

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahan Ajar merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi kepada siswa baik secara mandiri maupun secara klasikal. Bahan ajar menjadi alat penyampai informasi yang disusun secara sistematis. Di dalamnya menampilkan sebuah informasi yang utuh dari tiap kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses belajar dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan dalam pembelajaran.

Bahan ajar dapat menjadi sarana yang merangsang siswa mampu memproduksi teks, hal tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang memiliki karakteristik memproduksi teks, semua kegiatan belajarnya berbasis teks sehingga menjadikan setiap pembelajaran menghasilkan teks pada setiap akhir pembelajarannya. Penciptaan sebuah teks sangat berkaitan dengan keterampilan menulis. Pentingnya sebuah bahan ajar dalam menulis khususnya menulis teks anekdot. Namun, pada kenyataannya bahan ajar yang terdapat di sekolah masih belum dapat meruntutkan siswa dalam kegiatan proses menulis. Sehingga kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2001:271), yang menyatakan bahwa dalam kegiatan menulis, penulis haruslah terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata. Oleh sebab itu kegiatan

menulis bukanlah kegiatan yang mudah karena harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Berdasarkan pernyataan diatas, Slamet (2008:104) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis memiliki manfaat yang berarti, yaitu dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian dalam mengungkapkan ide/ gagasan.

Pemerintah telah melakukan pembaharuan kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013 untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia cenderung terfokus ada teks atau disebut sebagai pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks memiliki implikasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang tidak terlepas dari teks bentuk lisan maupun tulisan.

Proses pembelajaran berbasis teks dilakukan secara saintifik yang terintegrasi dengan empat langkah kegiatan yaitu enam M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Menyaji, dan Mencipta). Pembelajaran berbasis teks dilaksanakan dengan menerapkan prinsip bahwa bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata sebagai kumpulan kata atau kaidah kebahasaan.

Pembelajaran berbasis teks terbagi dari beberapa jenis teks yang harus dikuasai siswa yaitu teks eksposisi, teks deskripsi, penceritaan (recount), teks prosedur, teks laporan, teks eksplanasi, diskusi, surat, iklan, catatan harian, teks negosiasi, pantun, dongeng, teks anekdot, dan fiksi sejarah. Salah satunya yang harus dipahami oleh siswa adalah teks anekdot.

Teks 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. Rasa peka terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat sangat bagus sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa di sekolah. Teks anekdot merupakan salah satu kompetensi dasar dari keterampilan menulis yang terdapat dalam kurikulum jenjang SMA. Pada kurikulum 2013, menulis teks anekdot merupakan kompetensi dasar 4.2 yaitu memproduksi teks anekdot baik secara lisan maupun tulisan di SMA kelas X. Terkait dengan pembelajaran teks anekdot, siswa masih mengalami kesulitan, terlebih lagi ketika diberi tugas untuk menulis teks anekdot.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MAS Islamiyah YPI Batangkuis pada tanggal 7 Januari 2019, menunjukkan bahwa menulis teks anekdot siswa sulit untuk menentukan topik dan sulit menuangkan gagasan 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 disekolah yakni 75 diperkuat oleh penelitian Damayanti dkk (dalam Gumelar 2017:106) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran menulis siswa kurang termotivasi, sulit dalam menentukan topik, sulit menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan dan cenderung pembelajaran yang diterapkan guru kurang kreatif. Maka peneliti, membuat solusi yaitu dengan membuat bahan ajar berbentuk *meme comic* multimedia interaktif untuk siswa MAS Islamiyah YPI Batangkuis.

Banyak para siswa yang tertarik pada *meme comic* karena kekhasan dari permainan bahasanya yang disertai dengan gambar. Hal tersebut bisa menjadi

pendorong untuk menumbuhkan minat menulis siswa yang saat ini masih rendah. Namun, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa tidak semua bahan ajar yang bersumber dari internet layak untuk siswa, begitu juga dengan *meme comic*, tidak semua *meme comic* tersebut sesuai untuk siswa sehingga perlu pengawasan dan seleksi yang ketat oleh para guru atau keluarga.

Meme comic yang banyak digemari para siswa dan populer di Indonesia adalah *meme* dalam kategori *meme* komik atau biasa disebut *Meme Comic Indonesia* (MCI). *Meme* yang ada saat ini memang sangat erat kaitannya dengan berbagai kejadian yang ada di masyarakat, tetapi dikemas dengan sesuatu yang terlihat menghibur. Jadi, dapat dikatakan bahwa *meme* tercipta karena adanya fenomena sosial. Hal ini karena *meme* merupakan hasil tiruan dari kenyataan.

Meme Comic dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar karena memiliki kriteria yang sesuai untuk bahan ajar siswa SMA/MA, seperti kriteria yang sudah dijelaskan oleh Kaldum (2016:4), yaitu mengandung konteks budaya, menarik, bermanfaat, dan didasari atas nilai-nilai. Dahlan (2013:25) juga menyampaikan bahwa ada tiga hal yang terkait dengan keterbacaan, yaitu (a) kemudahan, (b) kemenarikan, dan (c) keterpahaman. *meme comic* mudah diperoleh baik di media cetak maupun media elektronik. *Meme Comic* juga memiliki kekhasan dalam penyajiannya sehingga terkesan lebih menarik.

Tulisan-tulisan *meme comic* memiliki keunikan tersendiri. Keunikan tersebut terlihat pada pemanfaatannya sebagai media, media hiburan, kritikan, sekaligus dapat memotivasi dan menginspirasi siswa dalam menulis kreatif. Mereka dapat menyalurkan kreativitasnya dalam menulis teks anekdot dengan menggugah

tulisan-tulisan kreatifnya yang berupa *meme* di media sosial. Selain itu, *meme comic* yang dimanfaatkan sebagai bahan ajar siswa dapat memperkaya pengetahuan siswa dari segi rekreasi intelektual. Pada situs <https://www.memecomix.id> dapat dilihat bahwa sebagai salah satu media sosial. *Meme* dapat mengembangkan wawasan, daya tangkap dan kreativitas penulis. Jika siswa dapat memahami kebermanfaatan *meme comic* sebagai bahan pembelajaran. Siswa menggunakan tautan *meme comic* sebagai media untuk menyajikan kritikan atau sindiran, karena cara ini adalah cara yang menarik, tetapi dampak yang ditimbulkan cukup besar. Selain itu, para remaja atau para siswa seringkali mengutarakan segala ekspresi emosionalnya melalui tautan *meme comic*. Hal tersebut membuktikan bahwa bahasa difungsikan sebagai pengungkap ekspresi oleh siswa.

Meme Comic pada dasarnya mengandung tuturan yang bermakna secara tersirat dan mengandung tindakan atau keinginan yang disampaikan melalui strategi tuturan yang khas. Tujuan dan maksud dalam *meme comic* mungkin saja untuk memberikan informasi, memberikan pendidikan, nasihat, mengangkat fenomena yang terjadi di dalam masyarakat, mengangkat kasus-kasus politik yang sedang hangat-hangatnya diperbincangkan atau mengajak pembacanya untuk melakukan sesuatu terhadap teks yang terdapat dalam *meme comic* sehingga *meme comic* dapat menarik perhatian dari pembacanya untuk bergabung. Pada umumnya *meme comic* mengandung banyak tuturan, dan bagaimana peneliti akan membatasi tentang *meme comic* yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan untuk siswa tingkat SMA/MA dengan *meme comic* yang santun

kebahasannya, penulisannya, maupun teks atau gambar yang akan di berikan untuk siswa. Berikut contoh-contoh *meme comic* yang akan diberikan untuk siswa SMA/MA sebagai bahan ajar yang pantas untuk diajarkan disekolah.



Gambar 1. Kartun Power rangers



Gambar 2. Melakukan kegiatan

**PAKE BEHEL TAPI GIGI NYA
RAPI PAKE KACAMATA TAPI
GA RABUN**

www.meme.com.id



**SEKALIAN AJA PAKE KAIN
KAFAN TAPI GA MATI**

Gambar 3. Perempuan Tertawa

Dalam contoh-contoh *meme comic* di atas, peneliti akan membuat *meme comic* multimedia interaktif yang akan dijadikan bahan ajar untuk siswa SMA/MA dengan media pembelajaran yang inovatif. Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu masalah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Keadaan ini terlepas dari kurang dikembangkannya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sadiman (2014:7) mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam belajar. Apabila pembelajaran dilakukan hanya melalui pemahaman yang ada pada buku teks, siswa akan mengalami kesulitan dan kurang menunjukkan minat dalam belajar. Sebab itu, guru perlu mengembangkan bahan ajar yang mampu merangsang pikiran dan minat belajar siswa dalam pembelajaran media.

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, movie, video, dan audio. Multimedia interaktif yang berbasis komputer meliputi hypermedia dan hypertext. Hypermedia adalah suatu bentuk movie, video, audio. Sedangkan hypertext adalah bentuk teks, diagram statis, gambar, dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak sesuai. Multimedia diartikan sebagai kata untuk melestarikan pesan untuk membuat sebuah sistem komunikasi yang interaktif dan dapat memberikan informasi tekstual, grafis, dan pendengaran. Pada tingkat lain multimedia interaktif banyak digunakan dari berbagai bidang pekerjaan. Multimedia interaktif menjadi komponen penting dalam analisa kebutuhan.

Multimedia interaktif sebagai pembelajaran bertujuan dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera pra siswa, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan dan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara tuh mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar ICT yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, serta memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak dan diperlukan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran teks anekdot berbasis *meme comic*. Untuk mengetahui hasil pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis *meme comic* multimedia interaktif dan dampaknya bagi pembelajaran teks anekdot, dibutuhkan penelitian yang mendalam. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote Berbasis *Meme Comic* Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas X MAS Islamiyah YPI Batangkuis”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang terdapat dilatar belakang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks anekdot.
2. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dalam pembelajaran teks anekdot.
3. Guru kurang mengembangkan kreativitas mereka untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah.
5. Bahan ajar yang digunakan di sekolah masih terlalu konvensional, baik dalam penyajian materi, maupun penugasan sehingga siswa merasa jenuh, bosan, dan tidak tertarik dalam menulis anekdot.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis *meme comic*.
2. Bahan ajar berupa media pembelajaran
3. Batasan kompetensi dasar hanya pada Kompetensi Dasar 4.2 yaitu memproduksi teks anekdot baik secara lisan maupun tulisan.
4. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai uji coba lapangan terbatas dan validasi ahli materi dan ahli desain untuk kelayakan bahan ajar yang akan dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *meme comic* dengan menggunakan multimedia interaktif oleh siswa kelas X MAS Islamiyah YPI Batangkuis?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *meme comic* dengan menggunakan multimedia interaktif oleh siswa kelas X MAS Islamiyah YPI Batangkuis?
3. Bagaimanakah efektivitas bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *meme comic* dengan menggunakan multimedia interaktif oleh siswa kelas X MAS Islamiyah YPI Batangkuis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah penelitian yang sudah diuraikan dalam rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *meme comic* multimedia interaktif oleh siswa kelas X MAS Islamiyah YPI Batangkuis.
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *meme comic* multimedia interaktif oleh siswa kelas X MAS Islamiyah YPI Batangkuis.
3. Mendeskripsikan efektivitas bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *meme comic* multimedia interaktif oleh siswa kelas X MAS Islamiyah YPI Batangkuis.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi siswa, guru, dan peneliti lain. Bagi siswa, bahan ajar berupa modul ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri pada pembelajaran teks anekdot dan meningkatkan minat siswa pada pembelajaran teks anekdot. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahan ajar ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan memberikan penugasan kepada siswa untuk teks anekdot. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembanding terutama dalam hal pengembangan bahan ajar berbasis *meme comic* multimedia interaktif.