

Pengembangan Bahan Ajar Digital Menulis Teks Deskripsi Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) di SMP Negeri 2 Kroya

Ilawati ^{*1}

Kuntoro ²

^{1,2} Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*e-mail: ilawatidayinta@gmail.com, Kuntorosutaryo@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan bahan ajar digital menulis teks deskripsi berbasis *Problem Based Learning* yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Kroya. Penelitian menggunakan model *Research and Development Borg dan Gall* yang dimodifikasi menjadi enam tahap. Produk dikembangkan menggunakan platform *Canva for Education* dan diintegrasikan dengan sintaks *Problem Based Learning* serta fitur kolaboratif berupa *Google Form* dan *Padlet*. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli kebahasaan, dan praktisi menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,98 dengan kategori sangat layak. Uji kepraktisan terhadap guru dan siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 3,94 dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menggunakan desain *pretest-posttest control group* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai *t* sebesar 8,996 dan nilai signifikansi *p* sebesar 0,000. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 87,53 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 74,27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan efektif meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi, terutama pada aspek isi deskriptif, unsur pancaindra, dan kreativitas ekspresi, serta mendukung literasi digital dan penguatan dimensi profil lulusan dalam Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: bahan ajar digital; menulis teks deskripsi; *Problem Based Learning*; *Research and Development*; Kurikulum Merdeka

Abstract

This research and development study aims to produce digital teaching materials for descriptive text writing based on *Problem-Based Learning* that are valid, practical, and effective for Grade IX students at SMP Negeri 2 Kroya. The study employed a modified *Borg and Gall Research and Development* model consisting of six stages. The product was developed using the *Canva for Education* platform and integrated with *Problem-Based Learning* syntax and collaborative features, including *Google Form* and *Padlet*. Validation results from content experts, media experts, language experts, and practitioners indicated an average score of 3.98, categorized as highly valid. Practicality testing involving teachers and students resulted in an average score of 3.94, categorized as highly practical. Effectiveness testing using a *pretest-posttest control group* design revealed a significant difference between the experimental and control groups, with a *t* value of 8.996 and a significance level of *p* = 0.000. The experimental group achieved a higher *posttest* mean score of 87.53 compared to the control group score of 74.27. The findings demonstrate that the developed digital teaching materials effectively improve students' descriptive text writing skills, particularly in descriptive content, sensory elements, and creative expression, while also supporting digital literacy and the strengthening of graduate profile dimensions within the Merdeka Curriculum.

Keywords: digital teaching materials; descriptive text writing; *Problem-Based Learning*; *Research and Development*; Merdeka Curriculum

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis teks deskripsi merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP karena melatih siswa mengamati objek secara cermat, mengolah pengalaman sensorik, dan mengekspresikannya secara konkret, runtut, dan komunikatif (Tarigan, 2015). Namun, hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Kroya tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa siswa kelas IX masih mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi yang koheren, kaya unsur pancaindra, dan kreatif. Tulisan siswa cenderung monoton, kurang detail, serta terbatas dalam penggunaan kosakata deskriptif.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari penggunaan bahan ajar konvensional yang bersifat informatif dan berorientasi pada produk akhir, sehingga belum mampu mendukung pembelajaran menulis yang aktif, kontekstual, dan berorientasi proses (Ginting et al., 2021). Padahal, kebijakan Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran bermakna yang mengintegrasikan literasi digital, kreativitas, kolaborasi, serta pengalaman belajar berbasis konteks nyata (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi [Kemendikbudristek], 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu memfasilitasi siswa menulis berdasarkan hasil pengamatan langsung dan pemecahan masalah autentik.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL menempatkan masalah autentik sebagai titik awal pembelajaran sehingga mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengonstruksi pengetahuan secara aktif (Barrows, 1986; Hmelo-Silver, 2019). Integrasi PBL dengan bahan ajar digital, khususnya melalui pemanfaatan platform Canva for Education, berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan mendukung proses menulis teks deskripsi secara lebih bermakna (Putra, 2023; Salsabila et al., 2022).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih memisahkan antara penerapan model PBL dan pengembangan bahan ajar digital, atau hanya berfokus pada salah satu aspek, seperti validitas atau efektivitas, tanpa pengujian komparatif dengan bahan ajar konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar digital menulis teks deskripsi berbasis PBL secara utuh serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya melalui desain komparatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi sintaks PBL dengan aktivitas observasi objek lokal di lingkungan sekolah dan kolaborasi digital, yang selaras dengan penguatan dimensi profil lulusan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini meliputi: (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar digital menulis teks deskripsi; (2) bagaimana proses pengembangan bahan ajar digital berbasis PBL; (3) bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan; serta (4) bagaimana efektivitas bahan ajar digital berbasis PBL dibandingkan dengan bahan ajar konvensional. Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar digital menulis teks deskripsi berbasis PBL yang valid, praktis, dan efektif, serta memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

KAJIAN TEORETIS

Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital merupakan hasil perkembangan perangkat pembelajaran yang memanfaatkan integrasi berbagai moda, seperti teks, gambar, audio, video, serta elemen interaktif, untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan bermakna bagi peserta didik (Sadiman et al., 2020). Berbeda dengan bahan ajar cetak yang umumnya bersifat linier dan statis, bahan ajar digital memberi ruang bagi peserta didik untuk mengatur alur belajar secara mandiri, memperoleh umpan balik secara lebih cepat, serta berinteraksi dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Karakteristik ini menjadikan pembelajaran lebih berorientasi pada proses belajar daripada sekadar pencapaian produk akhir (Rahmawati et al., 2020; Yunita & Darmawan, 2023).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada keterampilan menulis, bahan ajar digital berfungsi sebagai suatu sistem instruksional yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran, aktivitas belajar, media, dan evaluasi dalam satu kesatuan pedagogis yang utuh (Dick et al., 2015). Kehadiran fitur interaktif memungkinkan pemberian *scaffolding* yang berkelanjutan sepanjang proses menulis, mulai dari tahap penggalan gagasan, penyusunan draf, perbaikan tulisan, hingga refleksi hasil belajar. Melalui proses tersebut, peserta didik didorong untuk membangun pengetahuan secara aktif dan reflektif (Salsabila et al., 2022). Pemanfaatan *Canva for Education* memperkuat peran bahan ajar digital melalui tampilan visual yang mudah digunakan serta dukungan kolaborasi simultan, yang terbukti mampu meningkatkan literasi visual, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas menulis (Putra, 2023).

Agar berfungsi secara optimal, bahan ajar digital perlu dirancang dengan memperhatikan prinsip relevansi terhadap tujuan pembelajaran, konsistensi penyajian, dan kecukupan materi (Majid, 2021). Selain itu, bahan ajar digital seyogianya memuat komponen tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi inti, contoh kontekstual, aktivitas pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi (Departemen Pendidikan Nasional [Depdiknas], 2008). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pengembangan bahan ajar digital menjadi semakin penting karena mendukung literasi digital, memungkinkan diferensiasi pembelajaran, dan berkontribusi pada penguatan karakter peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi [Kemendikbudristek], 2022)

Menulis Teks Deskripsi

Menulis teks deskripsi merupakan aktivitas kognitif yang menuntut kemampuan peserta didik dalam melakukan pengamatan terhadap objek secara multisensori, mengolah hasil pengamatan tersebut, dan menuangkannya ke dalam bentuk bahasa yang konkret, runtut, serta mudah dipahami. Secara umum, struktur teks deskripsi mencakup bagian identifikasi objek, penggambaran bagian bagian objek secara rinci, serta penutup yang berisi kesan atau tanggapan penulis terhadap objek yang dideskripsikan (Tarigan, 2015). Dari sisi kebahasaan, teks deskripsi ditandai oleh penggunaan kosakata deskriptif, frasa preposisional, dan kalimat yang mampu membangkitkan pengalaman pancaindra pembaca.

Kegiatan menulis teks deskripsi tidak hanya berkaitan dengan penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Peserta didik dituntut untuk menganalisis detail objek, mengintegrasikan data sensorik, serta mengevaluasi ketepatan dan efektivitas penggunaan bahasa dalam menyampaikan deskripsi (Anderson & Krathwohl, 2001). Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan menulis teks deskripsi selaras dengan prinsip pembelajaran bermakna yang berbasis pengalaman nyata. Oleh karena itu, pembelajaran menulis teks deskripsi berperan sebagai sarana penguatan penalaran kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi secara ilmiah yang terintegrasi dalam dimensi profil lulusan.

Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadikan masalah autentik sebagai pemicu utama kegiatan belajar. Melalui pendekatan ini, peserta didik diarahkan untuk membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan, diskusi, dan refleksi secara kolaboratif (Barrows, 1986). Implementasi *Problem Based Learning* mengikuti tahapan yang sistematis, meliputi penyajian masalah, pengorganisasian peserta didik, kegiatan penyelidikan secara mandiri atau kelompok, pengembangan dan penyajian hasil, serta kegiatan evaluasi dan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran (Hmelo-Silver, 2004).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* memberikan dampak positif dalam pembelajaran menulis karena mendorong kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke dua puluh satu dan Kurikulum Merdeka (Hmelo-Silver, 2019). Dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, pendekatan ini memungkinkan peserta didik menulis berdasarkan hasil pengamatan terhadap permasalahan nyata di lingkungan sekitar, sehingga tulisan yang dihasilkan menjadi lebih konkret, kontekstual, dan kaya akan unsur pancaindra.

Integrasi PBL dan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

Penggabungan *Problem Based Learning* dengan bahan ajar digital menghasilkan pendekatan pembelajaran yang saling melengkapi. *Problem Based Learning* menyediakan kerangka aktivitas berbasis masalah autentik, sedangkan bahan ajar digital menyediakan dukungan multimodal dan kolaboratif yang memfasilitasi proses belajar peserta didik (Maghfiroh et al., 2024; Setiawan & Huda, 2023). Hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa integrasi kedua komponen tersebut mampu meningkatkan kualitas tulisan peserta didik, khususnya dari segi koherensi, kedalaman isi, dan kreativitas ekspresi, serta mendorong berkembangnya literasi digital dan keterampilan kolaboratif (Ginting et al., 2021; Salsabila et al., 2022).

Ditinjau dari perspektif Kurikulum Merdeka, integrasi *Problem Based Learning* dan bahan ajar digital mendukung pembelajaran yang kontekstual dan berbasis proyek. Pendekatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi, tetapi juga berperan dalam penguatan dimensi profil lulusan, terutama penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, dan kemampuan berkomunikasi.

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan empiris berupa rendahnya kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik SMP, yang dipengaruhi oleh dominasi pembelajaran bersifat teoritis serta keterbatasan bahan ajar konvensional dalam mendukung aktivitas observasi dan kolaborasi. Dengan mengacu pada teori *Problem Based Learning* (Barrows, 1986; Hmelo-Silver, 2004) dan konsep pengembangan bahan ajar digital (Sadiman et al., 2020; Dick et al., 2015), pengembangan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* dipandang sebagai bentuk intervensi pedagogis yang relevan.

Bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* ini dirancang untuk memfasilitasi proses menulis yang berangkat dari masalah autentik, melibatkan pengamatan multisensori, mendorong kolaborasi digital, serta menyediakan ruang refleksi pembelajaran. Melalui intervensi tersebut, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi yang lebih signifikan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, sekaligus mendukung penguatan literasi digital dan dimensi profil lulusan sesuai dengan arah pengembangan Kurikulum Merdeka

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan menghasilkan bahan ajar digital menulis teks deskripsi berbasis *Problem Based Learning* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk peserta didik kelas IX SMP. Desain penelitian mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi enam tahap utama agar sesuai dengan konteks penelitian tesis dan keterbatasan waktu serta sumber daya, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk awal, pengembangan produk, validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas (Borg & Gall, 1989; Sugiyono, 2022). Penyederhanaan tahapan ini tetap mempertahankan prinsip esensial penelitian pengembangan, yakni siklus sistematis dari identifikasi masalah hingga pengujian empiris produk.

Tahap uji efektivitas dilaksanakan menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pola *pretest posttest control group*. Desain ini dipilih untuk membandingkan kemampuan menulis teks deskripsi antara kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional. Pretest digunakan untuk mengidentifikasi kesetaraan kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest berfungsi untuk mengukur dampak penerapan bahan ajar digital terhadap peningkatan kemampuan menulis.

Subjek penelitian terdiri atas beberapa kelompok. Pertama, peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Kroya tahun ajaran 2025 yang berjumlah 30 siswa, dengan pembagian 15 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kelas dilakukan secara *purposive*, dan kesetaraan kemampuan awal dikonfirmasi melalui uji statistik pada skor pretest ($p = 0,949$), yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok sebelum perlakuan. Kedua, guru Bahasa Indonesia berperan sebagai praktisi sekaligus responden dalam uji kepraktisan produk. Ketiga, empat validator ahli dilibatkan dalam tahap validasi, yang meliputi ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran digital, ahli kebahasaan, dan guru praktisi berpengalaman.

Pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan *mixed methods* dengan menerapkan prinsip triangulasi untuk meningkatkan keabsahan temuan. Data kualitatif diperoleh melalui observasi partisipatif selama proses pembelajaran, wawancara semi terstruktur dengan guru dan peserta didik, serta analisis dokumen berupa tulisan awal siswa. Data kuantitatif dikumpulkan

menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar validasi ahli dengan skala Likert empat tingkat untuk menilai aspek materi, kebahasaan, media, dan penyajian; angket kepraktisan untuk guru dan siswa dengan skala Likert empat tingkat; serta tes kemampuan menulis teks deskripsi dalam bentuk tugas autentik.

Instrumen tes menulis dilengkapi dengan rubrik penilaian analitik yang mencakup lima aspek, yaitu struktur teks, isi deskriptif, kelengkapan unsur pancaindra, ketepatan kebahasaan, dan kreativitas ekspresi, dengan rentang skor 0 hingga 100. Rubrik ini digunakan secara konsisten pada tahap pretest dan posttest untuk menjamin objektivitas pengukuran.

Analisis data dilakukan secara terintegrasi antara data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk mendeskripsikan kebutuhan pembelajaran, proses pengembangan produk, dan respons pengguna (Miles & Huberman, 1994). Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata rata dan konversi kategori kelayakan, serta statistik inferensial yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk, uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, dan uji perbedaan rata rata menggunakan *independent sample t test* pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 25.

Kriteria keberhasilan pengembangan produk ditetapkan berdasarkan tiga indikator utama. Pertama, validitas produk dinyatakan tercapai apabila memperoleh skor minimal 3,25 dengan kategori layak atau sangat layak. Kedua, kepraktisan produk dinyatakan tercapai apabila skor rata rata respons guru dan siswa mencapai minimal 3,25 dengan kategori praktis atau sangat praktis. Ketiga, efektivitas produk ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan secara statistik pada hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai rata rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol (Nieveen, 1999). Ketiga indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan dan Perancangan Produk

Tahap analisis kebutuhan sebagai fondasi dalam penelitian pengembangan (Borg & Gall, 1989) dilaksanakan melalui triangulasi sumber data yang meliputi observasi pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas IX SMP Negeri 2 Kroya, wawancara semi terstruktur dengan guru Bahasa Indonesia, diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*) dengan peserta didik, serta analisis dokumen berupa tulisan awal siswa. Pendekatan ini digunakan untuk meningkatkan kredibilitas temuan melalui konvergensi berbagai sumber data (Miles & Huberman, 1994), sekaligus memetakan kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi masih didominasi pendekatan berpusat pada guru yang bersifat teoritis dan kurang kontekstual. Aktivitas pembelajaran belum melibatkan observasi langsung terhadap objek nyata maupun kolaborasi antarsiswa secara sistematis. Kondisi ini menunjukkan belum optimalnya implementasi prinsip pembelajaran bermakna sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi [Kemendikbudristek], 2022). Analisis terhadap tulisan awal siswa memperlihatkan bahwa teks yang dihasilkan cenderung monoton, kurang memuat detail multisensori, terutama aspek pendengaran, peraba, dan penciuman, serta lemah dalam koherensi struktural. Kelemahan tersebut tampak pada tidak adanya identifikasi objek yang jelas maupun penutup yang bersifat reflektif. Temuan ini mengindikasikan keterbatasan *scaffolding* dalam proses menulis, sebagaimana juga dilaporkan dalam kajian empiris dan meta analisis mengenai pembelajaran menulis (Graham & Perin, 2007).

Guru Bahasa Indonesia menyampaikan bahwa bahan ajar konvensional berupa buku teks dan lembar kerja siswa cenderung bersifat statis dan informatif, sehingga belum mendukung penerapan sintaks *Problem Based Learning* maupun penguatan literasi digital. Di sisi lain, siswa menyatakan kebutuhan akan bahan ajar yang menyediakan panduan bertahap, aktivitas autentik,

serta media interaktif yang memungkinkan eksplorasi objek nyata dan kolaborasi. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik peserta didik sebagai generasi digital dan pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada produk akhir, bukan pada proses menulis.

Berdasarkan temuan tersebut, disusun rancangan konseptual prototipe bahan ajar digital berjudul *Cara Cepat dan Tepat Menulis Teks Deskripsi!* yang mengintegrasikan lima sintaks *Problem Based Learning* (Barrows, 1986). Rancangan ini kemudian direalisasikan dalam bentuk bahan ajar digital interaktif menggunakan platform Canva for Education. Perancangan produk menekankan autentisitas konteks melalui pemantik masalah berbasis lingkungan sekolah, seperti taman sekolah, kantin, lapangan olahraga, dan ruang kelas, yang digunakan sebagai objek observasi multisensori. Produk ini dilengkapi dengan panduan bertahap, daftar periksa observasi, serta fitur kolaborasi waktu nyata untuk mendukung proses diskusi dan penulisan bersama.

Integrasi *Problem Based Learning* dalam bahan ajar digital ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan *scaffolding* proses menulis yang teridentifikasi pada tahap analisis kebutuhan, sekaligus mendukung penguatan dimensi profil lulusan. Dimensi tersebut meliputi penalaran kritis melalui analisis masalah nyata, kreativitas dalam pengolahan dan penyajian deskripsi, serta kolaborasi dalam penyusunan teks secara kelompok. Dengan demikian, perancangan produk ini diposisikan sebagai intervensi pedagogis yang relevan dan kontekstual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks deskripsi di SMP.

Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk merupakan proses operasionalisasi rancangan konseptual menjadi bahan ajar digital yang fungsional dan siap digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital interaktif sebanyak 10 halaman menggunakan platform Canva for Education. Pemilihan platform ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas yang tinggi bagi akun pendidikan, dukungan kolaborasi real-time, serta kemudahan distribusi dan replikasi pada konteks infrastruktur digital sekolah menengah pertama yang beragam (Putra, 2023). Proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan reflektif dengan mengacu pada prinsip *systematic instructional design* untuk menjamin keterpaduan antara capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase D Kurikulum Merdeka, aktivitas pembelajaran autentik, dan asesmen prosesual (Dick et al., 2015).

Struktur bahan ajar digital dirancang secara terintegrasi untuk mengoperasionalkan lima sintaks *Problem Based Learning* (PBL) secara utuh dan berkesinambungan. Bagian awal bahan ajar berfungsi sebagai halaman utama yang menyediakan navigasi intuitif dan indeks interaktif guna memudahkan orientasi pengguna. Selanjutnya, bahan ajar menyajikan orientasi masalah autentik yang bersumber dari konteks lingkungan sekolah, seperti kondisi taman sekolah, kantin, lapangan olahraga, dan ruang kelas, yang digunakan sebagai pemantik observasi dan motivasi belajar. Penyajian masalah dilengkapi dengan teks pemantik dan ilustrasi visual kontekstual untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.

Bagian berikutnya dalam bahan ajar digital memuat panduan pengorganisasian kelompok dan kegiatan penyelidikan, termasuk pembagian peran dalam kelompok kecil serta *checklist* observasi multisensori yang mencakup aspek penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap. Fitur ini dirancang secara spesifik untuk menjawab temuan analisis kebutuhan yang menunjukkan minimnya detail sensorik dalam tulisan awal siswa. Selanjutnya, bahan ajar menyediakan panduan penulisan teks deskripsi yang disusun berdasarkan struktur kanonik, yaitu identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup, disertai contoh kebahasaan kontekstual serta kolom teks yang dapat diedit langsung oleh siswa. Pada tahap ini, siswa juga diarahkan untuk mengintegrasikan elemen visual sebagai bagian dari ekspresi deskriptif.

Bagian akhir bahan ajar digital berfokus pada evaluasi dan refleksi pembelajaran. Evaluasi didukung oleh rubrik penilaian analitik dengan skala 0–100 yang mencakup aspek struktur teks, isi deskriptif, kebahasaan, dan kreativitas. Selain itu, bahan ajar dilengkapi dengan kuis interaktif melalui tautan eksternal, refleksi individu menggunakan Google Form, serta umpan balik

kolaboratif melalui Padlet untuk mendukung asesmen formatif dan refleksi berkelanjutan selama proses menulis.

Revisi bahan ajar dilakukan secara bertahap melalui uji aksesibilitas teknis pada perangkat siswa dan umpan balik dari validator awal. Hasil revisi meliputi optimalisasi ukuran berkas agar mudah diakses, stabilitas *hyperlink*, serta penyediaan opsi ekspor dalam format PDF interaktif untuk mendukung pembelajaran pada kondisi keterbatasan konektivitas. Pendekatan ini menempatkan bahan ajar digital sebagai sarana pendukung konstruksi pengetahuan yang bermakna, bukan sekadar pengganti bahan ajar cetak, sebagaimana ditekankan dalam penelitian terdahulu tentang pengembangan bahan ajar digital yang berorientasi pedagogis (Salsabila et al., 2022).

Secara pedagogis, bahan ajar digital berbasis PBL yang dikembangkan diarahkan untuk menggeser pembelajaran menulis teks deskripsi dari pendekatan yang berorientasi pada produk akhir menuju proses menulis yang autentik, kontekstual, dan multisensori. Melalui integrasi aktivitas observasi, kolaborasi, dan refleksi, bahan ajar ini mendukung penguatan dimensi profil lulusan, khususnya penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Validitas dan Kepraktisan Produk

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator kompeten, yaitu Dr. Eko Suroso, M.Pd. sebagai ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus ahli kebahasaan, Dr. Laily Nurlina, M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran digital, dan Isnaini Palupi, S.Pd. sebagai guru praktisi senior. Proses validasi menggunakan instrumen skala Likert 1 sampai 4 yang telah divalidasi secara isi. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,98 dengan kategori sangat layak, yaitu berada di atas kriteria kelayakan minimal 3,25 (Nieveen, 1999). Secara rinci, skor yang diberikan oleh ahli materi sebesar 4,00, ahli kebahasaan 4,00, ahli media 4,00, dan praktisi sebesar 3,95. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dari aspek isi, kebahasaan, media, dan penyajian.

Validitas isi tercermin dari kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka serta keterpaduan penerapan sintaks *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Dari sisi teknis, bahan ajar dinilai memiliki navigasi yang jelas, fitur interaktif yang berfungsi dengan baik, serta desain visual yang mendukung keterbacaan dan aksesibilitas. Dengan demikian, hasil validasi ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga layak secara teknis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Analisis kualitatif terhadap komentar validator memperkuat temuan kuantitatif tersebut. Ahli materi dan ahli kebahasaan menyatakan bahwa penyajian materi teks deskripsi dengan penekanan pada struktur kanonik dan unsur pancaindra telah mendukung proses menulis secara bertahap tanpa mengurangi kedalaman konsep. Temuan ini sejalan dengan kritik terhadap bahan ajar digital yang cenderung bersifat permukaan dan kurang mendukung proses berpikir siswa (Salsabila et al., 2022). Ahli media menilai bahwa pemanfaatan fitur kolaborasi real time dan QR code mendukung pengembangan literasi multimodal secara fungsional. Guru praktisi memberikan masukan minor terkait alokasi waktu pembelajaran, yang selanjutnya ditindaklanjuti melalui penyesuaian panduan penggunaan bahan ajar. Secara keseluruhan, validator menyatakan bahwa bahan ajar digital siap diimplementasikan tanpa memerlukan revisi substansial.

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons guru dan siswa setelah implementasi terbatas. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,94 dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa bahan ajar mudah diintegrasikan ke dalam alur pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses menulis. Siswa menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital meningkatkan motivasi belajar karena didukung oleh visual kontekstual dan aktivitas kolaboratif, sehingga kegiatan menulis tidak lagi dipersepsikan sebagai tugas yang monoton, melainkan sebagai aktivitas kreatif berbasis pengalaman nyata.

Temuan kepraktisan ini sejalan dengan hasil penelitian Putra (2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva for Education* mendukung kemudahan penggunaan dan keterlibatan siswa, khususnya pada konteks sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital. Dengan demikian, kepraktisan tinggi bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh aspek desain visual, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengakomodasi variasi kesiapan digital peserta didik di tingkat SMP

Efektivitas Produk

Perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kroya. Peningkatan skor posttest yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen (rata-rata = 87,53) dibandingkan kelompok kontrol (rata-rata = 74,27) tidak hanya mencerminkan keberhasilan produk secara statistik ($t = -8,996$; $p = 0,000$), tetapi juga mengindikasikan perubahan kualitas proses menulis siswa, khususnya pada aspek pengembangan isi, kelengkapan unsur pancaindra, dan kreativitas ekspresi.

Secara empiris, peningkatan tersebut berkaitan erat dengan karakteristik bahan ajar digital yang menempatkan siswa pada situasi pembelajaran berbasis masalah nyata di lingkungan sekolah. Keterlibatan siswa dalam kegiatan observasi langsung, diskusi kelompok, dan penulisan kolaboratif memungkinkan mereka mengembangkan deskripsi yang lebih konkret dan kontekstual. Temuan ini memperlihatkan bahwa kemampuan menulis teks deskripsi tidak berkembang secara optimal melalui penyampaian materi secara teoritis, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengaitkan objek yang diamati dengan bahasa tulis secara reflektif.

Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa pembelajaran menulis yang memfasilitasi proses investigasi dan refleksi mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam. Dalam konteks penelitian ini, penerapan *Problem Based Learning* melalui bahan ajar digital memberi ruang bagi siswa untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi sensorik, serta menyusun teks melalui tahapan yang terstruktur. Proses tersebut berkontribusi pada peningkatan koherensi tulisan dan ketepatan penggunaan unsur kebahasaan, sebagaimana tercermin dalam skor rubrik penilaian.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang digunakan pada kelompok kontrol, bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* menunjukkan keunggulan pada aspek keterlibatan siswa dan kualitas proses menulis. Siswa pada kelompok eksperimen tampak lebih aktif dalam mengembangkan ide, berdiskusi mengenai detail objek, serta merevisi tulisan berdasarkan umpan balik. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi bahan ajar digital dan *Problem Based Learning* mampu menggeser pembelajaran menulis dari orientasi hasil akhir menuju proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Dengan demikian, efektivitas bahan ajar digital yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan skor kuantitatif, tetapi juga oleh perubahan dinamika pembelajaran menulis di kelas. Pembelajaran yang semula bersifat pasif dan berpusat pada guru berkembang menjadi proses yang lebih partisipatif, kontekstual, dan reflektif. Temuan ini memperlihatkan potensi bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran menulis teks deskripsi yang relevan dengan karakteristik peserta didik SMP dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar digital menulis teks deskripsi berbasis *Problem Based Learning* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IX SMP. Bahan ajar digital yang dikembangkan menggunakan platform *Canva for Education* dan mengintegrasikan secara sistematis sintaks *Problem Based Learning* dengan aktivitas

observasi objek lokal sekolah, panduan pengamatan pancaindra, template penulisan terstruktur, serta refleksi kolaboratif.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka dan praktik pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas, yang masih didominasi pendekatan teoritis dan minim aktivitas kontekstual. Oleh karena itu, bahan ajar digital ini dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan guru dan siswa akan pembelajaran menulis yang aktif, bermakna, dan mendukung literasi digital.

Hasil validasi ahli menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,98 dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kepraktisan memperoleh skor rata-rata sebesar 3,94 dengan kategori sangat praktis. Efektivitas bahan ajar digital dibuktikan melalui perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai rata-rata kemampuan menulis teks deskripsi siswa pada kelompok eksperimen sebesar 87,53, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 74,27. Peningkatan kemampuan menulis terutama terlihat pada aspek isi deskriptif, unsur pancaindra, dan kreativitas ekspresi.

Secara keseluruhan, bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa, tetapi juga mendukung penguatan keterampilan abad ke 21 dan dimensi profil lulusan, khususnya penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, dan kemampuan berkomunikasi. Dengan karakteristik tersebut, bahan ajar digital ini berpotensi menjadi model pembelajaran yang feasible dan replikabel bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian serta keterbatasan yang meliputi skala sampel yang terbatas, durasi implementasi yang relatif singkat, dan ketergantungan pada akses daring, beberapa saran berikut diajukan.

Pertama, saran praktis. Guru Bahasa Indonesia di tingkat SMP disarankan untuk mengadopsi bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* ini sebagai perangkat pendukung pembelajaran menulis teks deskripsi dalam Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan bahan ajar digital ini dapat dioptimalkan melalui pelatihan singkat penggunaan *Canva for Education* serta integrasi ke dalam perencanaan pembelajaran sekolah, sehingga mendukung diferensiasi pembelajaran dan asesmen autentik, termasuk pada konteks sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital.

Kedua, saran untuk penelitian lanjutan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek ke berbagai sekolah dengan latar belakang yang beragam serta memperpanjang durasi implementasi guna mengkaji retensi kemampuan menulis dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, pengembangan bahan ajar digital dapat diarahkan pada penyediaan versi luring dalam bentuk PDF interaktif serta eksplorasi pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan untuk memberikan umpan balik otomatis terhadap tulisan siswa guna meningkatkan personalisasi pembelajaran.

Ketiga, saran kebijakan. Bahan ajar digital berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan contoh praktik baik dalam program pelatihan guru yang berfokus pada penguatan pembelajaran berbasis masalah dan literasi digital. Lembaga pendidikan dan pemangku kebijakan diharapkan dapat mendorong adopsi institusional *Canva for Education* sebagai salah satu sarana pengembangan dan distribusi bahan ajar digital yang kontekstual dan selaras dengan penguatan dimensi profil lulusan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of *Problem Based Learning* methods. *Medical Education*, 20(6), 481–486. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.1986.tb01385.x>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational research: An introduction* (5th ed.). Longman.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.

- Ginting, D., Daulay, S. H., & Harahap, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5678–5687.
- Hmelo Silver, C. E. (2004). Problem based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hmelo Silver, C. E. (2019). Problem based learning: What and how do students learn? In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (2nd ed., pp. 319–337). Cambridge University Press.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian pembelajaran*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Laporan nasional hasil PISA 2022*.
- Maghfiroh, L., Dewi, N. R., & Mustikawati, R. (2024). Integrasi *Problem Based Learning* dan media digital untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 45–56.
- Majid, A. (2021). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Kluwer Academic Publishers.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). *Educational design research*. Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Putra, I. G. A. N. (2023). Pemanfaatan *Canva for Education* dalam meningkatkan literasi visual dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112–125.
- Rahmawati, R., Niasih, E., Kusmanto, H., & Prayitno, H. J. (2020). Pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 78–89.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, N., Lestari, R., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan bahan ajar digital untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 150–162.
- Setiawan, A., & Huda, M. (2023). Efektivitas model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 34–45.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Tomlinson, B. (2013). *Developing materials for language teaching* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Yunita, T., & Darmawan, D. (2023). Peran bahan ajar digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran abad ke 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 201–215.