

**PERAN BAHAN AJAR BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
KELAS XI SMKN 2 GOWA**

Nurfauziah Arifini¹, Dr. Marwiah, M.Pd², Dr. Aco, S.Pd., M.Pd³

^{1,2,3}PBSI FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

nurfauziaharifin827@gmail.com, ² marwiah@unismuh.ac.id, ³
aco@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem in this research is that learning Indonesian at the high school level is often faced with challenges, such as low student interest and lack of creativity in expressing ideas. This can be caused by various factors, such as traditional learning methods, lack of interesting teaching materials, and lack of student motivation. This type of research is qualitative descriptive research, which aims to describe the role of technology-based teaching materials in increasing student creativity in learning Indonesian. Data was collected through observation, interviews and document analysis. This research was conducted at SMKN 2 Gowa and involved class XI students. The results of the research show that technology-based teaching materials have a significant role in increasing the creativity of class XI students. This is proven by the increase in student creativity in the aspects of writing, reading and speaking. Based on the research results above, it can be concluded that technology-based teaching materials have great potential to increase the creativity of class XI students in learning Indonesian at SMKN 2 Gowa. This is proven by the increase in student creativity in the aspects of writing, reading and speaking.

Keywords: Technology-Based Teaching Materials, Creativity, Indonesian Language Learning.

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah atas seringkali dihadapkan pada tantangan, seperti rendahnya minat siswa dan kurangnya kreativitas dalam mengekspresikan ide. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang tradisional, kurangnya bahan ajar yang menarik, dan kurangnya motivasi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan peran bahan ajar berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Gowa dan melibatkan siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis teknologi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis teknologi efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam aspek menulis, membaca, dan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk

meningkatkan kreativitas siswa kelas XI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam aspek menulis, membaca, dan berbicara.

Kata Kunci: Bahan Ajar Berbasis Teknologi, Kreativitas, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen kunci dalam menghasilkan generasi muda yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan global. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pengembangan keterampilan memegang peranan penting dalam meningkatkan kinerja dan kreativitas siswa.

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berperan penting dalam mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Belajar bahasa Indonesia tidak hanya sekedar menguasai tata bahasa saja, namun juga mengembangkan kemampuan menulis, membaca, dan kreativitas.

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berperan penting dalam mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Belajar bahasa Indonesia tidak hanya sekedar menguasai tata bahasa saja, namun juga mengembangkan kemampuan menulis, membaca, dan kreativitas.

Meskipun penting, pembelajaran

bahasa Indonesia di sekolah menengah seringkali menghadapi tantangan seperti, Siswa mempunyai minat yang rendah dan kurang kreatif dalam mengemukakan gagasannya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan terkait dengan perkembangan teknologi.

Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan besar dengan adanya integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa, peran materi berbasis teknologi sangat potensial untuk merangsang kreativitas siswa XI. Ada beberapa faktor yang mendukung perlunya penggunaan materi berbasis teknologi ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan topik penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengatasi tantangan pembelajaran bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa dan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa. Melalui penelitian ini diharapkan ditemukan solusi konkrit dan aplikatif untuk meningkatkan kreativitas siswa

kelas XI SMKN 2 Gowa melalui peran materi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peran Bahan Ajar Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa .”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peran bahan ajar berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMKN 2 Gowa. Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini mencakup selama 2 bulan. Adapun Instrumen yang digunakan yaitu Observasi kelas, wawancara dan analisis dokumen.

Validitas data akan dijaga dengan menggunakan triangulasi data. Data yang diperoleh dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan akan saling menguatkan, sehingga hasil penelitian

lebih valid dan dapat diandalkan. Data yang telah terkumpul telah dianalisis menggunakan analisis tematik. Langkah-langkah analisis melibatkan pengkodean, kategorisasi, dan pemahaman mendalam terhadap temuan yang muncul dari data. Teknik analisis ini akan membantu mengidentifikasi pola dan tema terkait peran bahan ajar berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Guru di SMKN 2 Gowa telah menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti *power point*, video pembelajaran, dan *E-book*. Penggunaan bahan ajar ini cukup variatif, tergantung pada materi pembelajaran dan kreativitas guru.

Tabel 1. Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi di kelas XI SMKN 2 Gowa.

No	Jenis Bahan Ajar	Frekuensi Penggunaan	Contoh Materi Pembelajaran
1	PowerPoint	3 kali per minggu	Struktur teks, deskripsi, narasi
 <p>Guru menggunakan Power Point saat pembelajaran Bahasa Indonesia.</p>			
2	Video Pembelajaran	2 kali per minggu	Cerita rakyat, dongeng, berita
 <p>Guru menggunakan video pembelajaran yang digabungkan ke dalam Power Point saat pembelajaran Bahasa Indonesia.</p>			

Berdasarkan data tabel 1 maka dapat disimpulkan guru menggunakan variasi bahan ajar berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu PowerPoint, video pembelajaran, dan *E-book*.

PowerPoint digunakan untuk menyampaikan materi tentang struktur teks, deskripsi, dan narasi. Video pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi tentang cerita rakyat, dongeng, dan berita.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa memiliki dampak positif terhadap kreativitas siswa. Hal

ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

Tabel 2 Dampak Positif

No	Aspek Kreativitas	Dampak Bahan Ajar Berbasis Teknologi	Contoh Konkret
1	Menghasilkan Ide-ide Baru	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan inovatif dari berbagai sumber belajar yang kaya dan beragam.	<ol style="list-style-type: none"> Membuat poster dan presentasi kreatif dengan media dan teknik yang beragam. Menyelesaikan tugas dengan cara yang berbeda dan inovatif menggunakan <i>E-book</i>. Membuat proyek kreatif untuk biografi tokoh dan artikel ilmiah yang informatif dan menarik.
 <p>Siswa Menghasilkan Ide-ide baru.</p>			
2	Menyelesaikan Masalah secara Kreatif	Membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara yang kreatif melalui latihan soal dan tugas interaktif yang menantang.	<ol style="list-style-type: none"> Menyelesaikan latihan soal interaktif di <i>E-book</i> dengan cara yang berbeda dan inovatif.
 <p>Siswa Menyelesaikan Masalah secara Kreatif.</p>			

Berdasarkan table 2 maka penulis menyimpulkan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong kreativitas siswa dengan cara:

- a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan inovatif.
- b) Membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara yang kreatif.

c) Menyediakan platform bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif.

Dengan demikian, penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengembangkan kreativitas siswa.

Bahan ajar berbasis teknologi menawarkan berbagai manfaat dalam mendorong kreativitas siswa. Berikut beberapa penjelasannya, seperti yang dirangkum dalam tabel berikut: Tabel 1 Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Bahan Ajar Berbasis Teknologi

No	Jenis Bahan Ajar	Frekuensi Penggunaan	Contoh Materi Pembelajaran	Dampak Kreativitas
1	PowerPoint	3 kali per minggu	Struktur teks, deskripsi, narasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan visualisasi dan desain. 2. Mendorong pemikiran terstruktur dan logis. 3. Memfasilitasi presentasi kreatif dan kolaboratif
2	Video Pembelajaran	2 kali per minggu	Cerita rakyat, dongeng, berita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merangsang imajinasi dan kreativitas melalui visual dan audio. 2. Meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks. 3. Memicu diskusi dan pemikiran kritis
3	E-book	1 kali per minggu	Biografi tokoh, artikel ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperluas pengetahuan dan wawasan. 2. Mendorong pemikiran analitis dan kritis. 3. Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis kreatif

Berdasarkan tabel 3 maka penulis menyimpulkan dampak Bahan Ajar Berbasis Teknologi terhadap Kreativitas Siswa. Bahan ajar berbasis teknologi seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan e-book

menawarkan berbagai manfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan bahan ajar berbasis teknologi. Faktor pendukung seperti dukungan dari sekolah, keterampilan dan pengetahuan guru, dan antusiasme siswa perlu dioptimalkan. Sedangkan faktor penghambat seperti keterbatasan kouta internet dan jaringan yang tidak stabil.

D. Kesimpulan

Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi meningkatkan semangat dan respon positif siswa dalam belajar. Hal ini terlihat melalui observasi kelas yang menunjukkan siswa menunjukkan antusiasme dan respon positif terhadap penggunaan bahan ajar berbasis teknologi. Mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan keinginan untuk belajar lebih banyak.

Materi pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini terlihat jelas melalui hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi

pembelajaran bila menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Mereka juga berpendapat bahwa pembelajaran dengan materi pendidikan berbasis teknologi lebih menyenangkan dan menarik.

Materi pendidikan berbasis teknologi membantu siswa mengembangkan berbagai bentuk kreativitas seperti menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan tugas secara efektif, berkreasi dan mengekspresikan diri secara kreatif. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa menunjukkan berbagai jenis kreativitas dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis teknologi.

Bahan ajar berbasis teknologi berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa SMKN 2 Gowa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi, wawancara dan analisis dokumen menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif berbasis teknologi meningkatkan kegembiraan, reaksi positif dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, membantu mereka belajar, Siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran, lebih gembira dan membantu siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK*, 3(1), 35–44.
- Fitriani, F., Marwiah, M., & Iskandar, I. (2022). Pengaruh Strategi Amati Tiru Modifikasi (ATM) dengan Media Video terhadap Kemampuan Membaca Puisi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Konsepsi*, 11(1), 1–8.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Fase F*. Halaman 1, 2, 5, 7.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi, dan Ekonomi (Kemendikbudristek) mengeni kurikulum merdeka.
- Kusumandaru, A. D., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Memperkuat Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4876–4886.
- Masrura, L., Rustam, & Suryani, I. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Fantasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 430–441.
- Masrura, L., Rustam, & Suryani, I. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Fantasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra*

- Indonesia Dan Daerah, 13(2), 430–441.
- Rahmadana, R., Marwiah, M., & Ulviani, M. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Metode Egp (Emosional Gerak Cepat Dan Perevisian) Berbasis Media Audio Visual Siswa Kelas IX SMPN 3 Pallangga. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 1(3), 77–88.
- Sabintang, R. A., Amri, M., & Gaffar, F. (n.d.). Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Warga Belajar Dalam Menangulangi Penularan Covid-19 Pada Penyelenggaraan Pendidikan Nonformal. *Publikasi Pendidikan*.
- Sanjaya, W. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sari, T. R. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis sains dan teknologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SMA. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1(1), 34-40.
- Syaodih, N. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis sains dan teknologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan Islam UIN Raden Fatah Palembang*, 7(2), 234-245.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times (2nd ed.)*. Jossey-Bass.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314.
- Wuryaningtyas, E. T., & Setyaningsih, Y. (2020). Urgensi Pengembangan TPACK bagi Guru Bahasa Indonesia. *BAHA STRA (Jurnal Bahasa dan Sastra)*, 40(2), 134-151.