

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum 2013 dengan bermuatan teks. Pembelajaran berbasis teks mampu membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Wardani dkk (2017:69) pembelajaran berbasis teks dapat digunakan dalam pembentukan sikap religius, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teks digunakan sebagai dasar pengembangan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia dan keterampilan dalam kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak perubahan baik dari segi isi, cara penyajian dan evaluasi yang digunakan. Dari segi isi, pembelajaran bahasa Indonesia menampilkan beberapa teks yang benar-benar baru dalam pembelajaran, seperti teks anekdot, teks eksemplum, teks negosiasi dan sebagainya. Dari segi penyajiannya, kurikulum 2013 menyajikan materi berdasarkan teks yang digunakan sebagai model dalam mempelajari materi. Berdasarkan teks yang diberikan, siswa diminta untuk mampu memahami konsep dan kaidah yang berlaku dalam suatu teks. Salah satunya yang harus dipahami oleh siswa adalah teks anekdot.

Teks anekdot merupakan salah satu materi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat dikelas X semester SMK/SMA/MA. Teks anekdot adalah sebuah cerita singkat, lucu, menyindir dan bermakna. Sepadan dengan penelitian Damayanti dkk (2014:2) menyatakan “Teks anekdot adalah sebuah

cerita singkat yang menarik, lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Teks anekdot sangat penting dipelajari siswa, selain lucu bersifat menyampaikan kritik secara halus dan bermakna, sepadan dengan penelitian Gumelar (2017:117) menyatakan “teks anekdot sebagai salah satu genre teks yang wajib dipelajari siswa, karena mengarah pada kemunculan berbagai efek positif bagi siswa. Teks anekdot menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan kompetensi kebahasaan, berbahasa, bersastra, penguasaan kompetensi mata pelajaran lain, maupun pembentukan akhlak luhur dalam pembentukan karakter.”

Terkait dengan pembelajaran teks anekdot, siswa masih mengalami kesulitan, terlebih lagi ketika diberi tugas untuk menulis teks anekdot. Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Batang Toru pada tanggal 7 Oktober 2018, menunjukkan bahwa menulis teks anekdot siswa sulit untuk menentukan topik, sulit menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisannya. Hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia menyatakan bahwa menulis teks anekdot kelas X masih dibawah batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah yakni 75, dan 40% siswa aktif dalam menulis teks anekdot. Diperkuat oleh penelitian Wardani dkk (2017:170) yaitu “siswa sering tertukar menempatkan urutan bagian teks berdasarkan struktur, siswa sulit mencari ide dalam membuat teks anekdot dan 40 % siswa yang aktif dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

Berangkat dari fakta tersebut, peneliti akan menggunakan modul sebagai sumber belajar siswa yang memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan siswa. Hal tersebut diperkuat oleh Nugraheni (2007:240) mengatakan,

“Pembelajaran dengan modul memungkinkan seseorang peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih Kompetensi Dasar (KD) dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Modul berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Lebih lanjut, Prastowo (2015 : 204) menyatakan bahwa “modul pada dasarnya adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami serta sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia siswa. Selain itu, keberadaan modul juga dapat mengukur kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi.”

Modul dikembangkan dengan berbantuan multimedia interaktif, tujuannya agar siswa lebih mudah menulis teks anekdot yang berbantuan gambar, animasi, video, suara ke dalam tulisan. Materi ajar akan disusun dalam bentuk modul digital yang dapat dipelajari secara mandiri melalui komputer. Pengembangan modul pembelajaran lebih menarik dan kreatif. Modul digital mudah dibawa kemana saja karena berbentuk CD dan dapat dilihat dimana saja sehingga pembelajaran siswa meningkat. Sepadan dengan pendapat Nyoman dkk (2012:15) pengemasan materi dalam bentuk modul program *software* yang mengkombinasikan antara video dan audio, yang meliputi: cuplikan film tentang Fenomena/masalah di lingkungan kehidupan siswa, teks yang dapat merangsang siswa berpikir untuk memahami konsep, simulasi yang mampu meningkatkan pemikiran abstrak siswa, dan akan menjadi alternatif bagi siswa dalam mengembangkan cara belajar mandiri bagi siswa. Hasil pengemasan program tersebut selanjutnya disebut sebagai Modul berbasis Multimedia Interaktif. Modul

program multimedia tersebut nantinya dapat disimpan di dalam hardisk PC, sehingga di rumah siswa dapat membuka setiap saat dibutuhkan. Bagi siswa yang memiliki laptop, modul juga dapat disimpan di laptopnya, sehingga dapat dibawa kemana siswa pergi dan mempelajari kembali bila dibutuhkan. Di samping itu, dengan perkembangan ICT yang telah memasuki berbagai bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan, program modul multimedia interaktif tersebut dapat dikemas dalam arsip *e-book* dalam bentuk *winzip* atau *winrar*, selanjutnya disimpan di sebuah website atau blog, sehingga modul tersebut dapat diakses oleh siapa saja, darimana dan kapan saja sesuai kehendak dan kebutuhan mereka.

Pembelajaran multimedia interaktif merupakan penggunaan gabungan beberapa media yang menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Hal ini dibuktikan oleh Dongsong (2005:150) dalam jurnalnya berjudul “The American Journal of Distance Education” menyatakan bahwa:

Three types of interaction in learning” learner instrutor, learner and learner-content. In learner-intraction is a major factor accounting for cognitive learning. Learner-learner interaction fosters colloborative learning. Learner content interaction refers of any interactive activities between the learner and instructional cintint online learning envivorment”.

Dongsong menyatakan tiga macam interaksi dalam pembelajaran yaitu siswa-guru, siswa-siswa, dan siswa-materi pelajaran. Interaksi antar siswa dengan guru mendukung dalam pembelajaran yang bersifat kognitif. Interaksi siswa dengan siswa membantu pembelajaran kolaboratif interaksi.

Penelitian mengenai multimedia interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya oleh Amrulloh

dkk (2013:135) dalam jurnalnya menyatakan bahwa kelayakan multimedia interaktif ditinjau dari dua aspek yaitu kelayakan materi yang meliputi kesesuaian isi media dengan konsep mutasi, dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan kelayakan media meliputi format media. Kualitas media dan kesesuaian konsep. Hasil telaah kelayakan materi oleh ahli materi diperoleh hasil bahwa multimedia interaktif memperoleh persentase 89,9 % masuk dalam kategori layak. Sedangkan berdasarkan aspek kesesuaian isi media konsep mutasi memperoleh rata-rata persentasi 88,28% masuk dalam kategori layak dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran memperoleh persentase 92,5% masuk dalam kategori layak.

Merujuk dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif dapat mempermudah guru dan siswa proses belajar mengajar. Proses pembelajaran akan menarik minat siswa jika ada keterpaduan yang sesuai pembelajaran dengan strategi pembelajaran. Model pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa sehingga materi pembelajaran yang diajarkan tidak hilang begitu saja seiring dengan bertambahnya pengetahuan yang baru dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Menyadari pentingnya keterpaduan antara materi pembelajaran menulis teks anekdot dan model pembelajaran, guru dituntut untuk mengupayakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi siswa dalam menulis teks anekdot. Salah satu model pembelajaran yang diduga akan sejalan dengan harapan kurikulum pada saat ini adalah model pembelajaran *project based learning*. Sepadan dengan pendapat Damayanti (2014:3) menyatakan bahwa “pendekatan saintifik pengarah pada

kurikulum 2013 yang mendorong siswa berpikir kritis, juga mendorong siswa menjadi proaktif. Salah satu model pembelajaran berpendekatan saintifik, yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran menulis teks anekdot ialah pembelajaran project based learning.

Model *Project based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membenturkan siswa kepada masalah-masalah praktis melalui stimulus dalam belajar. Peranan guru sangat penting dalam memberikan stimulus-stimulus agar siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, menemukan pemahamannya sendiri dan mengembangkan kreatifitasnya secara kolaboratif, Wajdi (2017:85). Model project based learning digunakan karena memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan siswa. Sepadan dengan penelitian Damayanti (2014: 3) menyatakan bahwa “apabila guru memberikan banyak proyek (tugas) pembelajaran menulis teks anekdot akan lebih kreatif dan aktif.”

Guttekin (dalam Gumelar 2017: 108) menyebutkan bahwa dalam project based learning siswa membangun dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri, mengembangkan kreativitas mereka, lebih memilih untuk memecahkan masalah dan kehidupan dibawa ke kelas. Singkatnya, pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pendekatan yang didasarkan pada siswa yang bekerja sendiri atau dalam kelompok kecil dengan tujuan menghasilkan produk.

Penelitian pengembangan modul pembelajaran teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan penerapan model *project based learning* ini dirancang agar proses pembelajaran yang dihasilkan efektif digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa. Penelitian ini diawali dengan mengkaji analisis kebutuhan subjek penelitian

kemudian akan digunakan dalam pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan model project based learning dalam pelajaran bahasa Indonesia. Modul digital yang dihasilkan diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot. Selanjutnya, dapat membantu siswa meraih kembali semangat dan prestasi dalam menulis teks anekdot.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Anekdot Berbasis Multimedia Interaktif dengan Penerapan *Project Based Learning* pada Siswa SMK Negeri 1 Batang Toru Tahun Pembelajaran 2018/2019.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa dalam menulis teks anekdot masih rendah. Hal ini diketahui dari nilai rata-rata yang masih berada di bawah KKM 75.
2. Siswa tidak mampu menuangkan isi pikiran dan ide dalam menulis teks anekdot.
3. Siswa sulit dalam menentukan topik menulis teks anekdot.
4. Siswa sering tertukar menempatkan urutan bagian teks berdasarkan strukturnya.
5. Hanya 40 % siswa yang aktif dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

1.3 Pembatasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi teks anekdot dibatasi pada Kompetensi Dasar (KD)
 - a. Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat
 - b. Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot
 - c. Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot, baik lisan maupun tulisan.
 - d. Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan, baik lisan maupun tulis.
2. Modul Pembelajaran yang akan dikembangkan berbentuk modul digital dan menggunakan model project based learning.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning* pada siswa SMK Negeri 1 Batang Toru ?
2. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning* pada siswa SMK Negeri 1 Batang Toru ?
3. Bagaimana keefektifan modul pembelajaran teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning* pada siswa SMK Negeri 1 Batang Toru ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan modul pembelajaran teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning* pada siswa SMK Negeri 1 Batang Toru.
2. Mendeskripsikan kelayakan modul pembelajaran teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning* pada siswa SMK Negeri 1 Batang Toru.
3. Mendeskripsikan keefektifan modul pembelajaran teks anekdot berbasis multimedia interaktif dengan penerapan *project based learning* pada siswa SMK Negeri 1 Batang Toru.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan tentang teks anekdot. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian pengembangan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi siswa, guru dan penelitian lain. Bagi siswa, pembelajaran berupa multimedia interaktif di jadikan sumber belajar siswa dalam tek anekdot. Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, modul

pembelajaran dengan penerapan project based learning ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan memberikan penugasan kepada siswa dalam materi teks anekdot. Bagi penelitian lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembandingan terutama dalam hal pengembangan modul pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan penerapan project based learning.

