

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MULTILITERASI BERBASIS TRINGO PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI SISWA SMA

Muhammad Zidni Ilman Nafi'a, Dedi Kuswandi, Agus Wedi

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5 Malang,, 65145, (0341) 551312
Azzyzidni@gmail.com*

Article History

Received: 10 April 2022, Accepted: 27 November 2022, Published: 25 Februari 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah desain pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menerapkan model pengembangan Dick and Carrey. Adapun batasan yang dimiliki pada penelitian dan pengembangan ini yaitu hanya pada tahap uji validasi ahli dikarenakan keterbatasan penelitian. Desain pembelajaran ini didukung dengan mengembangkan perangkat pembelajaran seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), e-modul pembelajaran dan panduan dalam menggunakan desain pembelajaran. Hasil pengembangan desain pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan jumlah rata-rata keseluruhan perangkat yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sesuai dengan hasil perhitungan dengan rumus yang berlaku. Tahap uji coba kepada siswa dilakukan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil validasi dan uji coba kepada siswa tersebut menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan valid sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan mendapatkan respon yang baik dari pebelajar.

Kata Kunci: Pembelajaran Multiliterasi; Konsep Tringo; Desain Pembelajaran

Abstract

This study aims to develop a learning design in learning to write exposition texts. This research is a research and development that applies the Dick and Carrey development model. The limitations of this research and development are only at the expert validation test stage due to research limitations. This learning design is supported by the development of learning tools such as lesson plans (RPP), student worksheets (LKPD), learning e-modules and guidelines for using learning designs. The results of the development of this learning design were validated by material experts and media experts with the average number of all developed devices declared feasible to be used in accordance with the results of calculations with the applicable formula. The trial phase for students was carried out with individual trials, small group trials, and field trials. The results of the validation and testing to the students showed that the learning design developed was valid so that it was feasible to be used in the learning process, and got a good response from the students.

Keyword: Multiliteracy Learning; Tringo concept; Learning Design

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan telah mengubah cara orang dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Oleh sebab itu perkembangannya perlu diiringi dengan suatu perubahan dan penyesuaian dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran literasi (Kalantiz et al., 2010). Pembelajaran di abad ini diharapkan maksimal dalam mengajarkan kemampuan literasi terhadap pebelajar untuk meningkatkan kapasitas intelektualnya (Iriantara, 2014).

Pendidikan di abad ke-21 telah hidup berdampingan bersama dunia digital dengan berbagai tantangan. Setiap pebelajar di semua tingkatan memiliki akses terhadap teknologi yang dapat mendukung tingkat literasinya (Andrian & Rusman, 2019). Melalui penanaman literasi, pebelajar mampu menjadi pribadi yang lebih luas wawasan keilmuan dan pengetahuannya serta mampu menghadapi berbagai situasi dan permasalahan yang ditemuinya (Nudiati & Sudiapermana, 2020).

Namun pada kenyataannya, perkembangan teknologi tersebut berkembang tidak sebanding terhadap tingkat impresi siswa terhadap literasi, UNESCO menyebut Indonesia berada di urutan kedua dari bawah dalam hal literasi (Saadati & Sadli, 2019). Sementara itu, dalam laporan HootSuite dan We Are Social dengan judul "Digital 2021", penggunaan internet di Indonesia pada awal tahun 2021 mencapai 202,6 juta orang. Jumlah ini meningkat sekitar 15,5% atau sekitar 27 juta orang dibandingkan Januari 2020. Jumlah penduduk di Indonesia sekitar 274,9 juta orang. Artinya, persentase penggunaan internet akan mencapai sekitar 73,7% di awal tahun 2021.

Upaya membudayakan literasi tampaknya memang mengalami kendala, khususnya dalam kegiatan menulis. Erkan & Saban (2011) berpendapat apabila kegiatan menulis melibatkan beberapa aspek penting selama kegiatan menulis berlangsung, misalnya tingkat pengetahuan linguistik, ketentuan dalam menulis, kosa kata dan penataan bahasa yang menyebabkan terjadinya kendala. Pendapat tersebut didukung oleh Rokhayati (2014) dalam penelitiannya yang membuktikan bahwa terdapat banyak kesulitan yang dialami oleh pebelajar, seperti kesulitan menuangkannya dalam sebuah tulisan.

Menurut Dalman (2016) menulis memang dianggap sebuah keterampilan rumit karena mensyaratkan seorang pebelajar untuk mencurahkan idenya, mempertajam kemampuan analisa dan membuat perbedaan yang akurat dan valid. Namun kegiatan menulis ini disyaratkan untuk dimiliki pebelajar karena mampu membantu meningkatkan pengetahuannya (Ayuningtyas et al., 2019). Dari sekian banyak keterampilan menulis, salah satunya adalah keterampilan menulis teks eksposisi.

Teks yang bertujuan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi sebuah ide pokok, pendapat maupun informasi tanpa berkamsud untuk mempengaruhi pikiran pembacanya disebut teks oposisi. Teks eksposisi bermaksud untuk memberikan informasi atau petunjuk kepada pembacanya (Alwasilah & Senny, 2012). Pembelajaran teks eksposisi dapat diimplementasikan dengan salah satu model pembelajaran berdasarkan dengan konsep multiliterasi.

Rancangan proses pembelajaran yang menawarkan pebelajar agar memiliki kesempatan yang cukup untuk mengakses, mencari, menyotir, membaca, serta mengumpulkan informasi dalam berbagai sumber serta mengajaknya untuk berkolaborasi secara nyata dan virtual dalam upaya untuk mempublikasikannya kepada khalayak ramai berdasarkan tujuan tertentu disebut sebagai model pembelajaran multiliterasi (Borsheim et al., 2008). Dengan cara tersebut seorang pebelajar diharapkan mampu belajar tanpa pembatas dan memaksimalkan sarana belajar seperti halnya teknologi untuk tujuan yang positif untuk mengembangkan kemampuan literasinya (Abidin et al., 2021).

Hal tersebut mendorong seorang pendidik untuk mampu membimbing pebelajar dalam menghubungkan pengalaman dengan berbagai jenis teknologi, literasi, dan pendidikan (Dafit, 2017). Fadli (2016) berpendapat bahwa di abad ini manusia tidak hanya sekedar membaca dan menulis dalam format yang sederhana, namun dalam format tertentu yang melibatkan tujuan sosial, kultural, dan politik dalam tuntutan era globalisasi sehingga lahirlah konsep pembelajaran multiliterasi.

Menurut Ghufron (2018) untuk beradaptasi dalam perkembangan zaman ini, seorang pebelajar perlu dibekali dengan suatu konsep yang mampu dijadikan landasan untuk berfikir. Sedangkan Considine dalam (Baker, 2011) menjelaskan bahwa generasi muda sekarang ini cenderung tidak memiliki etika khusus, keterampilan, intelektual atau kecenderungan untuk menganalisis hubungannya dengan apa yang mereka temukan. Oleh karenanya perlu digunakan sebuah strategi atau konsep yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kondisi saat ini.

Konsep yang dimaksud diatas adalah konsep belajar yang berlandaskan pada konsep Tringo (berarti *ngerti*, *ngrasa*, *nglakoni*). Konsep ini merupakan konsep yang diambil dari pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Konsep pembelajaran tersebut bisa dikembangkan sebagai model pembelajaran, sumber belajar, dan sebagainya (Kuswandi et al., 2019). Oleh sebab itu konsep ini dirasa masih relevan karena mampu menampilkan proses belajar yang indah dengan dimulai dari kesadaran pebelajar untuk memahami (Diana et al., 2019).

Menurut Wijayanti & Widowati (2019) pada dasarnya tujuan pembelajaran yang umum dipakai saat ini sama dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara, karena yang ingin dicapai adalah kognitif (*ngerti*), afektif (*ngrasa*), dan psikomotorik (*nglakoni*). (Kuswandi et al., (2019) berpendapat bahwa *ngerti* memiliki makna pebelajar dapat memahami secara mendalam setiap bahan dan proses yang dilakukannya (*deep understanding*). Konsep *ngrasa* memiliki makna bahwa pebelajar mampu mengambil makna dari setiap kegiatan belajarnya (*meaningfull*). Sedangkan konsep *nglakoni* memiliki makna bahwa pebelajar mampu menggunakan seluruh kemampuannya dalam menyelesaikan problematika dalam kehidupannya. Pada dasarnya konsep ini bertujuan untuk mendorong pebelajar menjadi individu yang tangguh, tanggap dan tanggon (Kuswandi et al., 2020).

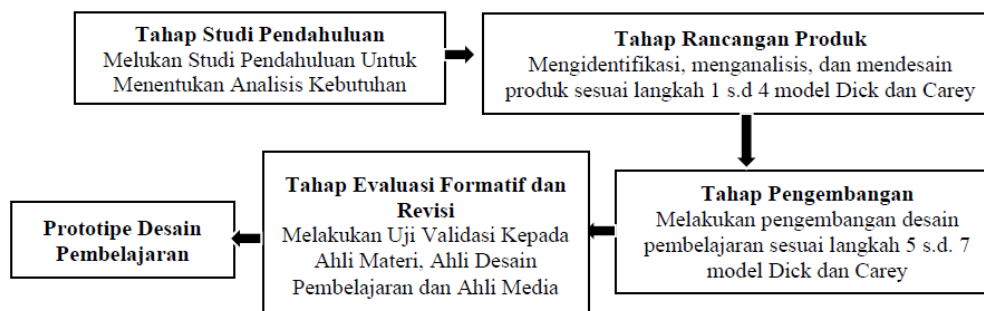
Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menganggap bahwa perlu dikembangkannya desain pembelajaran yang efektif sekaligus dapat menarik minat pebelajar dalam belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sekaligus memperluas sarana perkembangan pengetahuannya sekaligus menciptakan para pebelajar dengan konsep berpikir yang tepat dalam menemukan, memahami, membangun dan mengaplikasikan ide atau gagasannya dalam sebuah tulisan. Selain itu melalui pembelajaran multiliterasi berbasis Tringo ini diharapkan pebelajar mampu menghadapi perubahan sosial yang selalu dinamis akibat berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan dengan bijak.

METODE

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menjadi metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk desain pembelajaran. Model desain instruksional Dick & Carrey dalam (Dick et al., 2009) menjadi model pengembangan yang digunakan dengan alasan karena berorientasi pada aspek tujuan, variabel kondisi, yang mampu dijadikan dasar dalam menetapkan bahan pembelajaran yang optimal (Muga et al., 2017).

Selain itu model tersebut dapat dijadikan acuan dalam merancang bahan pembelajaran secara klasikal ataupun kelas individual. Penelitian dan pengembangan ini dibatasi sampai tahap uji

validasi ahli dikarenakan beberapa keterbatasan penelitian. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan, dimulai dari tahap studi pendahuluan, tahap rancangan, tahap Pengembangan, dan kemudian tahap evaluasi dan revisi.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Desain Pembelajaran

Tahap pendahuluan dilakukan untuk identifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan berdasarkan hasil wawancara pada guru dilakukan dalam tahap ini. Melalui tahapan ini, perangkat pembelajaran hasil pengembangan mampu memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap pendahuluan ini diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajar cenderung malas dan menganggap mata pelajaran tersebut membosankan. Guru di SMA Nasional juga mengatakan bahwa sulitnya menarik atau meningkatkan minat pembelajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran menulis teks eksposisi karena siswa beranggapan bahwa menulis menjadi kegiatan yang rumit.

Tahap rancangan produk diawali berdasarkan hasil analisis dari tahap sebelumnya yang selanjutnya disusun langkah-langkah sesuai dengan model pengembangan, yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menganalisis dan merancang desain pembelajaran mulai dari RPP, bahan ajar, LKPD dan panduan penggunaan. Hasil dalam tahap rancangan ini selanjutnya dikonsultasikan kepada pembimbing sebelum dilanjutkan ke tahapan selanjutnya.

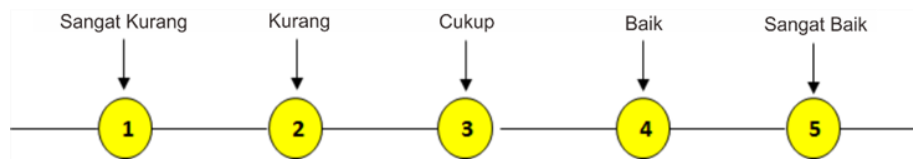
Tahap pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahap 5 s.d. 7 model pengembangan Dick dan Carey, yaitu mengembangkan butir tes, strategi pembelajaran, dan mengembangkan bahan ajar. Hasil dari tahapan ini adalah draf atau format awal perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Draft awal desain pembelajaran ini selanjutnya dikonsultasikan kepada pembimbing sebelum dilanjutkan ke tahap validasi.

Tahap evaluasi formatif dan revisi dilakukan melalui tahap validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh dosen Jurusan Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang. Sedangkan validasi desain pembelajaran dan media/bahan ajar dilakukan oleh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Produk yang dikembangkan selanjutnya diujicobakan kepada beberapa ahli dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian para ahli terhadap desain pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil uji validasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat kualitas, kelayakan, daya tarik, dari hasil pengembangan yang selanjutnya ditetapkan kesimpulan layak atau tidaknya hasil pengembangan tersebut.

Hasil saran dan kritik dari beberapa ahli menjadi dasar perbaikan dari perangkat pembelajaran yang kemudian menjadi sebuah *prototipe* desain pembelajaran multiliterasi berbasis tringo dalam pembelajaran menulis teks eskposisi sebelum kemudian diujikan kepada siswa. Untuk

memudahkan perolehan data, maka digunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban seperti pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Skala Likert

Perhitungan nilai rata-rata digunakan untuk menganalisis data skor hasil validasi dan uji coba adalah perhitungan nilai rata-rata. Arikunto (2010) menyebutkan bahwa untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai harus dibagi dengan banyaknya responden atau yang menjawab. Jawaban tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus umum dalam menentukan presentase sebuah produk.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketepatan menurut Arikunto (2010) dengan tingkatan skala: 1) Sangat Baik yang mencakup nilai 90-100; 2) Baik, yang mencakup nilai 75-80; 3) Cukup yang mencakup nilai 65-74; 4) Kurang yang mencakup nilai 55-64; dan 5) Sangat kurang yang mencakup nilai 0-54.

HASIL

Data Hasil uji validasi oleh ahli akan di uraikan dan dianalisa pada tahap ini. Data uji validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD) dan e-modul pembelajaran dan panduan penggunaan desain pembelajaran. Data uji hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Desain Pembelajaran oleh Ahli

No.	Validator	Presentase Hasil Validasi Produk			
		RPP	LKPD	E-Modul	Panduan
1	Ahli Materi	92%	88%	89,6	
2	Ahli Media			91,2%	88%
	Jumlah Presentase	92%	88%	180,8%	88%
	Rata-rata Presentase	92%	88%	90,4%	88%
	Rata-rata Presentase Keseluruhan Produk			89,76%	

Hasil uji validasi oleh ahli materi untuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) memperoleh hasil 92%, sedangkan untuk lembar kerja siswa (LKPD) memperoleh hasil 88% dan untuk e-modul pembelajaran memperoleh hasil 89,6%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan dapat dijelaskan bahwa ketiga perangkat pembelajaran hasil pengembangan dalam desain pembelajaran ini termasuk dalam kriteria valid atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji validasi yang selanjutnya dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Data uji validasi yang diperoleh dari ahli media pembelajaran adalah validasi e-modul pembelajaran dan panduan penggunaan desain pembelajaran. Analisis dari ahli media pembelajaran untuk e-modul pembelajaran memperoleh hasil 91,2% dan untuk panduan penggunaan desain pembelajaran memperoleh 88%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan dapat dijelaskan bahwa kedua perangkat hasil pengembangan tersebut termasuk dalam kriteria valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan produk, diperoleh hasil 89,76%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa desain pembelajaran multiliterasi berbasis Tringo pada pembelajaran menulis teks eksposisi dinyatakan valid dan layak sehingga

dapat dilanjutkan kepada uji coba kepada siswa. Tahap uji coba kepada siswa dilakukan dengan uji coba secara perorangan yang menyertakan 3 responden. Setelah dilakukan analisis terhadap uji coba perorangan, pengujian dilanjutkan kepada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 3 kelompok dengan masing-masing kelompok yang terdiri dari 4 responden. Setelah dilakukan analisis terhadap uji coba perorangan, pengujian kemudian dilanjutkan kepada uji coba luas yang melibatkan 24 responden atau satu kelas penuh. Adapun penyajian data hasil uji coba kepada siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Terhadap Produk Desain Pembelajaran

Uji Coba	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Jumlah Presentase	Rata-rata Presentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	3 Responden	266	266%	89%	Baik
Uji Coba Kel. Kecil	12 Responden	976	976	81%	Baik
Uji Coba Lapangan	24 Responden	2126	2126%	89%	Baik

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa respon penggunaan desain pembelajaran dengan pendekatan konsep Tringo Ki Hadjar Dewantara sudah memiliki tanggapan yang positif dari para pembelajar. Hal tersebut dapat disimpulkan dari perolehan nilai rata-rata dalam uji coba lapangan sebesar 89%. Jika hasil perolehan data ini disesuaikan kriteria tingkat kelayakan, maka desain pembelajaran ini disimpulkan dalam kriteria “Sangat Baik”, sehingga tidak perlu dilakukannya revisi. Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran sudah final dan tidak perlu adanya revisi, sehingga selanjutnya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Keterampilan multiliterasi diperlukan untuk menggunakan berbagai macam cara dalam mengekspresikan, mengungkapkan ataupun memahami ide-ide serta informasi melalui bentuk teks konvensional atau teks digital (Abidin, 2015). Dalam pandangan multiliterasi ini, seorang pembelajar penting untuk memahami multiliterasi dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi belajar mereka dan beradaptasi dengan berkembangnya teknologi (Agustin, 2019). Maka dari itu, tujuan dari pembelajaran multiliterasi ini sebenarnya adalah untuk mengembangkan keterampilan pembelajar dalam literasi kritis, visual, media, serta teknologi.

Suhendi et al., (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran multiliterasi ini mampu mendorong pembelajar untuk mengetahui bagaimana seharusnya belajar. Seorang pembelajar akan menyadari dan bertanggungjawab terhadap proses belajarnya sendiri. Maka dari itu pembelajaran tersebut perlu diintegrasikan dengan konsep atau strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa tanggungjawab dan kesadaran kepada pembelajar. Salah satu konsep yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah konsep belajar Tringo (*ngerti, ngrasa, nglakoni*). Suwanto (2018) menyebutkan ketiga komponen tersebut dilaksanakan secara terpadu dan saling mempengaruhi sama halnya dengan Taksonomi Bloom.

Hasil pengembangan desain pembelajaran ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik berdasarkan angket respon yang sudah diberikan. Pengembangan desain pembelajaran ini dilakukan dengan melakukan beberapa pengembangan produk atau perangkat pembelajaran seperti e-modul, RPP, LKPD dan panduan penggunaan desain pembelajaran. Menurut Candra et al., (2020) pengembangan perangkat tersebut juga mampu meningkatkan pengetahuan guru akan pedagogi dan implementasi rencana pembelajaran, khususnya di abad ini. Selain itu pengembangan tersebut juga dapat mendukung inovasi dalam strategi ataupun model pembelajaran di abad ini (Handayani et al., 2021).

Selain mengembangkan produk pembelajaran yang sudah disebutkan diatas, peneliti juga mengembangkan sintaks pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Sintaks tersebut tersebut dipadukan dengan konsep pembelajaran Tringo yang digagas oleh Ki Hadjar Dewantara. Konsep Tringo ini menekankan pada aspek *ngerti* (memahami), *ngrasa* (merasakan), dan *nglakoni* (melakukan). Hal ini didukung dengan hasil penelitian Diana et al., (2019) yang membuktikan bahwa konsep Tringo mampu membentuk karakter pebelajar yang ulet, tangguh dan bijaksana dalam memahami pembelajaran. Selain itu, Thaariq et al., (2021) juga menyatakan bahwa konsep Tringo mampu mendorong pebelajar untuk menumbuhkan sikap kemandirian dalam proses pembelajaran.

Tahap *ngerti* (kognitif) menurut Nadziroh (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa tahap tersebut harus disusun secara bertingkat yang meliputi mengingat, memahami, menggunakan, mengevaluasi dan mencipta. Dimensi kognitif ini berisi konsep, fakta, prosedur dan metakognisi. Sedangkan Tahap *ngrasa* (afektif) yang dimaknai sebagai cara dalam mencapai tujuan belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai, emosi dan perasaan pebelajar dengan menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap suatu permasalahan atau pernyataan (Wijayanto, 2017). Setiap tingkatan tersebut berkesinambungan dengan dalam proses afektif, yaitu tingkat menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisasikan dan menghayati. Tahap *nglakoni* (psikomotorik) berhubungan dengan motorik pebelajar, seperti gerak seluruh badan, gerak yang terkoordinasi, komunikasi non-verbal dan kemampuan berbicara yang menjadi tujuan dalam pembelajaran. Dengan demikian seorang pebelajar yang menghayati (*ngrasa*) sesuatu maka ia harus mengerti atau memahami terlebih dahulu terhadap sesuatu tersebut (*ngerti*), dan kemudian barulah ia akan mampu menunjukkan kemampuannya pada hasil belajarnya (*nglakoni*).

Adapun sintaks desain pembelajaran tersebut terdiri dari empat tahapan inti pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan dimulai dari tahap *tringo frame*, tahap *ngerti*, tahap *ngrasa*, dan tahap *nglakoni*. Tahap pertama adalah *tringo frame*, yang bertujuan untuk mendorong pebelajar dalam memahami stimulus tentang materi yang akan dipelajarinya. Tahapan ini didahului dengan kegiatan pebelajar yang menyimak penjelasan mengenai konsep Tringo dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dengan desain pembelajaran multiliterasi. Selanjutnya pebelajar memperoleh pemahaman awal tentang menulis sebuah teks eksposisi. Hal ini bertujuan agar proses refleksi pebelajar berjalan bersamaan dengan materi yang diberikan (Latipah & Afriansyah, 2018). Selain itu Hambali (2019) berpendapat bahwa proses refleksi akan membantu mereka dalam menganalisis dan mengimplementasikan pengetahuan yang akan didupakannya.

Tahap yang kedua adalah *ngerti*, yang bertujuan untuk mendorong pebelajar melatih keterampilan literasi media dan teknologi sekaligus menggali pemahaman yang akan didapatkan secara mendalam dan kemudian melengkapinya dengan pemahaman yang baru. Kegiatan ini didahului dengan mendorong pebelajar untuk menghasilkan pertanyaan dengan jalan melakukan kegiatan inkuiri sebelum guru menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini mampu membuat guru menjadi fasilitator dan mendorong pebelajar untuk berperan aktif dan tidak hanya menerima penjelasan secara verbal saja, akan tetapi juga menerima pengetahuan dan pengalaman belajar yang berguna untuk memahami inti dari materi pembelajaran (Dewi, 2016). Dalam mengembangkan disiplin intelektual dan kemampuan, guru bisa menerapkan kerja inkuiri sekaligus mengajak pebelajar untuk aktif dalam menjawab pertanyaan atau melakukan pemecahan masalah (Astuti & Setiawan, 2013) .

Tahap yang ketiga adalah *ngrasa*, yang bertujuan mengarahkan pebelajar supaya mampu mengambil makna dari setiap kegiatan belajarnya. Aktivitas yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah pebelajar berbagi hasil temuan individu dan berdiskusi dalam kelompok yang sudah

dibentuk sebelumnya. Aktivitas berbagi temuan tersebut dirasa penting karena mampu mengorganisir ide-ide bersamanya dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diajukan (Firmansyah, 2018). Selain itu, Alzahrani (2017) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penerapan metode diskusi mampu menambah kepercayaan diri pebelajar sehingga mau berusaha dalam menemukan informasi dan tidak terlalu bergantung pada guru dan pebelajar yang lain.

Tahap yang keempat adalah *nglakoni*, yang bertujuan untuk mengajari pebelajar dalam mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapatkannya. Aktivitas pertama yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pebelajar mempresentasikan hasil kerja kelompok yang diwakili oleh perwakilan kelompok yang sudah ditunjuk didepan kelas. Selain itu pebelajar juga dipersilahkan untuk melakukan interaksi tanya jawab dan tanggapan terkait pemaparan yang telah dilakukan setiap kelompok. Aktivitas tersebut berfungsi untuk meningkatkan kepercayaan diri pebelajar dalam berkomunikasi secara interpersonal maupun umum (Wardhani, 2021). Selain itu, Rati et al., (2017) berpendapat bahwa pebelajar mampu mengembangkan keterampilan dalam menjelaskan suatu inti topik yang telah disusun agar dapat dipahami oleh pebelajar yang lain dengan kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli untuk keseluruhan perangkat dan uji coba kepada siswa dalam desain pembelajaran ini terbukti bahwa desain pembelajaran ini mampu mendorong pebelajar untuk memiliki konsep berpikir yang jelas dan menjadikan mereka menjadi individu yang siap dalam menghadapi kehidupan di abad 21. Selain itu desain pembelajaran ini mampu meningkatkan minat pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran menulis teks eksposisi sesuai dengan hasil uji coba kepada siswa. Pengalaman belajar yang ditawarkan dalam desain pembelajaran multiliterasi berbasis Tringo ini sesuai untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi kontemporer (multiliterasi) pebelajar dalam menghadapi perubahan komunikasi sosial.

Sesuai dengan sintaks desain pembelajaran multiliterasi berbasis Tringo tersebut dapat dilihat dengan jelas bahwa pebelajar terarahkan secara sistematis dalam memahami pengetahuannya secara mendalam, menginternalisasikan pengetahuannya hingga menuangkannya dalam bahasa tulisan. Seluruh tahapan belajar yang dilaluinya berdampak terhadap hasil belajarnya dikarenakan berjalan dengan sistematis dan terurut. Dengan demikian proses pembelajaran akan jauh lebih inovatif, progresif, sekaligus berbasis realitas kehidupan yang sebenarnya sebagai hasil berpikir kritisnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji validasi perangkat pembelajaran yang menjadi bagian dari desain pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil bahwa perangkat yang dikembangkan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), e-modul pembelajaran dan panduan penggunaan desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 89,76%. Atas dasar kriteria yang ditetapkan, maka desain pembelajaran multiliterasi berbasis tringo dalam pembelajaran menulis teks eksposisi ini dinyatakan layak atau valid, sehingga bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu berdasarkan hasil uji coba kepada siswa, juga dapat disimpulkan bahwa respon siswa ketika menggunakan desain pembelajaran ini terbukti baik karena memperoleh hasil uji coba lapangan sebesar 89%. Supaya mampu dimanfaatkan secara optimal, maka guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas sepuluh perlu menggunakan perangkat-perangkat desain pembelajaran yang telah dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multiliterasi (sebuah jawaban atas tantangan pendidikan abad ke-21 dalam kobteks keindonesian)*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Agustin, R. M. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Jurnalistik dalam Pembelajaran Menulis Berita. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 5(2), 221–232.
- Alwasilah, A. C., & Senny, S. . (2012). *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Alzahrani, M. G. (2017). The Effect of Using Online Discussion Forums on Students' Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 16(1), 164–176.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Y., & Setiawan, B. (2013). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis pendekatan inkuiri terbimbing dalam pembelajaran kooperatif pada materi kalor. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 22–31.
- Ayuningtyas, R., Hermawan, R., & Mulyasari, E. (2019). Model Scaffolding Writing Berbasis Studi Kasus Untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Sosial Budaya ada Siswa SD di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 94–104.
- Baker, F. W. (2011). Media literacy: 21st century learning. *Library Media Connection*, 29(10).
- Borsheim, C., Merrit, K., & Reed, D. (2008). Beyond Technology For Technology's Sake: Advancing Multiliteracies In The Twenty-First Century. *The Clearing House: A Journal Of Educational Strategies*, 82(2), 87–90.
- Candra, P. N., Soepriyanto, Y., & Praherdhiono, H. (2020). Pedagogical Knowledge (PK) Guru Dalam Pengembangan dan Implementasi Rencana Pembelajaran. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–177.
- Dafit, F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Dasar, Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah*, 1(1).
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, P. S. (2016). Perspektif Guru sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka dan Inkuiri Terbimbing terhadap Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 179–186.
- Diana, R. C., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2019). Konsep Pembelajaran TRINGO pada Mata Kuliah Model Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 90–95.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). The systematic design of instruction 7th Ed. *United State of America: Pearson Education*.
- Erkan, D. Y., & Saban, A. İ. (2011). Writing Performance Relative to Writing Apprehension, Self-Efficacy in Writing, and Attitudes Towards Writing: A Correlational Study in Turkish Tertiary-Level EFL. *The Asian EFL Journal Quarterly March 2011 Volume 13, Issue, 13(1)*, 164–192.
- Fadli, R. . (2016). Pembelajaran Bahasa-Sastra Multiliterasi: Evaluasi dan Remediasi. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(1).
- Firmansyah, M. B. (2018). Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 119–125.
- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 23–32.

- Hambali, M. (2019). Pembelajaran Berbasis Kehidupan: Konsep Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 1(1), 129–136.
- Handayani, Z. L., Hadiapurwa, A., Azzahra, D. H., & Nugraha, H. (2021). Pembaharuan Strategi dan Metode Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah SMA di era Pandemi Covid-19. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 378–387.
- Iriantara, Y. (2014). *Literasi Media*. Jakarta: Simbiosis Rekata Media.
- Kalantiz, M., Cope, B., & Cloonan, A. (2010). A multiliteracies perspective on the new literacies. In *New literacies: multiple perspectives on research and practice*. The Guilford Press.
- Kuswandi, D., Diana, R. C., Goncalves, A. D. S., & Pereira, S. (2019). The Relationship Between Tringo Learning Strategy and High-Order Thinking Skills. *International Conference on Educational Technology 1*, 131–136.
- Kuswandi, D., Reza, L., Thariq, Z. Z. ., Sinaga, M. N. A., & Diana, R. C. (2020). The Role of Educational Technologists in Building the Skills of Early Childhood Teachers With TRINGO Ki Hadjar Dewantara Approach. *2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020)*, 138–143.
- Latipah, E. D. P., & Afriansyah, E. A. (2018). Analisis kemampuan koneksi matematis siswa menggunakan pendekatan pembelajaran CTL dan RME. *Matematika: Jurnal Teori Dan Terapan Matematika*, 17(1), 1–12.
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis model Problem Based Learning dengan menggunakan model dick and carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260–264.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34–40.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71.
- Rokhayati, U. (2014). Multiliteracies in A Writing Class. *Ahmad Dahlan Journal of English Studies*, 1(1), 1–7.
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis pengembangan budaya literasi dalam meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164.
- Suhendi, E. T., Damianti, & Anshori, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Konsep Dialektik dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 307–314.
- Suwarto, S. (2018). Proses Belajar Mengajar dalam Perspektif Sistem Among. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI* (pp. 202–204).
- Thaariq, Z. Z. A., Wijanarko, D. A., & Kuswandi, D. (2021). Desain Elaborasi Dengan Pendekatan Tringo Ki Hadjar Dewantara Dalam Bangunan Pembelajaran Digital. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 300–313.
- Wardhani, N. P. (2021). Dampak Presentasi di dalam Kelas terhadap Perkembangan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Pembelajaran EFL. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 2(1), 116–122.
- Wijayanti, A., & Widowati, A. (2019). Tringo Tamansiswa (Ngerti, Ngrasa, Nglakoni): The Development of Subject Specific Pedagogy with Value Clarification-Inquiry Learning. *Jurnal Pena Sains*, 6(2).