

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Inisiasi Teknologi Bagi Pengajar Generasi Z

Development of Teaching Materials for Indonesian Language and Literature with Technology Initiation for Generation Z Educators

Ariva Luciandika, Kusubakti Andajani

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Sastra

Universitas Negeri Malang

ariva.luciandika.fs@um.ac.id, kusubakti.andajani.fs@um.ac.id

Rekam jejak: Diunggah: 1 Februari 2020 Direvisi: 1 Maret 2020 Diterima: 1 April 2020 Terbit: 25 April 2020

Abstrak: Salah satu upaya menciptakan kualitas pembelajaran yang baik adalah merancang metode sesuai kondisi kognitif, sosial, dan emosional siswa. Siswa yang ada saat ini dapat dikategorikan sebagai siswa generasi Z. Tujuan penelitian ini yaitu merancang bahan ajar metode pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang diinisiasi teknologi untuk pengajar siswa generasi Z. Metode penelitian ini adalah pengembangan. Data diperoleh dari hasil uji ahli dengan ahli metode pembelajaran dan ahli pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Berdasarkan hasil uji ahli, bahan ajar dapat dikategorikan layak diimplementasikan, tetapi dengan beberapa revisi di beberapa bagian.

Kata Kunci: metode pembelajaran, inisiasi teknologi, generasi Z

Abstract: One way to create good quality learning is to design methods according to students' cognitive and social conditions. Students can be categorized as generation Z. The purpose of this study is to design teaching materials for Indonesian Language and Literature learning methods which are initiated by technology for generation Z students. This type is research development. Data obtained from the results of expert testing with learning methods experts and Indonesian Language and Literature learning experts. Based on the results of expert tests, teaching materials can be categorized as feasible to be implemented, but with some revisions.

Keywords: learning methods, technology initiation, generation Z

PENDAHULUAN

Salah satu upaya menciptakan pendidikan yang berkualitas dapat dilakukan dengan menciptakan beragam inovasi pembelajaran. Dalam penyelenggaraan pendidikan formal di sekolah, upaya memberikan pendidikan yang baik dapat dilakukan dengan mempersiapkan kegiatan pembelajaran sebaik mungkin dan mempertimbangkan perkembangan situasi yang ada.

Akhir-akhir ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat. Kaum dewasa saat ini, yang secara umum termasuk kategori masyarakat

generasi Y, cenderung banyak menggunakan teknologi komunikasi. Generasi Y juga mulai gemar mencari informasi melalui internet, tetapi merasa lebih nyaman mengonsumsi informasi tersebut melalui media cetak. Generasi Y inilah yang nantinya bertanggung jawab pada keberlangsungan pendidikan generasi Z.

Generasi Z secara umum memiliki kesamaan dengan generasi Y. Akan tetapi, interaksi generasi Z pada teknologi informasi dan komunikasi lebih tinggi. Generasi Z sangat mahir mengoperasikan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputasi. Berbagai hal yang dilakukan



lebih sering berhubungan dengan dunia maya. Oleh karena itu, ketergantungan terhadap berbagai bentuk gadget sangat tinggi. Hal ini dikarenakan sejak kecil telah berinteraksi dengan berbagai aplikasi teknologi canggih.

Generasi Z atau penduduk asli era digital lahir di dunia digital dengan teknologi lengkap PC, ponsel, perangkat gaming dan internet. Aktivitas yang banyak dilakukan adalah menghabiskan waktu luang untuk menjelajahi web, lebih suka tinggal di dalam ruangan dan bermain *online* daripada pergi keluar dan bermain di luar ruangan (Qurniawati dan Nurohman, 2018: 70).

Generasi Z banyak melakukan aktivitas komunikasi dengan banyak kalangan melalui jejaring sosial dan bebas mengekspresikan pikiran maupun perasaan secara spontan melalui media tersebut. Wawasan literasi informasi sangat luas dan variatif, tetapi bersifat dangkal. Pola literasi informasi yang luas dan variatif tetapi dangkal ini terjadi karena generasi Z cenderung ingin segala sesuatunya dilakukan dan berlangsung serba cepat, praktis, dan instan. Generasi Z dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya (Rawal dan Pandey, 2013).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa generasi Z memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan generasi Y. Oleh karena itu, perlakuan belajar yang diberikan pun juga harus berbeda. Perlu ada kreativitas dan inovasi pembelajaran untuk dapat memberikan hasil belajar terbaik bagi generasi Z.

Kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran untuk peserta didik generasi Z perlu disiapkan sebaik mungkin.

Ketergantungan generasi Z terhadap teknologi digital serta pola literasi informasi yang unik harus menjadi dasar pertimbangan tersendiri untuk menentukan aspek-aspek pedagogi yang tepat diterapkan. Teknologi menjadi sesuatu yang perlu dipertimbangkan kehadirannya dalam setiap pembelajaran.

Criswell (1989) mengemukakan bahwa penggunaan sejumlah teknologi dalam suatu media pembelajaran dikenal dengan sebutan multimedia. Seiring perkembangan teknologi, dikembangkan multimedia interaktif berbasis komputer. Teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk memberikan kontribusi pada proses pembelajaran. Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi yang dapat diterapkan untuk menunjang aktivitas pembelajaran.

Selain komputer, teknologi mulai berkembang dengan pemanfaatan internet. Internet merupakan sebuah perpustakaan raksasa dunia yang di dalamnya terdapat jutaan bahkan miliaran informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio, animasi, maupun konten digital lainnya (Rusman, Kurniawan, dan Riyana, 2015:48). Jangkauan internet yang bersifat global membantu siswa dalam mengakses informasi dari seluruh dunia. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran ini akan mengondisikan siswa untuk belajar secara mandiri, terutama siswa generasi Z.

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan program studi yang mendidik mahasiswa menjadi guru. Dalam proses pendidikannya, mahasiswa diwajibkan menempuh matakuliah Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Matakuliah ini merupakan salah satu matakuliah bidang pedagogi yang harus dikuasai mahasiswa sebelum mereka lulus dan mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

Pengajar ini akan berhadapan dengan siswa yang gemar dan mahir dalam hal operasionalisasi teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputasi, terbiasa melakukan beberapa aktivitas secara bersamaan dalam satu kurun waktu tertentu, serta akan mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa yang secara umum telah memiliki wawasan luas. Perbedaan situasi dan kondisi tersebut mengharuskan adanya pengembangan metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Selain kooperatif, komunikatif, kontekstual, menyenangkan, dan berpusat kepada siswa, pelaksanaan pembelajaran bagi siswa generasi Z harus mempertimbangkan kehadiran teknologi digital.

Fakta yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah konsep digitalisasi pendidikan masih bersifat memindahkan sistem pengajaran dari konvensional ke format digital. Padahal, proses *multimedia learning* dapat dipandang sebagai akuisi informasi (pesan-pesan multimedia adalah kendaraan pengirim informasi), atau sebagai konstruksi pengetahuan (pesan-pesan multimedia adalah alat bantu untuk menciptakan penalaran). Hasil berupa pembelajaran yang penuh makna ini akan lebih bergantung pada aktivitas kognitif siswa daripada aktivitas perilakunya saat pembelajaran (Efendi, 2018:174).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan bahan ajar matakuliah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kekhasan dari metode pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kehadiran teknologi di dalamnya dengan memperhatikan karakteristik perilaku siswa generasi Z. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan*

Sastra Indonesia dengan Inisiasi Teknologi bagi Pengajar Generasi Z.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Desain pengembangan yang digunakan adalah model *Constructivist Instructional Design* (C-ID) dari Willis (1995). C-ID adalah suatu model pengembangan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik dengan pola kerja R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, and Development*). Struktur model C-ID itu terdiri dari 4 tahap, yakni (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, serta (4) *dissemination*.

Pada tahap *define* dilakukan observasi kondisi lapangan, dalam hal ini berbagai hal terkait matakuliah dan perkuliahan Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang meliputi RPS, buku referensi, kondisi mahasiswa, serta prospek calon guru di masa mendatang.

Pada tahap *design* dilakukan perancangan bahan ajar dengan memperhatikan fokus kajian yang telah ditetapkan, yaitu bahan ajar tentang metode pembelajaran yang diinisiasi teknologi di dalamnya. Pada tahap *development* dilakukan serangkaian kegiatan uji validasi untuk memastikan kelayakan produk bahan ajar. Pada tahap *dissemination* dilakukan melalui presentasi pada seminar nasional atau seminar internasional, serta publikasi artikel ilmiah hasil penelitian pada jurnal nasional atau jurnal internasional.

Data dalam proses pengembangan berupa informasi hasil uji validasi terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan. Sumber data pada proses pengembangan adalah ahli metodologi pembelajaran

bahasa Indonesia dan ahli pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa angket yang diisi oleh ahli saat melakukan uji validasi ahli. Angket berisi kelayakan bahan ajar dari aspek isi, sistematika, kebahasaan, dan tampilan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara untuk mengumpulkan data informasi verbal dari para ahli bidang metodologi dan pembelajaran Bahasa Indonesia terkait bahan ajar yang ditulis. Pengumpulan data pada proses pengembangan dilakukan melalui teknik angket untuk mengumpulkan data informasi nonverbal hasil uji validasi ahli.

Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang diperoleh melalui wawancara. Data kualitatif dideskripsikan kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun data kuantitatif berupa skor yang diperoleh melalui angket saat uji validasi ahli pada tahap pengembangan (*design* dan *development*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Deskripsi Isi Bahan Ajar

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Deskripsi Isi Bahan Ajar dengan Ahli Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen deskripsi isi bahan ajar yang dilakukan dengan ahli metode pembelajaran Bahasa Indonesia, 21 aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 80,4%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan layak dan siap diimplementasikan.

Pada penilaian komponen deskripsi isi, ada tiga aspek yang memperoleh skor 4, yaitu aspek (a) kemenarikan materi, (b) materi mendorong untuk mencari informasi lebih jauh, dan (c) kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu. Ada tiga belas yang memperoleh skor 3, yaitu (a) keluasan materi, (b) kelengkapan materi, (c) kedalaman materi, (d) keakuratan konsep dan definisi, (e) keakuratan prinsip, (f) keakuratan fakta dan data, (g) Keakuratan acuan pustaka, (h) penalaran (*reasoning*), (i) keterkaitan, (j) komunikasi (*write and talk*), (l) penerapan, (m) gambar, diagram dan ilustrasi aktual, serta (n) kemahiran pustaka. Ada lima aspek yang mendapat skor 2, yaitu aspek (a) keakuratan contoh, (b) keakuratan soal, (c) keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi, (d) keakuratan notasi, simbol, dan ikon, serta (e) penggunaan contoh kasus di dalam dan luar negeri. Tindak lanjut untuk komponen deskripsi isi adalah implementasi, tetapi dengan beberapa perbaikan.

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Deskripsi Isi Bahan Ajar dengan Ahli Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen deskripsi isi bahan ajar, 21 aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 82,8%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan layak dan siap diimplementasikan.

Pada penilaian komponen deskripsi isi, ada lima aspek yang memperoleh skor 4, yaitu (a) keakuratan prinsip, (b) komunikatif, (c) kemenarikan materi, (d) mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut, dan (e) kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu. Ada dua belas aspek yang mendapat skor 3, yaitu (a) keluasan

materi, (b) kelengkapan materi, (c) kedalaman materi, (d) keakuratan konsep dan definisi, (e) keakuratan fakta dan data, (f) keakuratan contoh, (g) keakuratan contoh pustaka, (h) penalaran, (i) keterkaitan, (j) penerapan, (k) gambar, dan (l) kemutakhiran pustaka. Ada empat aspek yang mendapat skor 2, yaitu aspek (a) keakuratan soal, (b) keakuratan gambar, (c) keakuratan notasi, (d) penggunaan contoh kasus di dalam dan luar negeri. Tindak lanjut untuk komponen deskripsi isi adalah implementasi, tetapi dengan beberapa perbaikan.

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Sistematika Penyajian

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Sistematika Penyajian Bahan Ajar dengan Ahli Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen sistematika penyajian bahan ajar, keempat belas aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 72,8%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan kurang layak dan perlu direvisi.

Pada penilaian komponen sistematika penyajian, ada empat aspek yang memperoleh skor 4, yaitu aspek (a) keruntutan penyajian, (b) keterlibatan peserta didik, (c) adanya bagaian pendahuluan, dan (d) bagian isi. Ada empat aspek yang memperoleh skor 3, yaitu (a) konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar, (b) pengantar, (c) daftar pustaka, dan (d) rangkuman. Ada enam aspek yang memperoleh skor 2, yaitu (a) contoh soal, (b) soal latihan, (c) umpan balik soal latihan, (d) kunci jawaban, (e) glosarium, dan (f) bagian penutup. Tindak lanjut untuk komponen sistematika penyajian isi adalah revisi.

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Sistematika Penyajian Bahan Ajar dengan Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen sistematika penyajian bahan ajar, keempat belas aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 84,2%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan layak dan siap diimplementasikan.

Pada penilaian komponen sistematika penyajian, ada lima aspek yang memperoleh skor 4, yaitu aspek (a) konsistensi sistematika sajian, (b) keruntutan penyajian, (c) keterlibatan peserta didik, (d) adanya bagaian pendahuluan, dan (e) bagian isi. Ada lima aspek yang memperoleh skor 3, yaitu (a) umpan balik soal latihan, (b) pengantar, (c) gosarium, (d) daftar pustaka, dan (e) rangkuman. Ada empat aspek yang memperoleh skor 2, yaitu (a) contoh soal, (b) soal latihan, (c) dan (d) bagian penutup. Tindak lanjut untuk komponen sistematika penyajian adalah layak dan siap diimplementasikan, tetapi dengan beberapa perbaikan.

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Ragam Bahasa Bahan Ajar

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Ragam Bahasa Bahan Ajar dengan Ahli Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen ragam bahasa bahan ajar, ketiga belas aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 77,6%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan layak dan siap diimplementasikan.

Pada penilaian komponen ragam bahasa, ada dua belas aspek yang memperoleh skor 3, yaitu aspek (a)

ketepatan struktur kalimat, (b) keefektifan kalimat, (c) kebakuan istilah, (d) keterbacaan pesan, (e) ketepatan penggunaan kaidah Bahasa, (f) kemampuan memotivasi pesan atau informasi, (g) kemampuan mendorong berpikir kritis, (h) kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik, (i) kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik, (j), keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar, (k) keruntutan dan keterpaduan antar paragraf, serta (l) konsistensi penggunaan istilah. Ada satu aspek yang memperoleh skor 2, yaitu aspek konsistensi penggunaan simbol. Tindak lanjut untuk komponen tampilan adalah implementasi, meskipun ada satu aspek yang perlu direvisi.

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Ragam Bahasa Bahan Ajar dengan Ahli Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen ragam bahasa bahan ajar, ketiga belas aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 84,6%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan layak dan siap diimplementasikan.

Pada penilaian komponen ragam bahasa, ada sepuluh aspek yang memperoleh skor 4, yaitu aspek (a) ketepatan struktur kalimat, (b) keefektifan kalimat, (c) keterbacaan pesan, (d) kemampuan memotivasi pesan atau informasi, (e) kemampuan mendorong berpikir kritis, (f) kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik, (g) kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik, (h), keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar, (i) keruntutan dan keterpaduan antar paragraf, serta (j)

konsistensi penggunaan istilah. Ada dua aspek yang memperoleh skor 3, yaitu (a) kebakuan istilah dan (b) ketepatan penggunaan kaidah bahasa. Ada satu aspek yang memperoleh skor 2, yaitu aspek konsistensi penggunaan simbol. Tindak lanjut untuk komponen tampilan adalah implementasi, meskipun ada satu aspek yang perlu direvisi.

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Tampilan Bahan Ajar

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Tampilan Bahan Ajar dengan Ahli Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen tampilan bahan ajar, keenam aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 80%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan layak dan siap diimplementasikan.

Pada penilaian komponen tampilan, ada enam aspek yang memperoleh skor 4, yaitu (a) kemenarikan desain sampul, (b) kontras warna, (c) kesesuaian ilustrasi gambar dan isi buku, (d) kemenarikan pemilihan font, (e) konsistensi penomoran, dan (f) aspek kemenarikan ilustrasi gambar. Tindak lanjut untuk komponen ini adalah implementasi.

Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Tampilan Bahan Ajar dengan Ahli Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan analisis data hasil uji kelayakan komponen tampilan bahan ajar, keenam aspek yang diuji memperoleh rata-rata skor sebesar 86,6%. Hal ini berarti bahan ajar dapat digolongkan sangat layak dan siap diimplementasikan.

Pada penilaian komponen tampilan, ada dua aspek yang memperoleh skor 4, yaitu aspek (a) kemenarikan desain sampul

dan (b) kontras warna. Ada empat aspek yang mendapat skor 3, yaitu aspek (a) kesesuaian ilustrasi gambar dan isi buku, (b) kemenarikan pemilihan font, dan (c) konsistensi penomoran, dan (d) aspek kemenarikan ilustrasi gambar. Tindak lanjut untuk komponen tampilan adalah implementasi.

Kajian Produk yang Telah Direvisi

Bahan ajar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Inosiasi Teknologi Digital bagi Pengajar Generasi Z dapat digunakan sebagai panduan bagi pengajar dalam melakukan pembelajaran di era kemajuan teknologi yang semakin pesat. Hal ini disebabkan bahan ajar berisi serangkaian materi, contoh, langkah-langkah, latihan, soal, yang disusun secara sistematis sesuai kebutuhan siswa pada generasi saat ini yang dikenal dengan istilah generasi Z.

Bahan ajar yang dikembangkan dapat dijadikan panduan bagi pengajar di kelas. Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan pengajar dan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Pannen dan Purwanto, 2001).

Pemilihan dan penyajian bahan ajar mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia harus memenuhi dua kriteria, yaitu: kriteria umum (kriteria yang berlaku pada semua mata pelajaran) dan kriteria khusus (kriteria yang hanya berlaku untuk mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia). Kriteria umum mencakup prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar, tahap-tahap pemilihan bahan ajar, dan kriteria penyajian bahan ajar (Romansyah, 2016:65).

Menurut Aunurrahman (2009), ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan atau diperhatikan dalam

memilih bahan ajar, yaitu prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Prinsip relevansi ialah prinsip keterkaitan. Bahan pembelajaran harus relevan atau ada kaitannya dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi ialah prinsip keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berjumlah empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus berjumlah empat macam. Prinsip kecukupan, artinya bahan yang diajarkan harus cukup atau memadai untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar). Bahan ajar tidak boleh terlalu sedikit atau terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan mengakibatkan peserta didik sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan jika terlalu banyak hanya akan mengakibatkan ketidakefisienan waktu dan tenaga.

Produk bahan ajar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Inosiasi Teknologi Digital bagi Pengajar Generasi Z memiliki aspek-aspek yang telah direvisi. Aspek-aspek yang dapat dilihat dalam bahan ajar berisi deskripsi isi, sistematika penyajian, ragam bahasa, dan tampilan. Deskripsi isi bahan ajar meliputi (a) seputar pembelajaran bahasa Indonesia, (b) pendekatan, strategi, metode, model pembelajaran, (c) pembelajaran berbasis teknologi informasi, (d) generasi Z, dan (e) metode pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan kekhasan inosiasi teknologi digital bagi calon pengajar generasi Z. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar yang baik. Muslich (2010: 292—293) mengungkapkan beberapa kriteria kelayakan isi bahan ajar yang harus dipenuhi, yaitu (1) kesesuaian uraian

materi dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum matapelajaran yang bersangkutan, (2) keakuratan materi, dan (3) materi pendukung pembelajaran.

Materi yang terdapat dalam bahan ajar yaitu (1) konsep pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) konsep strategi pembelajaran, (3) konsep metode pembelajaran, (4) konsep model pembelajaran, (5) jenis-jenis metode pembelajaran, (6) generasi Z, (7) metode demonstrasi yang diinisiasi teknologi, (8) metode *cooperative script* yang diinisiasi teknologi, (9) metode pemecahan masalah yang diinisiasi teknologi, (10) metode jigsaw yang diinisiasi teknologi, (11) metode *picture and picture* yang diinisiasi teknologi, (12) metode *think pair and share* yang diinisiasi teknologi, (13) metode *think talk write* yang diinisiasi teknologi, (14) metode *course review horay* yang diinisiasi teknologi, (15) metode perancangan yang diinisiasi teknologi, dan (16) metode latihan keterampilan yang diinisiasi teknologi.

Bahan ajar perlu disusun secara sistematis untuk memudahkan penerapannya dalam pembelajaran di kelas. Komponen utama dalam sistematika penyajian meliputi (1) tinjauan kompetensi, (2) pendahuluan, (3) bagian inti, (4) penutup, (5) daftar pustaka, dan (6) lampiran (Panen, 2001:2). Sistematika penyajian bahan ajar meliputi (1) prakata, (2) daftar isi, (3) seputar pembelajaran bahasa Indonesia, (4) Pendekatan, strategi, metode, model pembelajaran, (5) generasi Z, dan (6) metode pembelajaran yang diinisiasi teknologi.

Dalam pengembangan bahan ajar, bahasa memegang peranan yang penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi pada pembaca. Dengan

pemakaian bahasa yang baik pada bahan ajar diharapkan akan memudahkan pembaca memahami informasi-informasi yang terdapat dalam bahan ajar. Muslich (2010: 303—305) memaparkan beberapa kriteria kelayakan bahasa yang baik, diantaranya (a) kesesuaian pemakaian bahasa dengan perkembangan intelektual, social, dan emosional siswa, (b) pemakaian bahasa yang komunikatif, dan (c) keruntutan dan keterpaduan alur pikir.

Pada bahan ajar ini, sasaran pembaca adalah mahasiswa tingkat akhir yang akan menjadi calon pengajar generasi Z. Oleh karena itu, bahasa yang dipilih merupakan bahasa yang komunikatif, lugas, dan logis. Hal ini dilakukan agar mahasiswa lebih mudah memahami isi buku secara konkret. Latihan soal pun diwujudkan dalam bentuk intruksi praktis yang bisa dilakukan mereka ketika menjadi pengajar generasi Z.

Tampilan berperan penting dalam bahan ajar karena kemenarikan bahan ajar ditentukan dari tampilan. Muslich (2010:312) memaparkan kriteria kelayakan tampilan ilustrasi adalah ilustrasi dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman isi buku dan dapat menarik minat pembaca. Secara umum, tampilan bahan ajar mempertimbangkan (1) jenis dan ukuran huruf, (2) penataan halaman dan sistem penomoran, (3) penggunaan ilustrasi dan warna bahan ajar, dan (4) desain sampul bahan ajar. Jenis huruf yang digunakan adalah century schoolbook ukuran 12. Penataan halaman dibuat dengan sistem penomoran bab. Ilustrasi dan warna dibuat tidak terlalu banyak melibatkan warna terang karena buku ini bukan dikhususkan untuk siswa sekolah dasar yang membutuhkan banyak aplikasi warna dan gambar.

PENUTUP**KESIMPULAN**

Guru memiliki peran penting dalam pelaksanaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru perlu menyesuaikan model pembelajaran dengan kondisi kognitif, emosional, dan sosial siswanya. Model pembelajaran yang tepat dapat dimulai dengan memilih metode yang sesuai. Metode pembelajaran merupakan aspek yang penting diperhatikan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif di kelas. Guru dapat memilih salah satu metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan kondisi kelasnya masing-masing. Metode pembelajaran yang dipaparkan sebelumnya sudah disesuaikan dengan kondisi emosional dan sosial siswa di era saat ini, yaitu siswa generasi Z.

Metode pembelajaran yang diinisiasi teknologi digital diharapkan mampu menjawab kebutuhan belajar siswa generasi Z. Keseluruhan metode yang sudah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya dapat menjadi pilihan bagi guru untuk diterapkan di kelas. Metode demonstrasi, metode pemecahan masalah (*problem solving*), metode *cooperative script*, metode *jigsaw*, dan metode *think pair share*, metode *think-talk-write*, metode *course review horay*, metode perancangan, dan metode latihan keterampilan dengan inisiasi teknologi yang diterapkan di kelas bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan diharapkan mampu mengembangkan kompetensi siswa.

Hasil pengembangan produk berupa bahan ajar tersebut dapat dimanfaatkan oleh semua pihak dalam melakukan pembelajaran. Bahan ajar dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang

kreatif dan menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, prosedur penelitian dapat menjadi pedoman bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa yang lebih inovatif. Langkah-langkah dalam penelitian bisa digunakan sebagai pedoman untuk melakukan penelitian pada kompetensi dasar yang lain. Bahan ajar ini dapat disebarluaskan melalui beberapa sarana ataupun media, diantaranya jurnal pendidikan, forum MGMP Bahasa Indonesia, atau melalui mahasiswa tingkat akhir yang akan menjadi calon pengajar siswa generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA**Buku:**

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Criswell, Eleanor L. 1989. *The Design of Computer Based Instruction*. New Jersey: Macmilan Publishing Comnany.
- Muslich, Masnur. 2010. *Text Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Panen, Paulina, Purwanto. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Artikel dalam Jurnal atau Majalah:

- Efendi, Neng Marlina. 2018. "Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Start-Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)", *Habitus*, Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan

- Antropologi. Volume 2, Nomor 2, hlm. 173-182. (Online) (<https://jurnal.uns.ac.id/habitus/article/view/28788/19628>), diakses 1 Juni 2020.
- Qurniawati, Rina Sari & Yulfan Arif Nurohman. 2018. “eWOM pada Generasi Z di Sosial Media”, *Daya Saing, Jurnal Ekonomi Manajemen Sumber Daya*. Volume 20, Nomor 2, hlm. 70-80. (Online) (<http://journals.ums.ac.id/index.php/dayasaing/article/view/6790/4402>), diakses 28 Maret 2020.
- Rawal, Sangita dan Pandey, US. 2013. “e-Learning: Learning for Smart Generation Z”, *International Journal of Scientific and Research Publications*, Volume 3, Issue 5, May 2013. ISSN 2250-3153. (online) (www.ijsrp.or.bvg-research-paper-0513-ijsrp-p1794.pdf), diakses tanggal 12 Maret 2020).
- Romansyah, Khalimi. 2016. “Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”, *Jurnal Logika*. Volume XVII, Nomor 2, hlm. 59-66. (Online) (www.jurnal.unswagati.ac.id), diakses 4 Juli 2020.