

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berlaku di Indonesia saat ini merupakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran ini didasarkan bahwa struktur berpikir dalam teks dapat mengembangkan penalaran siswa menjadi lebih kritis dan relevan dengan tiga ranah pendidikan yaitu ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pada praktiknya, ketiga ranah itu tercermin melalui pembelajaran berbagai jenis teks yang tidak hanya sebagai sarana siswa dalam mengekspresikan perasaan dan pemikiran secara estetis dan logis, tetapi juga menekankan pada aspek fungsi sosial teks. Dengan demikian, pembelajaran bahasa berbasis teks merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menguasai dan menggunakan jenis teks tersebut di masyarakat.

Jenis teks yang terdapat pada kelas X SMA/SMK/MA/MAK terdiri atas teks laporan observasi, teks eksposisi, teks anekdot, teks hikayat, teks negosiasi, teks debat, teks biografi, dan puisi. Hal ini berarti siswa kelas X harus dapat menguasai semua jenis teks tersebut tanpa kecuali. Salah satu jenis teks yang harus dikuasai siswa yaitu teks anekdot. Teks anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang orang penting (tokoh masyarakat) atau fenomena sosial berdasarkan kejadian nyata yang patut untuk dikritisi. Kejadian nyata ini kemudian dikritik oleh penulis melalui

cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan.<sup>1</sup> Dengan demikian, teks anekdot adalah cerita lucu dan mengesankan yang bertujuan untuk menyindir atau mengkritik tokoh publik atau fenomena sosial yang patut dikritisi.

Pembelajaran teks anekdot tercantum pada empat Kompetensi Dasar (KD), yaitu KD 3.3 Menganalisis teks anekdot dari aspek makna tersirat, KD 4.3 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis, KD 3.4 Mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot, dan KD 4.4 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.<sup>2</sup> Hal ini berarti siswa harus menguasai keempat kompetensi dasar teks anekdot tersebut.

Akan tetapi, terjadi kesenjangan antara yang seharusnya terjadi dengan fakta yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di tiga sekolah di kota Tangerang, rata-rata siswanya yang duduk di kelas X masih belum memahami materi teks anekdot. Menurut guru, pada umumnya siswa kurang dapat mengembangkan kritik sosial ke dalam sebuah cerita lucu dan masih kurangnya kebahasaan yang digunakan pada hasil teks anekdot siswa.<sup>3</sup> Seperti yang terjadi di SMK Negeri 3 Kota Tangerang, menurut guru Bahasa Indonesia ibu Tita Wahyuningtyas, S.Pd., ditemukan masalah dalam pembelajaran teks anekdot. Nilai rata-rata siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada materi ini. Menurut ibu Tita,

---

<sup>1</sup>Suherli, dkk., *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 81.

<sup>2</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2020 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Kejuruan untuk Kondisi Khusus.

<sup>3</sup>Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia Kelas X di tiga sekolah di kota Tangerang. lewat aplikasi pesan *WhatsApp Messenger*.

siswa masih kurang paham dalam analisis struktur teks anekdot dan masih sulit menceritakan kejadian lucu yang sekaligus memiliki amanat dalam teks anekdot, sehingga berdampak pada hasil karya teks anekdot siswa yang kurang maksimal. Hasil wawancara juga menyatakan beberapa hal yang menjadi pemicu timbulnya masalah ini, antara lain dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 yang menyebabkan banyak keterbatasan dalam kegiatan belajar mengajar. Pola mengajar guru mengandalkan *google classroom* untuk membagikan materi, dan *google meet* untuk menjelaskan materi tersebut. Materi yang dibagikan terbatas hanya pada bentuk PDF atau *powerpoint*. Kemudian pada pertemuan melalui *google meet*, guru menerangkan materi tersebut menggunakan metode ceramah yang membuat siswa tidak termotivasi untuk berpikir kritis. Pertemuan *google meet* pun paling lama hanya sampai 30 menit dikarenakan kendala kuota dan jaringan siswa. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.<sup>4</sup> Keadaan ini mengakibatkan tidak efektifnya pembelajaran teks anekdot di kelas.

Suatu keberhasilan dalam belajar mengajar dapat dilihat dari strategi pembelajaran yang digunakan guru. Strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana kegiatan yang mencakup pendekatan, model, metode, teknik, dan media pembelajaran secara spesifik. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan menimbulkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terlebih dengan perkembangan teknologi sekarang ini, media pembelajaran juga ikut berkembang menjadi lebih canggih dan menarik. Guru pun dituntut untuk dapat memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.

---

<sup>4</sup>Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia Kelas X, ibu Tita Wahyuningtyas, S.Pd., 17 Februari 2021 lewat aplikasi pesan *WhatsApp Messenger*.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini berdampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan salah satu poin penting yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, poin ke-13 pada prinsip pembelajaran yang digunakan yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.<sup>5</sup> Seluruh aspek pembelajaran diharapkan mampu memanfaatkan teknologi agar sesuai dengan perkembangan zaman.

*Mobile learning* sebagai penerapan dari pemanfaatan teknologi adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat bergerak (*mobile devices*) sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada.<sup>6</sup> Dengan diterapkannya *mobile learning* ini menggeser pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, dan pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif dengan siswa sebagai pembelajar mandiri. Kemudahan dalam akses materi, pendistribusian yang relatif lebih hemat dibanding bentuk cetak (*hardcopy*), serta fitur-fitur canggih yang menambah variasi konten pembelajaran juga menjadi alasan *mobile learning* ini layak untuk dikembangkan.

Salah satu teknologi *mobile* yang sudah tidak asing dan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa yaitu ponsel pintar atau *smartphone*.

---

<sup>5</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

<sup>6</sup>Bambang Warsita, "Mobile Learning sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif", Jurnal Teknodik Vol. XIV No. 1, Juni 2011, hlm. 63.

Berdasarkan riset terbaru dari layanan manajemen konten *HootSuite* dan agensi pemasaran media sosial *We Are Social* dalam laporan bertajuk “Digital 2021”, pengguna internet *mobile* di Indonesia tercatat mencapai 195,3 juta atau sebesar 96,4% dari total pengguna internet, dan sebesar 96% pengguna mengakses internet menggunakan *smartphone*. Dalam laporan lebih spesifiknya, kepemilikan *smartphone* di Indonesia sudah mencapai angka 198,9 juta atau sebesar 98,2% dari total pengguna internet. Melihat angka yang fantastis ini, tidak mengherankan jika Indonesia sendiri telah menjadi pasar *smartphone* ketiga terbesar se-Asia Pasifik setelah Cina dan India.

Melihat kondisi demikian, memanfaatkan teknologi *smartphone* perlu dilakukan demi terciptanya pembelajaran yang canggih dan familiar dengan keseharian siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di tiga sekolah di kota Tangerang, guru sebatas menggunakan media *powerpoint* dan kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam bentuk aplikasi yang dapat dijalankan di *smartphone*.<sup>7</sup> Seperti yang terjadi di kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang, pemanfaatan *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini belum maksimal. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan, pembelajaran dengan rangkuman materi melalui media PDF atau *powerpoint* membantu siswa memahami poin-poin penting, namun tidak menarik karena hanya berupa tulisan dan tidak bersifat interaktif. Menurut siswa, untuk menambah motivasi belajar maka siswa membutuhkan adanya media yang menarik dan menyenangkan. Dalam angket juga dirincikan bahwa media yang diinginkan tersebut yaitu media

---

<sup>7</sup>Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di tiga sekolah di kota Tangerang lewat aplikasi pesan *WhatsApp Messenger*.

yang mempunyai banyak aspek visual, efek khusus seperti grafis, animasi, dan audio yang menunjang, serta bersifat interaktif seperti siswa terbawa dalam sebuah cerita sehingga tidak membuat jenuh dalam belajar.<sup>8</sup> Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa masih sangat tergantung pada media yang memiliki unsur hiburan, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Kriteria-kriteria yang dibutuhkan siswa di atas dapat diterapkan pada media berupa *game*, karena salah satu keunggulan utamanya yaitu menarik dan menyenangkan.<sup>9</sup> Hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang juga menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengaku sangat tertarik apabila pembelajaran dilakukan melalui media seperti aplikasi *game* dalam *smartphone*.<sup>10</sup> Fenomena populernya *game* di kalangan siswa dikarenakan elemen-elemen yang ada di dalam *game* memang dibuat untuk menstimulasi pemainnya lewat misi-misi yang harus diselesaikan. Apabila misi-misi di dalam *game* dibuat untuk tujuan pembelajaran, tentu siswa akan merasa tertantang, antusias, dan termotivasi untuk menyelesaikan *game* pembelajaran tersebut. Kelebihan lainnya dari sebuah *game* yaitu adanya kesempatan untuk melakukan *restart* atau bermain ulang, sehingga siswa tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap *game*. Penelitian oleh Chirchop, dkk. menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat

---

<sup>8</sup>Hasil angket yang dibagikan kepada siswa Kelas X, 15 Maret 2021 lewat isian pada *Google Formulir*.

<sup>9</sup>Akhmad Hidayatno, dkk., *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*, (Yogyakarta: Leutika Nouvalitera, 2018), hlm. 15-19.

<sup>10</sup>Hasil angket yang dibagikan kepada siswa Kelas X, 15 Maret 2021 lewat isian pada *Google Formulir*.

memberikan hasil yang positif, serta kemampuan siswa dapat meningkat sebanyak 50% ketika suatu subjek pelajaran diberikan unsur *game*.<sup>11</sup>

Salah satu jenis *game* yang cukup populer yaitu *game* trivia. *Game* ini merupakan jenis permainan kuis di mana pemain diberikan pertanyaan-pertanyaan dan ia harus menjawab dari pilihan jawaban yang telah disediakan. Pemilihan jenis *game* trivia didukung penelitian oleh Hackathorn, dkk. yang menyatakan bahwa hasil tes siswa mengalami peningkatan setelah belajar melalui *game* trivia. Dalam penelitian tersebut, dibahas juga respon positif siswa terhadap *game* trivia. Pertama, pertanyaan-pertanyaan dalam *game* yang langsung menunjuk pada materi yang penting membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran. Kedua, siswa menganggap *game* ini menyenangkan sehingga tidak merasa terbebani saat belajar.<sup>12</sup> Melalui misi sederhana yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan lewat pilihan jawaban, *game* trivia dapat digunakan sebagai media pembelajaran apapun, termasuk dalam pembelajaran teks anekdot yang menjadi permasalahan di SMK Negeri 3 Kota Tangerang.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anditasari, dkk. berjudul *Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan permainan edukatif digital untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan layak untuk diimplementasikan dan memberikan

---

<sup>11</sup>Tatjana Chircop, et al., “Improved Students’ Performance within Gamified Learning Environment: A Meta-Analysis Study”, International Journal of Education and Research, Vol. 8 No. 1, Januari 2020, hlm. 223.

<sup>12</sup>Jane Hackathorn, et al., “Examining Exam Reviews: A Comparison of Exam Scores and Attitudes”, Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, Vol. 12 No. 3, September 2012, hlm. 79.

dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi.<sup>13</sup> Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ardiana dan Suryawan berjudul *Pelestarian Teka-Teki Peribahasa Bali Melalui Game Trivia Cecimpedan Berbasis Mobile*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan *game* berbasis *mobile* dengan menebak teka-teki peribahasa Bali, *cecimpedan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan sudah bekerja sesuai dengan rancangan yang dibuat.<sup>14</sup> Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian oleh Felix Intan Bahagia berjudul “*Gamifikasi terhadap Motivasi: Studi Kasus Tabel Periodik Kimia Menggunakan Trivia Game*”. Hasil penelitian ini yaitu gamifikasi mempengaruhi peningkatan motivasi dan juga membantu pelajar untuk mempelajari pelajaran.<sup>15</sup> Dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan *mobile learning* berbasis *game* trivia yang khusus ditujukan untuk pembelajaran teks anekdot belum pernah diteliti sebelumnya.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *mobile learning* berbasis *game* trivia pada pembelajaran teks anekdot. Media ini dikembangkan karena sesuai dengan tuntutan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta selaras dengan minat dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, judul penelitian ini yaitu “Pengembangan

---

<sup>13</sup>Restining Anditasari, dkk., “*Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*”, Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang, Vol. 3 No. 1, Januari 2018, hlm. 107.

<sup>14</sup>Dewa Putu Yudhi Ardiana dan I Wayan Dharma Suryawan, “*Pelestarian Teka-Teki Peribahasa Bali Melalui Game Trivia Cecimpedan Berbasis Mobile*”, Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, Vol. 6 No. 2, Januari 2020, hlm. 183.

<sup>15</sup>Felix Intan Bahagia, “*Gamifikasi terhadap Motivasi: Studi Kasus Tabel Periodik Kimia Menggunakan Trivia Game*”, Doctoral dissertation, (Universitas Pelita Harapan, 2019).



Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game* Trivia pada Materi Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang”.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus hanya pada pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Game* Trivia pada Materi Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia pada materi teks anekdot siswa kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang?”

## **1.4 Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia di masa yang akan datang.

### 2) Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia ini dapat memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi teks anekdot dan dapat memberi pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran teks anekdot sehingga nantinya dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game* trivia yang ditujukan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.