

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yaitu berbasis teks. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks memiliki beberapa prinsip yaitu bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan hanya kumpulan kata atau kaidah kebahasaan; penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna; bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dilepaskan dari konteks karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi penggunaannya; dan bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia.

Dalam pembelajaran berbasis teks salah satu prinsipnya disebutkan bahwa penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna. Proses pemilihan bentuk kebahasaan tersebut dapat dikembangkan dengan menulis sebuah teks atau disebut keterampilan menulis. Mahsun (2014) menyatakan menyusun teks merupakan suatu kegiatan yang kompleks yang membutuhkan aktivitas yang teratur (sistematis), terkontrol, empirik, dan kritis. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik mampu menuangkan gagasan atau idenya secara runtut dengan menggunakan pemilihan kebahasaan yang tepat, serta struktur yang sesuai dengan konteksnya.

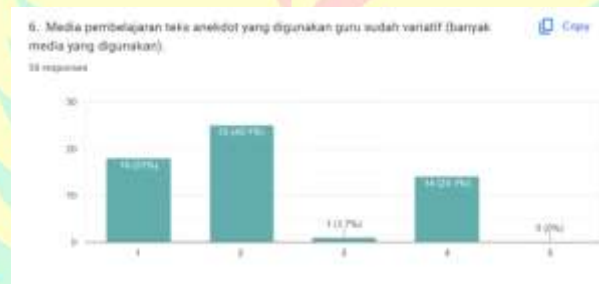
Sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka terdapat capaian pembelajaran menulis yang diturunkan ke dalam beberapa tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu tujuan pembelajaran menulis teks anekdot dengan informasi yang akurat dan merujuk pada sumber-sumber informasi yang valid dalam bentuk media kreatif. Sehubungan dengan salah satu tujuan pembelajaran dalam teks anekdot yaitu membuat teks dalam bentuk media kreatif, maka pengajar perlu menyiapkan media pembelajaran yang lebih variatif guna mendukung penyampaian materi pelajaran serta merancang dan mendesain sebuah media pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang disesuaikan dengan adanya kebutuhan peserta didik.

Menurut Adam & Syastra (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pengajar yang kreatif dan menggunakan media yang menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai pembelajaran dapat optimal, pengajar harus mampu menghadirkan berbagai macam cara, baik dalam pemilihan metode, media, maupun bahan ajar.

Namun, kendala yang dialami oleh peserta didik dalam mempelajari teks anekdot adalah kurangnya motivasi dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Media pembelajaran yang disarankan digunakan oleh guru dalam mempelajari teks anekdot berdasarkan buku

Bahasa Indonesia pegangan guru adalah *Microsoft PowerPoint*, video, majalah, dan buku komik. Namun, media tersebut masih kurang digunakan oleh pengajar, sedangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting yang sudah terdapat dalam tujuan pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebesar 43,1% peserta didik menyatakan bahwa pengajar belum menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran teks anekdot.



Gambar 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara guru ditemukan juga bahwa alasan pengajar kurang bisa memanfaatkan media pembelajaran adalah pengajar menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan, media merupakan barang yang canggih dan mahal, apabila menggunakan media, waktu pengumpulan tugas terasa menjadi tidak efektif.

Media yang bisa digunakan untuk menulis yaitu bisa melalui media gambar. Media gambar merupakan satu teknik pengajaran menulis yang sangat dianjurkan oleh para ahli. Bagi peserta didik yang sering berimajinasi, melihat suatu gambar yang diam akan menjadi memiliki banyak makna. Gagasan yang abstrak dapat

dibantu dengan media gambar karena dapat memberikan gambaran yang jelas tentang masalah yang digambarkan (Syahrudin, 2016).

Selain itu, menurut Dayu & Pratiwi (2021) media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran menulis yaitu media *Big Book Writing* Berbasis *Culture Learning*. Media ini berupa buku pop up di mana gambar tiga dimensi muncul dan terlihat seperti nyata. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, memperkaya bahasa tulisan, dan mengembangkan semua aspek kebahasaan dengan menggunakan media tersebut.

Sejalan dengan tujuan pembelajaran menulis teks anekdot dengan media kreatif, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik. Perlu adanya tahap perbaikan cara belajar, salah satunya dengan adanya penerapan media yang berbeda dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Pembelajaran berbasis android dapat dilakukan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini melalui gawai yang dapat menjadikan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Kuswanto, 2019). Oleh karena itu, media BAMBI berbasis android adalah salah satu media yang disarankan bisa digunakan selama pembelajaran melalui luring ataupun daring.

Media BAMBI adalah media berbasis android yang dikembangkan peneliti untuk memudahkan keterampilan menulis teks anekdot peserta didik. Media BAMBI akan berisi mengenai materi yang bisa membantu menulis teks anekdot, seperti langkah – langkah, struktur dan kebahasaan, contoh teks anekdot, dan juga akan

dilengkapi dengan latihan – latihan. Salah satu kelebihan dari media ini adalah mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik, namun salah satu kekurangan dari media ini adalah hanya bisa diakses dengan menggunakan jaringan internet.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang ditulis oleh Setiawati & Sumarno (2020) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote untuk Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote untuk Kelas X di SMA Negeri 19 Surabaya sangat layak dan efektif diterapkan untuk proses pembelajaran.

Zain et al. (2020) juga melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Melalui ‘Whatsapp dan Facebook’ di Kelas X SMK Negeri 4 Mataram (Ke Arah Multimedia)”. Tujuan dalam penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran teks anekdot melalui Whatsapp dan Facebook di kelas X SMK Negeri 4 Mataram (ke arah multimedia). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba satu-satu dan kelompok kecil yang dilakukan menunjukkan media ini berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Sari et al. (2017) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA.” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media berbasis blog dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan replikasi kelas X.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran teks anekdot dapat dilakukan dengan media pembelajaran berbasis blog sebagai media penyampai pesan dalam mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba untuk mengembangkan media ajar BAMBI terhadap keterampilan menulis teks anekdot kelas X SMK.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana rancangan pengembangan media keterampilan menulis teks anekdot?
- b. Bagaimana kelayakan media yang digunakan dalam keterampilan menulis teks anekdot?

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah hanya pada pengembangan media ajar BAMBI berbasis andorid terhadap keterampilan menulis teks anekdot kelas X SMK.

1.3.1 Subfokus Penelitian

- a. Kebutuhan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot kelas X SMK.
- b. Pengembangan media ajar BAMBI berbasis andorid terhadap keterampilan menulis teks anekdot kelas X SMK.

- c. Kegunaan media ajar BAMBI berbasis andorid terhadap keterampilan menulis teks anekdot kelas X SMK.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana analisis yang dilakukan dalam pengembangan media ajar BAMBI berbasis andorid terhadap keterampilan menulis teks anekdot kelas X SMK?
- b. Bagaimana desain dalam pengembangan media ajar BAMBI berbasis andorid terhadap keterampilan menulis teks anekdot kelas X SMK?
- c. Bagaimana kelayakan media ajar BAMBI berbasis andorid terhadap keterampilan menulis teks anekdot kelas X SMK?

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk:

1.5.1 Bagi Peserta Didik

- a. Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman menulis teks anekdot sesuai dengan kemampuan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
- b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan bantuan android yang dimiliki.

1.5.2 Bagi Pengajar

- a. Media ini bisa membantu pengajar dalam melaksanakan pembelajaran yang variatif dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.
- b. Membantu pengajar dalam meningkatkan pengetahuan pengajar mengenai perkembangan teknologi.

1.5.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Merancang suatu media pembelajaran di tengah perkembangan teknologi yang pesat.
- b. Memudahkan pembelajaran teks anekdot dengan media yang berbeda.
- c. Menjadi salah satu rancangan bagi peneliti lain yang ingin merancang media pembelajaran.