

DESAIN KONSEPTUAL BAHAN AJAR MULTIMODAL BAHASA INDONESIA DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL BADENG

Ai Roprop Uluwiah¹, Reni Noviani Lasmidewi², Ahmad Haenudin³, Lina
Siti Nurwahidah⁴, Deasy Aditya Damayanti⁵
^{1,2,3,4,5}Institut Pendidikan Indonesia

ropropuluwiah3@gmail.com¹, reninovianilasmidewi@gmail.com²,
ahmadhaenudin03@gmail.com³, linasiti@institutpendidikan.ac.id⁴,
deasyaditya@institutpendidikan.ac.id⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan desain bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis teks multimodal dengan muatan kearifan lokal Kesenian Badeng pada siswa kelas VIII SMP. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya optimalisasi budaya lokal sebagai sumber belajar serta tuntutan penguatan literasi multimodal dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini meliputi tahap analisis dan desain. Data diperoleh melalui analisis kebutuhan, angket kesiapan digital siswa, dan hasil Raport Pendidikan Tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kesiapan digital yang memadai untuk mengikuti pembelajaran multimodal. Desain bahan ajar yang dikembangkan praktis, dan relevan dengan Capaian Pembelajaran Fase D. Integrasi teks verbal, visual, dan audiovisual berbasis Kesenian Badeng mampu mendukung pengembangan keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan secara terpadu, sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar dan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Dengan demikian, desain bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal berpotensi menjadi alternatif model pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kontekstual di tingkat SMP.

Kata Kunci: Bahan Ajar Multimodal, Kearifan Lokal, Kesenian Badeng, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Model ADDIE.

ABSTRACT

This study aims to develop and test the feasibility of designing multimodal text-based Indonesian language teaching materials containing the local wisdom of Badeng Art for eighth-grade junior high school students. The research was motivated by the low utilization of local culture as a learning resource and the demand for strengthening multimodal literacy in the implementation of the Independent Curriculum. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. This study included analysis and design stages. Data were obtained through needs analysis, student digital readiness questionnaires, and junior high school education report card results. The

results indicate that students have adequate digital readiness to participate in multimodal learning. The developed teaching material design is practical and relevant to Phase D Learning Outcomes. The integration of verbal, visual, and audiovisual texts based on Badeng Art supports the development of listening, reading, viewing, writing, speaking, and presentation skills in an integrated manner, while increasing student learning engagement and appreciation of local culture. Thus, the design of multimodal teaching materials based on local wisdom has the potential to become an alternative, innovative and contextual model for Indonesian language learning at the junior high school level.

Keywords: *Multimodal Teaching Materials, Local Wisdom, Badeng Art, Indonesian Language Learning, ADDIE Model.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Pembelajaran bahasa di tingkat ini mencakup penguasaan keterampilan reseptif seperti menyimak, membaca, dan memirsa, serta keterampilan produktif yang meliputi menulis dan mempresentasikan. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Fase D, peserta didik diharapkan mampu menganalisis serta menyajikan informasi dari berbagai jenis teks multimodal (Kemendikbudristek, 2023).

Indonesia sendiri memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam dan berpotensi besar untuk dijadikan sumber bahan ajar autentik. Salah satu di antaranya adalah Kesenian Badeng yang berasal dari Malangbong, Garut. Kesenian ini merupakan warisan budaya bernilai historis dan spiritual, yang sejak lama berfungsi sebagai media dakwah dengan muatan nilai-nilai kearifan lokal (Nurmala, 2022). Namun, dalam praktik pembelajaran, unsur budaya lokal seperti Badeng sering kali disajikan hanya dalam bentuk verbal atau tekstual, tanpa mengoptimalkan potensi media digital yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Urgensi penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan inovasi pedagogis yang mampu menghubungkan kekayaan budaya lokal yang mulai terpinggirkan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pengembangan bahan ajar berbasis multimodal menjadi solusi strategis untuk meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan, mengoptimalkan seluruh keterampilan berbahasa, sekaligus menumbuhkan identitas budaya peserta didik yang hidup di era digital.

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji aspek historis dan sosiologis Kesenian Badeng (Rifqi Achmad Salmun, 2025) maupun pengembangan media ajar multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih terdapat kesenjangan yang cukup signifikan. Pertama, belum tersedia model pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia yang secara sistematis dan tervalidasi mengintegrasikan unsur-unsur multimodal khas Badeng seperti audio karawitan, visual koreografi, serta narasi historis—untuk mendukung pencapaian CP Fase D. Kedua, belum banyak bukti empiris yang menunjukkan bahan ajar multimodal mampu secara simultan meningkatkan kelima keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam aspek memirsas dan mempresentasikan yang menuntut kemampuan analisis visual dan digital berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk merancang serta memvalidasi bahan ajar Bahasa Indonesia kelas VIII berbasis multimodal dengan mengangkat Kesenian Badeng sebagai konteks utama.

Tujuan khususnya meliputi: (1) menganalisis dan merumuskan desain konseptual bahan ajar multimodal yang memadukan teks, audio, dan visual digital; (2) mengembangkan prototipe bahan ajar, termasuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis proyek digital dan sumber belajar imersif untuk teks naratif berlatar Badeng; serta (3) menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas bahan ajar tersebut dalam meningkatkan keterampilan menyimak, membaca, memirsas, menulis, dan mempresentasikan.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap desain pembelajaran Bahasa Indonesia melalui integrasi multimodalitas (Kress, 2010) dengan konten berbasis kearifan lokal. Dari sisi praktis, penelitian ini menghasilkan prototipe bahan ajar yang dapat digunakan langsung oleh guru Bahasa Indonesia di SMP secara interaktif dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka, sehingga membantu pencapaian Capaian Pembelajaran secara optimal. Sementara dari segi kultural dan kebijakan, hasil penelitian ini berpotensi mendukung pelestarian dan revitalisasi Kesenian Badeng melalui jalur pendidikan formal, sekaligus menjadi rujukan bagi pemerintah daerah dan satuan pendidikan dalam memperkuat literasi dan identitas budaya lokal.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Teori Multimodalitas dalam Pembelajaran Bahasa

Konsep multimodalitas berakar pada pandangan bahwa makna tidak hanya dibentuk melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui berbagai mode semiotik seperti gambar, suara, gerak, warna, dan tata letak (Kress & van Leeuwen, 2006). Dalam konteks pendidikan bahasa, pendekatan multimodal memandang teks sebagai kombinasi dari beragam mode komunikasi yang saling melengkapi dalam menyampaikan pesan. Kress (2010) menjelaskan bahwa multimodalitas memungkinkan peserta didik untuk mengonstruksi makna secara lebih komprehensif melalui keterlibatan inderawi yang beragam, sehingga meningkatkan daya serap dan retensi terhadap materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan pendekatan multimodal mendorong siswa untuk memahami, menganalisis, dan memproduksi teks melalui berbagai media. Misalnya, teks naratif tidak hanya dapat disajikan melalui bacaan tertulis, tetapi juga melalui film pendek, musik, ilustrasi, atau pertunjukan. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai pembaca pasif, tetapi juga sebagai pembuat makna aktif (*meaning maker*) yang berinteraksi dengan beragam sumber semiotik. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan literasi abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Kemendikbudristek, 2023).

Kearifan Lokal sebagai Sumber Bahan Ajar

Kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan nilai-nilai budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat setempat, berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan sosial, moral, maupun spiritual (Sartini, 2004). Dalam konteks pendidikan, kearifan lokal memiliki potensi besar sebagai sumber bahan ajar karena mampu menanamkan karakter, memperkuat identitas budaya, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan leluhur. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperkaya konten teks yang dipelajari siswa serta menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Kesenian Badeng, sebagai salah satu bentuk ekspresi budaya masyarakat Malangbong, Garut, mengandung nilai-nilai religius, sosial, dan estetis yang dapat diangkat dalam pembelajaran. Musik tabuhannya, gerak tari yang khas, serta syair-syair bernuansa dakwah mencerminkan kekayaan semiotik yang selaras dengan konsep

multimodalitas. Dengan demikian, mengintegrasikan unsur-unsur Kesenian Badeng dalam bahan ajar Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi memperkenalkan budaya lokal, tetapi juga menjadi media untuk mengembangkan keterampilan reseptif dan produktif siswa secara seimbang.

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia

Bahan ajar merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber informasi, sarana latihan, dan panduan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prastowo, 2015). Dalam Kurikulum Merdeka, pengembangan bahan ajar diarahkan agar mampu menumbuhkan kemandirian belajar, berpikir kritis, dan kreativitas siswa melalui konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, bahan ajar tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga harus kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dalam konteks penelitian ini, pengembangan bahan ajar dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan multimodal yang memadukan teks, audio, dan visual digital. Bahan ajar semacam ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi melalui berbagai mode persepsi, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kaya dan mendalam. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis proyek digital, seperti pembuatan video, infografis, atau dokumentasi kesenian, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam produksi makna dan refleksi terhadap nilai budaya yang dipelajari.

Model Pengembangan dalam Penelitian Pendidikan

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pendidikan tertentu serta menguji keefektifannya (Borg & Gall, 1983). Model pengembangan yang dapat diterapkan antara lain model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan prototipe, implementasi di lapangan, serta evaluasi efektivitas. Model ini relevan untuk menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran nyata di kelas.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan bahan ajar multimodal yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP

kelas VIII. Validitas mengacu pada kesesuaian isi dengan kompetensi dan konteks budaya; kepraktisan menekankan kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa; sedangkan efektivitas diukur melalui peningkatan keterampilan berbahasa siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

Keterampilan Berbahasa dalam Konteks Multimodal

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup enam keterampilan utama, yaitu menyimak, membaca, memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan. Dalam konteks multimodal, keterampilan-keterampilan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling berinteraksi. Misalnya, keterampilan memirsa mengasah kemampuan memahami pesan visual-auditori, sedangkan keterampilan mempresentasikan menggabungkan aspek verbal, gestural, dan visual untuk menyampaikan ide secara efektif. Pendekatan multimodal memungkinkan siswa berlatih berpindah dari satu mode ke mode lain secara fleksibel, sehingga kemampuan literasi mereka menjadi lebih adaptif terhadap perubahan bentuk komunikasi di era digital

C. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009). Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dan fleksibel untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif. Produk yang dikembangkan berupa desain bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis multimodal yang berlandaskan pada kearifan lokal Kesenian Badeng.

Tahapan model ADDIE yang digunakan untuk penelitian ini dilakukan 2 tahap kegiatan yaitu Analisis dan Desain, hal ini dilakukan memastikan bahwa desain bahan ajar dilakukan secara komprehensif, dimulai dari analisis kebutuhan pembelajaran dan desain bahan ajar Bahasa Indonesia multi modal. Setiap tahap saling berkaitan dan dapat disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP serta mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) Fase D.

Pelaksanaan Desain Bahan Ajar Model ADDIE**1. Tahap Analisis (Analysis).**

Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di SMP yang menjadi lokasi penelitian. Analisis dilakukan terhadap beberapa aspek, yaitu: (1) analisis karakteristik peserta didik, meliputi tingkat kemampuan literasi, gaya belajar, dan kesiapan terhadap penggunaan media digital; (2) analisis kurikulum, yang mencakup pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan elemen-elemen dalam Kompetensi Dasar yang relevan dengan teks multimodal; serta (3) analisis konteks budaya lokal, yang berfokus pada potensi nilai dan unsur semiotik dari Kesenian Badeng yang dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan isi, bentuk penyajian, serta media pendukung yang sesuai agar bahan ajar tidak hanya memenuhi tuntutan akademik, tetapi juga relevan secara sosial dan budaya.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun desain konseptual bahan ajar multimodal yang akan dikembangkan. Desain ini mencakup struktur isi, jenis teks yang digunakan yaitu teks naratif, serta integrasi unsur Kesenian Badeng dalam berbagai mode semiotik, seperti:

- **Mode teks verbal:** narasi sejarah dan nilai-nilai kearifan lokal Badeng;
- **Mode visual:** foto, ilustrasi, dan potongan koreografi pertunjukan Badeng;
- **Mode audio:** rekaman musik karawitan dan syair dakwah;
- **Mode digital:** interaksi multimedia yang memungkinkan siswa mengeksplorasi informasi melalui tautan dan media interaktif.

Selain itu, disusun pula rancangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis proyek digital yang mendorong kolaborasi dan kreativitas siswa, seperti pembuatan video dokumenter atau teks multimodal bertema budaya lokal. Desain bahan ajar ini disusun menggunakan prinsip keterpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Data Analisis Kebutuhan Pembelajaran

- Analisis dilakukan terhadap karakteristik peserta didik kelas VIII SMP yang meliputi tingkat kemampuan literasi, gaya belajar, dan kesiapan penggunaan media digital.
- Analisis kurikulum dilakukan untuk memetakan Capaian Pembelajaran Fase D yang menuntut pengembangan keterampilan menyimak, membaca, memirsa, menulis, dan mempresentasikan.
- Analisis konteks budaya lokal difokuskan pada potensi nilai dan semiotik Kesenian Badeng untuk integrasi dalam bahan ajar multimodal.

2) Data Perancangan Bahan Ajar

- Struktur isi bahan ajar berupa teks naratif dengan muatan nilai sejarah dan kearifan lokal kesenian Badeng.
- Integrasi multimodal meliputi mode verbal (narasi), visual (foto, ilustrasi, koreografi tarian), audio (musik karawitan, syair dakwah), serta digital interaktif.
- Perancangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berorientasi proyek digital yang mendukung kolaborasi dan kreativitas siswa.

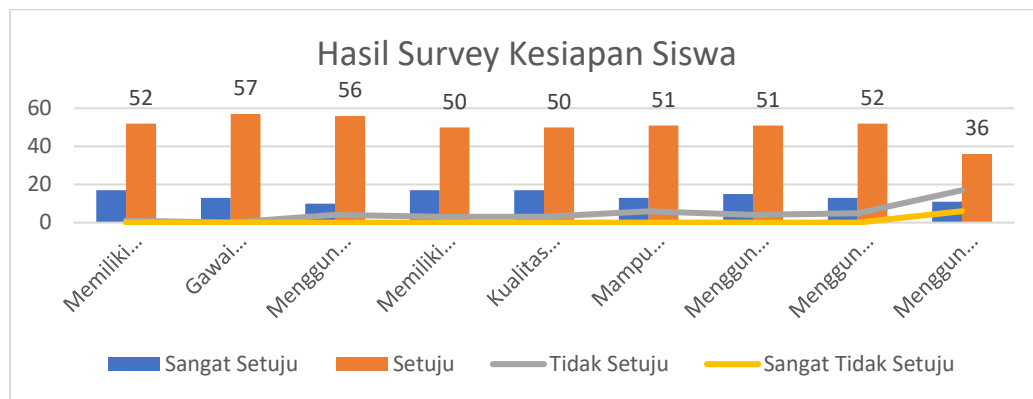
Data-data tersebut melengkapi artikel dengan menjelaskan secara sistematis penelitian dan desain bahan ajar ini dilaksanakan mulai dari analisis kebutuhan dan desain

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kesiapan Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran Multimodal Bahasa Indonesia

Hasil survei terhadap **70 siswa kelas VIII** menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memiliki **kesiapan yang tinggi** untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimodal dengan muatan budaya lokal Kesenian Badeng. Kesiapan tersebut mencakup aspek **kepemilikan perangkat digital, akses internet, kemampuan teknis, serta pengalaman menggunakan aplikasi pembelajaran.**

Sebagian besar siswa menyatakan telah memiliki **gawai pribadi** (HP/laptop/tablet) yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar. Hal ini menjadi prasyarat utama dalam implementasi pembelajaran multimodal yang menuntut integrasi teks, visual, audio, dan audiovisual.



Kepemilikan Gawai Pribadi

Diagram menunjukkan bahwa 99% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju memiliki gawai pribadi untuk menunjang pembelajaran, sedangkan 1% menyatakan tidak setuju.

Kelayakan Gawai untuk Pembelajaran

Sebanyak 100% siswa menyatakan gawai yang dimiliki layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimodal.

Penggunaan Gawai untuk Belajar Setiap Hari

Sebagian besar siswa (94%) menggunakan gawai setiap hari untuk kegiatan belajar; sementara 6% siswa belum menggunakannya secara rutin.

Akses Internet di Rumah

Diagram menunjukkan 96% siswa memiliki akses internet di rumah, sedangkan 4% siswa masih mengalami keterbatasan akses.

Kestabilan Koneksi Internet

Sebanyak 96% siswa menyatakan kualitas internet yang digunakan cukup stabil untuk mendukung pembelajaran digital.

Kemampuan Mengoperasikan Gawai secara Mandiri

Sebagian besar siswa (91%) mampu mengoperasikan gawai tanpa bantuan orang lain, menunjukkan kesiapan literasi digital dasar.

Penggunaan Aplikasi Pembelajaran

Sebanyak 94% siswa terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom, sedangkan 6% siswa belum optimal.

Penggunaan Aplikasi Pencarian Informasi

Diagram menunjukkan 93% siswa mampu menggunakan aplikasi pencarian informasi untuk mendukung kegiatan belajar.

Penggunaan Aplikasi Konferensi Video

Penggunaan aplikasi konferensi video menunjukkan variasi, dengan 67% siswa setuju dan sangat setuju, serta 33% siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi konferensi video.

Tabel 1. Hasil Survei Kesiapan Digital Siswa Kelas VIII

Indikator Kesiapan Digital	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Memiliki gawai pribadi untuk belajar	17	52	1	0
Gawai dapat digunakan dengan baik untuk pembelajaran	13	57	0	0
Menggunakan gawai setiap hari untuk belajar	10	56	4	0
Memiliki akses internet di rumah	17	50	3	0
Kualitas internet cukup stabil	17	50	3	0
Mampu mengoperasikan gawai secara mandiri	13	51	6	0
Menggunakan aplikasi pembelajaran (Google Classroom, dll.)	15	51	4	0

Indikator Kesiapan Digital	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Menggunakan aplikasi pencarian informasi	13	52	5	0
Menggunakan aplikasi konferensi video (Zoom/Meet)	11	36	17	6

Deskripsi Grafik 1 (Kesiapan Digital Siswa):

Pada grafik, terlihat bahwa kategori “setuju” dan “sangat setuju” mendominasi hampir seluruh indikator, terutama pada kepemilikan gawai, kemampuan penggunaan gawai, dan akses internet. Sementara itu, indikator penggunaan aplikasi konferensi video menunjukkan variasi respons yang lebih beragam, menandakan bahwa pengalaman pembelajaran sinkron daring belum sepenuhnya merata.

Temuan ini menegaskan bahwa siswa kelas VIII siap secara teknologis untuk mengikuti pembelajaran multimodal, meskipun masih diperlukan penguatan pada aspek literasi digital lanjutan, khususnya penggunaan media konferensi video.

Selain berdasarkan data kesiapan siswa, peneliti juga mempunyai sumber data dari analisis Rapor Pendidikan Tingkat SMP dengan hasil pada kemampuan literasi (A1) persentase peserta didik berdasarkan kemampuan dalam memahami, menggunakan, merefleksi dan mengevaluasi beragam jenis teks (teks informasional dan teks fiksi) mempunyai capaian “sedang” (55,81% peserta didik sudah mencapai kompetensi minimum) namun perlu Upaya mendorong lebih banyak peserta didik dalam mencapai kompetensi minimum, perubahan skor dari tahun lalu “menurun”, kompetensi mengakses dan menemukan isi teks pada kemampuan menemukan, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan suatu ide atau informasi eksplisit dalam teks informasional (non fiksi) dan sastra “menurun”. Rekomendasi berupa penerapan praktik inovatif pada beragam aktivitas intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

2. Relevansi Desain Bahan Ajar Multimodal Berbasis Kesenian Badeng

Desain bahan ajar teks multimodal yang dikembangkan berlandaskan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase D Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. Materi dikemas dengan mengintegrasikan teks laporan, teks visual, audiovisual, dan aktivitas kreatif, sehingga memungkinkan siswa belajar secara holistik. Pendekatan multimodal ini selaras dengan capaian pada setiap elemen keterampilan berbahasa, yaitu:

- **Menyimak dan memirsa**, melalui video pertunjukan Badeng;
- **Membaca dan memirsa**, melalui teks sejarah, alat musik, dan makna simbolik Badeng;
- **Berbicara dan mempresentasikan**, melalui diskusi dan presentasi hasil analisis;
- **Menulis**, melalui laporan singkat dan produk teks multimodal.

Integrasi budaya lokal Badeng menjadikan pembelajaran kontekstual dan bermakna, karena siswa tidak hanya mempelajari struktur bahasa, tetapi juga memahami nilai sosial, religius, dan historis budaya daerahnya.

3. Implementasi Aktivitas Multimodal dalam Pembelajaran

Aktivitas inti pembelajaran dirancang dengan tahapan memirsa, membaca, berdiskusi, dan berkarya, yang mendorong partisipasi aktif siswa. Pembuatan poster, presentasi, dan video pendek merupakan bentuk kreasi multimodal yang melatih literasi visual, literasi kritis, dan literasi kreatif secara bersamaan.

Tabel 2. Keterkaitan Aktivitas Multimodal dan Literasi Siswa

Aktivitas Pembelajaran	Bentuk Multimodal	Literasi yang Dikembangkan
Memirsa video Badeng	Audiovisual	Literasi visual & kritis
Membaca teks sejarah Badeng	Teks verbal + visual	Literasi teks
Diskusi nilai budaya	Lisan	Literasi sosial

Aktivitas Pembelajaran	Bentuk Multimodal	Literasi yang Dikembangkan
Membuat poster/video/presentasi	Visual, audio, teks	Literasi kreatif & digital

Hasil pembelajaran tidak hanya tercermin pada penguasaan materi Bahasa Indonesia, tetapi juga pada sikap apresiatif terhadap seni budaya lokal, sejalan dengan kegiatan Kokurikuler sekolah.

4. Implikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil survei dan desain pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks multimodal dengan muatan budaya lokal Kesenian Badeng layak dan relevan diterapkan di kelas VIII. Kesiapan siswa yang tinggi mendukung efektivitas pembelajaran, sementara konten budaya lokal memperkuat identitas dan karakter peserta didik.

Dengan demikian, pembelajaran multimodal tidak hanya berfungsi sebagai strategi pedagogis inovatif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal melalui pendidikan formal.

5. Desain Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Teks Multimodal

Desain bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun untuk mendukung implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks multimodal dengan muatan budaya lokal Kesenian Badeng Malangbong, Garut. Perancangan bahan ajar mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase D Kurikulum Merdeka, serta disesuaikan dengan hasil analisis kesiapan siswa.

Bahan ajar dirancang dengan prinsip kontekstual, integratif, dan partisipatif, yang mengombinasikan teks verbal, visual, audio, dan audiovisual. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara komprehensif sekaligus menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

1) Struktur dan Komponen Bahan Ajar

Bahan ajar multimodal terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi teks multimodal, (3) aktivitas pembelajaran, (4) lembar kerja peserta didik (LKPD), dan (5) penilaian berbasis kinerja.

Tabel 3. Komponen Desain Bahan Ajar Multimodal

Komponen	Deskripsi
Tujuan Pembelajaran	Dirumuskan berdasarkan CP Fase D Bahasa Indonesia
Materi	Teks laporan dan teks multimodal tentang seni Badeng
Media	Video pertunjukan, gambar alat musik, teks bacaan
Aktivitas	Diskusi, analisis teks, kreasi poster/video
Penilaian	Rubrik pemahaman, kreativitas, dan pesan budaya

2) Integrasi Elemen Keterampilan Berbahasa

Desain bahan ajar mengintegrasikan keempat keterampilan berbahasa secara seimbang. Aktivitas menyimak dan memirsa dilakukan melalui pemutaran video pertunjukan Badeng. Kegiatan membaca dan memirsa difokuskan pada teks laporan dan deskripsi alat musik serta makna simbolisnya. Selanjutnya, siswa dilibatkan dalam kegiatan berbicara melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil, serta kegiatan menulis melalui penyusunan laporan singkat dan teks multimodal.

Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mengonstruksi makna secara kritis melalui berbagai modal.

3) Aktivitas Pembelajaran Multimodal

Aktivitas inti pembelajaran dirancang berbasis proyek sederhana yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu bentuk aktivitas utama adalah pembuatan karya multimodal berupa poster, presentasi, atau video pendek yang mengangkat nilai budaya seni Badeng.

Aktivitas tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana penguatan materi Bahasa Indonesia, tetapi juga sebagai wahana pengembangan literasi visual, literasi digital, dan literasi budaya.

Tabel 4. Keterkaitan Aktivitas dan Kompetensi

Aktivitas	Moda yang Digunakan	Kompetensi yang Dikembangkan
Memirsa video Badeng	Audiovisual	Menyimak dan memaknai informasi
Membaca teks Badeng	Verbal & visual	Memahami dan menganalisis teks
Diskusi kelompok	Lisan	Berpikir kritis dan komunikatif
Poster/video	Visual, teks, audio	Kreativitas dan literasi multimodal

4) Penilaian dalam Bahan Ajar Multimodal

Penilaian dirancang menggunakan rubrik penilaian autentik yang menilai proses dan produk pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi pemahaman isi teks, kreativitas multimodal, kejelasan pesan budaya, serta kerja sama dan tanggung jawab siswa. Model penilaian ini sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik.

5) Implikasi Desain Bahan Ajar terhadap Pembelajaran

Desain bahan ajar berbasis teks multimodal dengan muatan budaya lokal Badeng terbukti relevan dengan kesiapan siswa dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Integrasi budaya lokal menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, meningkatkan motivasi belajar, serta berkontribusi pada penguatan karakter dan identitas budaya peserta didik.

Dengan demikian, desain bahan ajar ini berpotensi menjadi alternatif model pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan berakar pada kearifan lokal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VIII memiliki kesiapan yang memadai untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks multimodal, ditinjau dari kepemilikan gawai, akses internet, serta kemampuan menggunakan perangkat dan aplikasi pembelajaran digital. Kesiapan tersebut menjadi faktor pendukung utama dalam implementasi desain bahan ajar multimodal yang dikembangkan.

Desain bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis teks multimodal dengan muatan budaya lokal Kesenian Badeng telah disusun selaras dengan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Fase D Kurikulum Merdeka. Integrasi teks verbal, visual, dan audiovisual dalam satu kesatuan pembelajaran memungkinkan pengembangan keterampilan berbahasa secara terpadu, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dan pemaknaan kritis peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat kajian literasi multimodal yang menempatkan berbagai moda semiotik sebagai sarana konstruksi makna dalam pembelajaran bahasa. Integrasi budaya lokal sebagai sumber teks autentik juga menegaskan relevansi pendekatan kontekstual dalam pengembangan literasi bahasa dan literasi budaya secara simultan. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan digital peserta didik merupakan prasyarat penting dalam efektivitas pembelajaran multimodal.

Secara praktis, penelitian ini memberikan rujukan bagi guru Bahasa Indonesia dalam merancang bahan ajar yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran multimodal tidak hanya mendukung pelestarian budaya, tetapi juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan kualitas proses pembelajaran. Bagi satuan pendidikan dan pengembang kurikulum, temuan ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Longman
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer
- Kemendikbudristek. (2023). *Capaian Pembelajaran Fase D Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge
- Nurmala. (2022). *Kearifan lokal dalam Kesenian Badeng*. (Detail penerbit tidak disebutkan)
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kegiatan belajar mengajar: Merancang rpp terpadu & menarik*. Diva Press
- Rifqi Achmad Salmun. (2025). *Aspek historis dan sosiologis Kesenian Badeng*. (Detail penerbit tidak disebutkan)
- Sartini, N. W. (2004). *Kearifan lokal: Local wisdom*. (Detail penerbit tidak disebutkan).