BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Materi ajar merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Dengan materi ajar, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara sistematis karena guru sebagai pelaksana pendidikan mudah menjalankan sesuai dengan pedoman. Prastowo (2021:17) mengemukakan bahwa materi ajar adalah segala bentuk bahan yang terstruktur dan memberikan gambaran utuh tentang kompetensi yang akan dipelajari dan digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran untuk keperluan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa guru perlu mengembangkan materi ajar. Tugas pengembangan materi ajar bagi guru diatur di dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran atau materi ajar serta perangkat pendukung lainnya. Peraturan Pemerintah tersebut dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang berbunyi perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan guru untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Siswa dan guru menghendaki produk yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan mengajar mereka.

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik adalah mengembangkan materi ajar agar

pembelajaran lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapai. Bagi siswa, tujuannya sederhana yaitu memudahkan siswa untuk belajar, memahami materi, memberikan kemudahan akses, menarik, mudah dimiliki, sehingga berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya. Kemampuan guru dalam mengembangkan materi ajar sangat menentukan keberhasilan pembelajaran yang diselenggarakan lembaga pendidikan memerlukan komponen pendukung agar proses belajar mengajar bisa mencapai pembelajaran yang efektif.

Selain guru mengembangkan materi ajar, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip yang ada di kurikulum. Kurikulum Merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Siswa dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin dipelajari sesuai bakat dan minatnya. Kurikulum atau program Merdeka belajar ini diluncurkan oleh Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi sebagai bentuk dari tindak evaluasi perbaikan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 masih menggunakan KI dan KD, akan tetapi pada Kurikulum Merdeka ini berubah menjadi CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), dan ATP (Acuan Tujuan Pembelajaran). Penilaian pada Kurikulum 2013 memakai penilaian formatif dan sumatif oleh pendidik untuk memantau kemajuan belajar, hasil belajar siswa dengan berkesinambungan dan menguatkan pelaksanaan penilaian autentik disetiap mata pelajaran sedangkan penilaian dalam Kurikulum Merdeka fokus pada penguatan asesmen formatif dan penggunaan hasil *asesmen* untuk merancang pembelajaran sesuai tahap capaian siswa dan penguatan pada proyek Profil Pelajar Pancasila.

Adapun sekolah yang saya pilih untuk menjadi acuan adalah SMA Swasta Budi Satrya. SMA Swasta Budi Satrya menerapkan dua kurikulum yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini diterapkan di kelas X saja, sedangkan di kelas XI dan XII masih menggunakan Kurikulum 2013, mengingat Kurikulum Merdeka baru berjalan sejak awal tahun 2023. Dengan adanya perubahan kurikulum ini, SMA Swasta Budi Satrya telah mendukung memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Kebijakan Merdeka Belajar ini guru diharapkan dapat lebih fokus pada pembelajaran dan siswa bisa lebih banyak belajar. Kesiapan guru inilah yang nantinya menentukan keberhasilan pelaksanaan kebijakan merdeka belajar. Karena sebaik apapun kebijakan yang dibuat, jika guru yang menjalankan tidak memiliki kemampuan yang baik dan kesiapan yang matang, maka kebijakan tersebut tidak akan berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMA Swasta Budi Satrya pada semester ganjil tahun 2023 materi pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan di kelas X memuat beberapa teks, di antaranya yaitu teks laporan hasil observasi, eksposisi, prosedur kompleks, negosiasi, dan anekdot. Dari kelima jenis teks tersebut, yang paling mendapat perhatian dari siswa adalah teks anekdot. Anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdot selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial. Sebuah anekdot merupakan sarana penyampaian pesan dan kritikan terhadap fenomena sosial melalui kemasan cerita lucu namun sarat makna.

Pemilihan teks anekdot sebagai objek penelitian karena teks anekdot tergolong baru karena baru diterapkan dalam kurikulum 2013, sehingga didalam penerapan Kurikulum Merdeka perlu untuk dilakukan penelitian. Selain itu, teks anekdot memiliki struktur dan makna tekstual serta kontekstual yang penting untuk diketahui siswa sehingga dapat menguasai capaian pembelajaran yang ada. Adapun capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa adalah Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan. Atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan atau fiksi. Tujuan pembelajarannya adalah siswa mampu menulis teks anekdot dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar, siswa mampu menulis pesan tertulis didalam teks anekdot secara logis dan kritis, siswa mampu menulis kembali teks anekdot baik itu dalam bentuk narasi dan dialog dan Siswa mampu menulis teks anekdot dengan melibatkan pengalaman pribadi atau observasi secara logis, kritis dan kreatif.

Peneliti ingin mengembangkan materi ajar teks anekdot dengan (1) memberikan contoh dari masing-masing struktur teks anekdot yang menarik dari sebuah cerita dengan menerapkan struktur teks anekdot yang terbaru. Pada Kurikulum 2013 struktur teks anekdot terdiri dari lima yaitu abstrak, orientasi, krisis, reaksi dan koda sedangkan pada penerapan Kurikulum Merdeka terdiri dari tiga struktur yaitu orientasi, komplikasi dan evaluasi. (2) Peneliti berinisiatif memberikan contoh ilustrasi teks anekdot yang menarik, (3) Peneliti menambahkan materi tentang langkah-langkah mengubah teks anekdot dalam bentuk narasi menjadi dialog dan (4) menambahkan materi tentang langkah-

langkah menulis teks anekdot. Dengan adanya pengembangan materi ajar ini, akan tercapai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari menulis teks anekdot yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Faktanya, selama ini produk materi ajar Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru SMA Swasta Budi Satria masih mengandalkan produk materi ajar yang sudah disediakan oleh pemerintah, minimnya pengetahuan dalam mengembangkan materi ajar tersebut. Adapun bahan ajar berupa buku yang digunakan guru sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, di SMA Swasta Budi Satria terkhusus guru bahasa Indonesia ternyata masih minim pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar dengan materi-materi ajarnya. Mengingat hal tersebut sekolah ini adalah sekolah yang mengalami transisi, dimana gurunya harus mempersiapkan diri dengan menyiapkan bahan-bahan atau modul ajar untuk mampu menjalankan Kurikulum Merdeka ini dengan tepat. Selain itu, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran di kelas dan masih sering menggunakan media lama seperti papan tulis, media buku dan metode ceramah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan materi ajar teks anekdot dengan memanfaatkan media teknologi.

Pengembangan materi ajar berbantuan media teknologi sangat cocok digunakan. Selain itu memanfaatkan media teknologi membuat siswa tidak perlu susah payah dalam memahami materi secara verbalitas yang disampaikan oleh guru. Materi ajar berbantuan media teknologi juga membuat keingintahuan siswa lebih meningkat. Siswa akan makin aktif memberikan pertanyaan, pendapat serta

kritikan sesuai dengan apa yang mereka dengar, lihat dan tonton (Hlm, 2015:4-6). Siswa perlu mendapatkan stimulus menggunakan media pembelajaran berbasis game sehingga dapat menghibur dan mengandung unsur-unsur pendidikan dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan materi ajar teks anekdot dengan berbantuan media web *Genially* dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami dan menulis teks anekdot. Proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan web *Genially* belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran di SMA Swasta Budi Satrya.

Genially adalah web yang dapat mempermudah pendidik melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat media sebagai bahan ajar. Pembelajaran Teks Anekdot dengan menggunakan media permainan ular tangga dari web *Genially*. Melalui web *Genially* ini akan membuat siswa dalam proses belajar mengajar lebih merasa senang dan menjadi lebih efektif lagi dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *Genially* yang digunakan dapat menunjang pendidik dalam melakukan *problem solving* yang dihadapi selama proses pembelajaran. Mengingat tuntutan zaman, tentang keberadaan buku, bahwa buku sekarang sudah dinilai ketinggalan zaman, untuk mengatasi hal tersebut, selain mengembangkan materi ini, maka dikembangkan dengan bantuan web *Genially*.

Media *Genially* memuat banyak fitur yakni presentasi, infografis, presentasi animasi/video, *CV*, kuis, dan *gamification* yang dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif bagi siswa. Pengguna diberikan kewenangan untuk menyunting konten yang ada melalui berbagai fitur yang tersedia pada menu.

Selain itu jangkauannya luas, bisa membuat berbagai macam media pembelajaran, dan dilengkapi dengan berbagai macam gambar, ikon, template, warna, dan font yang tidak terhitung jumlahnya sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses belajar yang menghasilkan peningkatan prestasi belajar. Oleh karena itu peneliti menggunakan fitur *game Snake and Ladders* atau ular tangga. *Snake and Ladders* atau ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi serangkaian kotak kecil dengan gambar tangga dan ular yang terhubung ke kotak lain. Game ini dikembangkan pada tahun 1870-an (Wikipedia, 2013) dalam jurnal (Ningsih, 2021:45).

Ular tangga adalah permainan yang sudah lama dikenal oleh masyarakat. Pembelajaran terselubung dapat digabung dengan beberapa pembelajaran dengan memodifikasi game ini dalam format perangkat lunak. Materi, soal dan video ditambahkan titik-titik tertentu agar mendorong pemain untuk menjawab pertanyaan tersebut agar bisa melanjutkan permainan. Karena adanya uji coba pada game, pemain diharuskan belajar jika mereka tidak memahami konsep pada game tersebut. Adanya perasaan senang saat bermain, pemain tidak akan cepat merasa bosan. Bermain dengan beberapa pemain menciptakan suasana belajar kelompok dan persaingan antar pemain. Persaingan antar pemain menciptakan semangat belajar bagi semua siswa. Belajar dalam bentuk kelompok membuat materi lebih mudah dipahami (Wahid dan Kurniawan, 2017:44). Web *Genially* digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya adalah memiliki fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan

tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar. Teks adalah satuan bilingual yang dimediasi secara lisan maupun tulisan dengan tata tertentu dan makna secara kontekstual (Kemendikbud, 2013).

Media pembelajaran ini dirancang dapat membantu siswa dalam belajar. Karena belajar dan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh sebab itu, melalui penggunaan media pembelajaran teks anekdot dengan permainan ular tangga menggunakan *web Genially* pada pokok bahasan teks anekdot, siswa dapat belajar sambil bermain dan merasa senang, sehingga dapat mudah berinteraksi dan menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada temannya. Sehingga siswa belajar dan bersenang-senang sambil mengatasi tantangan secara mandiri. Hal ini diharapkan dapat mewujudkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdot kelas X SMA Swasta Budi Satrya.

Penggunaan *web Genially* telah berhasil dengan adanya penelitian terdahulu. Penelitian pertama telah berhasil dilakukan oleh Wisnu (2022) yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdot Menggunakan Media Tiktok pada Siswa Kelas X SMAN 1 Perbaungan”. Menyimpulkan bahwa materi ajar teks anekdot bermuatan jenis-jenis teks anekdot perlu dikembangkan, penambahan materi mengenai langkah-langkah menulis dan contoh stuktur teks anekdot perlu dikembangkan untuk menambah pemahaman siswa dan memperoleh nilai baik berdasarkan validasi ahli, aspek kelayakan memperoleh nilai 79,84 dengan kriteria baik, aspek penyajian mendapat nilai 79.01 dengan

kriteria baik. Penelitian kedua dilakukan oleh Permatasari (2021) yang berjudul “Pengembangan E-modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Genially* pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model Vak Learning”. Dapat disimpulkan bahwa media *Genially* terkategori sangat baik setelah dinilai oleh ahli dengan rata-rata nilai 146 dari 160. Aspek tampilan media juga mendapatkan nilai rata-rata 7,71 dalam kategori sangat baik digunakan.

Penelitian ketiga telah berhasil dilakukan oleh Ratniati (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Bandar”. Kelayakan media permainan ular tangga menggunakan platform *Genially*, berdasarkan hasil validasi yang dilakukan kepada dua dosen fisika sebagai ahli media diperoleh rata-rata skor 4,11 dengan kategori “layak” dan total rata-rata skor yang diperoleh ialah 4,15 dengan kategori “layak”. Dengan adanya uraian di atas telah melahirkan intensi peneliti untuk mengetahui topik bahasan lebih lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Media Web *Genially* pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Materi ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran teks anekdot kurang bervariasi dan hanya memanfaatkan buku teks saja.

2. Materi ajar yang digunakan guru kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif.
3. Siswa merasa kesulitan dalam menulis teks anekdot
4. Pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially* belum pernah dilaksanakan di SMA Swasta Budi Satrya.
5. Metode yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan serta media yang digunakan guru kurang bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Suatu masalah dalam penelitian harus spesifik karena peneliti akan menemukan kesulitan dalam melakukan penelitian apabila masalah yang diteliti terlalu luas. Maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis web *Genially* pada siswa kelas X-1 SMA Swasta Budi Satrya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti paparkan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan masalah dari penelitian ini ialah:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan media web *Genially* pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya?
2. Bagaimana bentuk pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially* pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya?

3. Bagaimana kelayakan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially* di kelas X SMA Swasta Budi Satrya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini, ialah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan media web *Genially* di kelas X SMA Swasta Budi Satrya.
2. Untuk mengetahui bentuk pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially* pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya.
3. Untuk mengetahui kelayakan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially* di kelas X SMA Swasta Budi Satrya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca yang lebih luas terutama dalam kemampuan mengembangkan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially*.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan teori dan pemahaman baru mengenai pemanfaatan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially* sehingga dapat diterapkan oleh pembaca.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Penelitian ini juga melatih peneliti untuk menemukan dan menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially*.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru bahasa Indonesia dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran teks anekdot berbantuan web *Genially* sehingga dapat meningkatkan potensi belajar siswa.

c) Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru, sehingga diharapkan adanya peningkatan minat siswa dalam belajar teks anekdot.