuk dunia pendidikan, games, marketing dan lainnya. Aplikasi ini dapat dilengkapi dengan beberapa fitur variasi seperti animasi, *sound*, interaktif dan lain-lain. Animasi hasil dari *Adobe Animate* dapat diubah ke dalam format lain untuk digunakan pada pembuatan desain web yang tidak langsung mengadaptasi *Flash*.

Perangkat lunak ini menyediakan fasilitas yang cukup lengkap bagi para animator untuk membuat animasi dan multimedia. *Adobe Animate* memungkinkan animator untuk membuat proyek interaktif dan ekspresif yang dapat ditampilkan dalam kualitas cukup baik pada berbagai perangkat yang bisa membantu dalam proses pembelajaran.

Animasi yang digunakan dalam *Adobe Animate* pada intinya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian mahasiswa.

2.11 Rancangan Model

Tujuan dalam merancang model bahan ajar ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan, merancang strategi dan rencana, menetapkan, dan mengembangkan model bahan ajar yang sesuai untuk mencapai hasil yang ingin dicapai.

Untuk mengembangkan rancangan model, perlu dikaji pola model pembelajaran di kelas yang akan diterapkan disesuaikan dengan strategi dan materi. Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sintak model atau Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut

sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi syarat dan sesuai dengan capaian yang diinginkan.

Sampai saat ini, pembelajaran pada sebagian besar lembaga Pendidikan seperti Universitas di Indonesia masih menggunakan sumber belajar pengajar di universitas contohnya dosen sebagai aktor utama bagi mahasiswa. Namun, sejak adanya perkembangan teknologi *audio*, *video visual*, komputer, internet, dan *mobile smartphone*, maka sumber belajar dapat dimuat dalam berbagai media tersebut.

Rancangan model dalam penelitian pengembangan bahan ajar dengan berbasis *Adobe Animate* ini didasarkan pada analisis kebutuhan dan hasil penelitian yang relevan serta pendapat ahli, dosen pengampu mata kuliah tentang bahan ajar menulis *esai* dalam Bahasa Inggris dan mahasiswa.

Dalam penelitian ini, model yang menjadi acuan adalah model penelitian pengembangan Borg and Gall. model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian. Secara garis besar langkah-langkah model pengembangan ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini: (Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, h.32).



Gambar 2.13 Model Pengembangan Bahan Ajar

Alur Penelitian ini melalui enam tahap berikut yang akan peneliti uraikan sebagai berikut; (1) adalah tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan perlunya pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *Adobe*

Animate mata kuliah *writing* terhadap mahasiswa Program Studi Sastra Inggris universitas Darma Persada; (2) adalah tahap desain bahan ajar. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain model bahan ajar menulis *esai* Bahasa Inggris Sehingga bisa menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa di Universitas Darma Persada; (3) adalah tahap produksi pengembangan bahan ajar. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, dan selanjutnya dilakukan tes kepada dosen dan mahasiswa secara terbatas untuk memastikan apakah produk yang dikembangkan bisa memenuhi kebutuhan dalam proses perkuliahan di kelas; (4) adalah tahap validasi ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan; (5) adalah melakukan revisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi para ahli; (6) adalah melakukan uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui daya tarik bahan ajar yang dikembangkan bagi dosen dan mahasiswa.

2.12. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan serta mendukung dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti dan menjadi pertimbangan peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya, antara lain:

Merlot Journal of Online Learning and Teaching Vol. 6 No.2 Tahun 2010, yang ditulis oleh Barbara A. Frey dan Jann Marie Sutton. Dalam jurnal ini dijelaskan panduan ringkas pengembangan multimedia berdasarkan penelaahan literatur dan teknik Delphi dengan pendidik ahli, desainer, dan pemrograman

Australasian Journal of Educational Technology Vol. 23 No. 4 Tahun 2007, yang ditulis oleh Mai Neo, Tse-Kian Neo and Gillian Tan Xiao-Lian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif berupa kegiatan mahasiswa untuk berfikir kritis, memiliki kemampuan memecahkan masalah, kreatif, aktif, mampu mempresentasikan tugas, menerima kritikan orang lain, meningkatkan motivasi belajar, dan refleksi diri, terhadap kemajuan belajar.

Journal of Educational Technology & Society Vol. 3 No. 2 Tahun 2000, yang ditulis oleh Newby, T., Stepich, D., Lehman, J. & Russell, J. Dalam jurnal ini peneliti berpendapat bahwa belajar adalah mengalami apa yang dipelajari, bukan hanya mengetahui saja, dan ini merupakan pandangan konstruktivisme yang menekankan pada proses belajar mahasiswa. Dalam pembelajaran, dosen membantu mahasiswa untuk dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka.

Penelitian yang dilakukan Handoyo pada Tahun 2011, tentang pengembangan multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Biologi dengan menggunakan *Adobe Flash*, menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwa media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media lain, dilihat dari rata-rata nilai tes formatif 78,12 dibandingkan dengan menggunakan media lain yaitu 72,80. Selain itu media interaktif yang dibuat memiliki nilai kemenarikan yang baik.

Arman, dalam penelitiannya tentang pengembangan multimedia interaktif mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Bhakti Pringsewu Tahun 2012, memperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata 2,83

International journal of humanities and social science vol 3 no 9 tahun 2016 Adas dan Bakir dalam penelitiannya menyatakan bahwa *blended learning* adalah metode pengajaran inovatif yang menawarkan mahasiswa dengan lingkungan pengajaran yang fleksibel. *Blended learning* adalah pendekatan pendidikan yang menawarkan mode penilaian yang lebih inovatif. Apalagi kegiatan yang diunggah bervariasi. Mahasiswa dapat memperoleh sesi *online*, mereka diminta untuk mengunggah materi tertulis mereka secara online dengan cara yang terorganisir dengan baik.

Sejdiu (2014) dalam penelitiannya merekomendasikan *blended learning* harus diadopsi dan diterapkan dalam pendidikan sebagai strategi pembelajaran dalam proses pengajaran khususnya Bahasa Inggris. Dan disarankan bagi institusi untuk menerapkan atau mengadopsi pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*.

R.S.A. Susikaran dalam penelitiannya menjelaskan peran teknologi Singkatnya, metode pengajaran multimedia milik CAI (instruksi berbantuan komputer) secara substansi, dan kita dapat meningkatkan efisiensi secara substansial, yang merupakan semacam tren. Kita harus memanfaatkan kelebihanannya sebaik-baiknya dan memotong kerugiannya. Tentu saja, itu tidak dapat menggantikan semua metode pengajaran lainnya dan kami dapat menerapkan beberapa metode bersama dalam satu kelas. Hanya di bawah latar belakang pendidikan yang berkualitas kita dapat menggunakan teori pendidikan tingkat lanjut dan kita dapat memenuhi target pengajaran Bahasa Inggris di perguruan tinggi dengan memanfaatkan teknologi pendidikan modern secara wajar.

Murati dan Ceka dalam penelitiannya yang berjudul *The Use of Technology in Educational Teaching* menuliskan bahwa informasi dan teknologi sangat berperan khususnya dalam pendidikan dan pengajaran. Dimana mahasiswa mendapat pemahaman dan pengetahuan baru tentang materi dan penguasaan dalam penggunaan teknologi khususnya dari segi

kemandirian dalam menyerap materi tanpa dibatasi oleh ruang kelas dan dosen. (Murati & Ceka, 2017, h.199).

Elander, James & Harrington, Katherine & Norton, Lin & Robinson, Hannah & Reddy, Peter. (2006). *Complex skills and academic writing: A review of evidence about the types of learning required to meet core assessment criteria. Assessment & Evaluation in Higher Education* dalam penelitiannya menyatakan bahwa menguasai keterampilan dalam menulis *academic writing* sangatlah penting karena keterampilan ini memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa dan menjadi dasar dari kemampuan menulis mahasiswa untuk kedepannya. (Elander, Harrington, Norton, Robinson, & Reddy in Defazio et al., 2006).

Sedangkan Jiang Li dan Alister Cumming dalam penelitiannya menyatakan dapat dimaknai bahwa menulis 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. (Li, & Cumming, 2000, h.127-152).

Dalem, M. (2017). dalam penelitiannya menyatakan dalam *Difficulties in Academic Writing Mohamed. International Journal of English and Education*, 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. (Dalem, M. 2017, 257–266)