

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar adalah media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan baik sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami serta dimengerti. Secara umum bahan ajar adalah alat penyampai informasi yang disusun secara terperinci dan mampu menampilkan informasi secara utuh serta bagaimana kompetensi yang harus dicapai.

Bahan ajar juga menjadi sarana yang mampu merangsang peserta didik untuk bisa menghasilkan teks yang sesuai dengan kurikulum 2013, yaitu memproduksi teks. Sehingga kegiatan di dalamnya adalah kegiatan berbasis teks dan menjadikan teks sebagai produk akhir dari pembelajaran. Namun, kenyataan dilapangan bahan ajar yang dipakai guru saat memberikan materi belum bisa dikatakan baik, hal itu disebabkan guru masih terpaku pada penggunaan buku teks dan belum memanfaatkan penggunaan teknologi dengan baik. Menurut Sri Utami (2018:52) bahan ajar yang digunakan disekolah masih sebatas penggunaan buku teks di mana itu belum mampu untuk memotivasi siswa dalam belajar dan mengembangkan bakat.

Kenyataanya, pemerintah sudah banyak membuat pembaharuan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 dengan tujuan agar dapat mengembangkan IPTEK. Pada kurikulum 2013, pelajaran Bahasa Indonesia lebih fokus pada teks atau pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis

teks sendiri punya dampak terhadap pelaksanaan pembelajaran yang tidak akan terlepas dari teks.

Kegiatan belajar berbasis teks dilakukan dengan pendekatan dan terusun melalui kegiatan enam M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Menyaji, dan Mencipta). Pembelajaran berbasis teks dilakukan dengan menggunakan prinsip bahasa dilihat sebagai teks, bukan seperangkat kata atau aturan bahasa. Pembelajaran berbasis teks dibagi menjadi beberapa jenis salah satunya adalah teks anekdot.

Teks anekdot adalah cerita yang pendek dan menarik dikarenakan lucu serta berkesan. Teks anekdot sendiri dikaitkan dengan tanggapan mengenai kejadian sosial yang terjadi. Teks anekdot bisa dimanfaatkan sebagai alat penyampai pesan dan kritik terhadap kejadian sosial yang terjadi dan dikemas dengan cerita yang lucu tetapi banyak makna.

Pemilihan materi yang akan dikembangkan pada penelitian adalah KD.3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot yang dibaca dan didengar dan KD 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan baik yang secara lisan atau tulisan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa murid kelas X mereka mengatakan bahan ajar yang digunakan untuk materi teks anekdot masih sebatas penggunaan buku teks saja dan kurang menarik, mereka menginginkan pembelajaran yang menarik serta pendidik belum menggunakan media dalam menyampaikan materi. Hal tersebut didukung oleh pendapat Damayanti dkk (dalam Gumelar 2017:106) saat proses belajar siswa masih kurang termotivasi

dan sulit memahami materi pembelajaran dikarenakan guru menerapkan pembelajaran dan bahan ajar yang kurang kreatif. Kemudian Sadiman (2014:7) mengatakan penggunaan media saat proses belajar mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa saat belajar, pembelajaran yang hanya terpaku pada buku teks membuat banyak siswa mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian, pendidik harus mengembangkan bahan ajar yang dapat merangsang pikiran serta keinginan belajar siswa di dalam proses belajar sehingga hasil akhir yang harus dimiliki oleh peserta didik bisa tercapai dan guru diharuskan untuk mampu beradaptasi serta mampu menggunakan media pembelajaran untuk mendukung kinerja dalam menyampaikan materi. Maka peneliti menemukan salah satu alternative yaitu bahan ajar berbentuk video menggunakan media *TikTok* .

Aplikasi *TikTok* sendiri adalah aplikasi sosial dan program video musik asal Tiongkok. Aplikasi *TikTok* banyak memberikan kemudahan kepada pengguna agar mampu membuat video sesuai dengan keinginan penggunanya. *TikTok* sendiri mampu memposisikan diri sebagai aplikasi yang sangat sering diunduh yaitu 45,8 juta kali. Dengan jumlah unduhan yang tersebut, *TikTok* mampu menggantikan posisi aplikasi lainnya seperti *Instagram* dan *Whatsapp*. Para pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia adalah anak milenial. *TikTok* juga bisa diolah menjadi media pembelajaran yang keren serta asik bagi peserta didik. Aplikasi *TikTok* bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama untuk materi teks anekdot.

Sebuah penelitian dari Apit Meilani (2016) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Teks Anekdote Bermuatan Nilai-Nilai Peduli Sosial dengan Pendekatan Saintifik Bagi Siswa Kelas X”, menyimpulkan bahwa bahan ajar bermuatan nilai kepedulian sosial dengan pendekatan saintifik yang tersusun secara terperinci mendapatkan nilai baik berdasarkan validasi guru dan ahli, aspek kelayakan memperoleh nilai 76,84 dengan kriteria baik, aspek penyajian mendapat nilai 79,01 dengan kriteria baik, dan aspek bahasa serta keterbacaan memperoleh nilai 75,39 dengan kriteria baik, serta aspek huruf mendapat nilai 77,28 dengan kriteria baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media sangat diperlukan saat proses belajar termasuk dalam pembelajaran teks anekdot. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Menggunakan Media *TikTok* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Perbaungan”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi saat belajar terutama saat pembelajaran teks anekdot hal itu dikarenakan bahan ajar masih sebatas penggunaan buku.
2. Masih sedikit pendidik menggunakan media pembelajaran.

3. Belum ada pengembangan materi teks anekdot menggunakan media *TkTok*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada beberapa batasan, yaitu bahan ajar teks anekdot yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *software* yaitu *TikTok* serta hasil penilaian kualitas dan kelayakan bahan ajar dan media yang telah dibuat berdasarkan penilaian ahli materi dan media.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Perbaungan?
2. Bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Perbaungan?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Perbaungan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan masalah penelitian yang ada di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Perbaungan.
2. Mendeskripsikan bentuk pengembangan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Perbaungan.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Perbaungan.

F. 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 dalam pembelajaran teks anekdot. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi siswa, guru, dan peneliti lain. Bagi siswa, produk ini bisa dijadikan sebagai sumber belajar mandiri dan meningkatkan keinginan belajar siswa. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, produk ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah guru dalam proses belajar.