

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib dan penting yang harus ada di setiap jenjang sekolah. Mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi modal utama untuk belajar dan juga bekerja. Hal ini dikarenakan mata pelajaran bahasa Indonesia berfokus pada kemampuan literasi (berbahasa dan berpikir). Dengan demikian, mata pelajaran bahasa Indonesia dikatakan menjadi pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mengembangkan kemampuan literasi ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, lalu yang terakhir menulis untuk berbagai tujuan berbasis genre yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, model utama yang digunakan adalah pedagogi genre. Model ini mempunyai empat tahapan, yaitu penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*).

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ada yang namanya bahan atau materi ajar. Materi ajar ini diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi ajar merupakan salah satu bagian yang harus diperhatikan dalam

pembelajaran. Dengan adanya materi ajar, guru akan lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis dan kegiatan pembelajaran juga menjadi lebih menarik.

Sebagai seorang pendidik yang profesional, guru harus mengetahui bagaimana caranya mencapai tujuan pembelajaran dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih sistematis dan juga menarik. Bentuk pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan mengembangkan materi ajar. Pengembangan materi ajar yang dilakukan seorang guru juga diatur dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 20 bahwa guru diharapkan merencanakan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

Dalam mengembangkan materi ajar, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip yang ada di dalam kurikulum. Seperti yang kita ketahui bahwa kurikulum harus berkaitan dengan perkembangan kehidupan. Dalam Kurikulum Merdeka ada yang namanya Capaian Pembelajaran (CP) yang artinya kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase perkembangan.

Istilah Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka ini sama dengan istilah KI KD dalam Kurikulum 2013. Perbedaannya yaitu format Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka tidak lagi memisahkan antara aspek pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap seperti dalam KI dan KD. Capaian

Pembelajaran dibuat berdasarkan pembagian fase kelas. Pada pembahasan ini, fase yang akan dibahas lebih lanjut adalah fase E untuk kelas X SMA.

Ada sekitar 8 bab dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMA yang harus dipelajari. Pembahasan kali ini difokuskan pada materi teks anekdot. Menurut Kosasih (2014:2), anekdot merupakan sebuah teks yang bentuknya cerita yang di dalamnya terdapat humor sekaligus kritik. Keraf (2007:142) menyatakan bahwa teks anekdot adalah cerita pendek yang memiliki tujuan untuk menyampaikan karakteristik yang menarik dari seseorang atau sesuatu hal lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita pendek yang berisikan humor lucu atau menarik. Teks anekdot biasanya ditujukan untuk menyindir pihak-pihak tertentu sesuai dengan kejadian yang sebenarnya. Peneliti memilih teks anekdot sebagai objek penelitian karena teks anekdot merupakan materi pembelajaran yang sangat menarik dan juga dekat dengan kehidupan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, peneliti menemukan informasi bahwa selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merespons guru dengan baik. Peserta didik tidak komunikatif dan juga tidak interaktif saat diajak berdiskusi mengenai materi pelajaran. Kemudian peneliti melakukan analisis terhadap modul ajar yang dibuat oleh guru mata pelajaran. Modul ajar yang dibuat oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia ini sudah sesuai dengan komponen modul ajar yang telah ditetapkan berdasarkan kebutuhan peserta didik, seperti terdapat informasi umum, komponen inti, dan juga lampiran. Peneliti memfokuskan analisis pada bagian materi ajar yang terdapat di dalam modul.

Seperti yang diketahui bahwa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan materi ajar, yaitu relevansi, konsistensi dan kecukupan. Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran haruslah sesuai dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Dalam modul ajar yang dibuat oleh guru mata pelajaran ini, terdapat enam tujuan pembelajaran dan dua topik materi ajar. Materi ajar yang terdapat di dalam modul ini, yaitu menelaah struktur teks anekdot dan menelaah kaidah kebahasaan teks anekdot. Lalu tujuan pembelajaran yang terdapat di dalam modul ini, yaitu mengemukakan fenomena sosial yang sedang terjadi, menganalisis isi pesan yang terkandung dalam sebuah teks anekdot, menelaah kaidah struktur teks anekdot, mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks anekdot, membuat sebuah teks anekdot, dan mengembangkan pola penyajian kritikan dan menyajikannya dengan kreatif. Peneliti menemukan data bahwa modul ajar ini belum memenuhi prinsip relevansi. Hal ini terlihat dari beberapa tujuan pembelajaran yaitu mengenai membuat sebuah teks anekdot dan mengembangkan pola penyajian kritikan dan menyajikannya dengan kreatif tidak didukung oleh materi. Tidak ada penjelasan pertemuan yang membahas materi dengan tujuan pembelajaran mengenai membuat sebuah teks anekdot dan mengembangkan pola penyajian kritikan dan menyajikannya dengan kreatif. Selain itu, di bagian lampiran lembar kerja siswa atau evaluasi juga tidak ada yang menyajikan mengenai kedua tujuan pembelajaran tersebut. Selanjutnya prinsip konsistensi. Prinsip konsistensi berarti keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam, maka materi pembelajarannya juga harus meliputi empat macam. Peneliti menemukan data bahwa modul ajar ini

juga belum memenuhi prinsip konsistensi. Hal ini dapat dilihat dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik ada enam macam, namun materi pembelajaran yang diajarkan hanya mencakup empat tujuan pembelajaran. Yang terakhir ada prinsip kecukupan. Prinsip kecukupan ini berarti materi yang diajarkan haruslah memadai dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Modul ini juga belum memenuhi prinsip kecukupan. Hal ini dikarenakan materi yang diajarkan tidak memadai untuk peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang diajarkan hanya mencakup pengertian dari teks anekdot, struktur dari teks anekdot, kaidah kebahasaan teks anekdot, dan contoh teks anekdot. Seharusnya ada materi mengenai ciri-ciri dari teks anekdot, cara menemukan pesan yang terkandung dalam sebuah teks anekdot selain dari strukturnya, cara membuat sebuah teks anekdot dan mengembangkan pola penyajian kritikan serta menyajikannya dengan kreatif. Dari hasil analisis modul ajar teks anekdot yang dibuat oleh guru mata pelajaran, peneliti menemukan data bahwa pengajaran mengenai materi teks anekdot belum berjalan dengan baik. Selain itu, peneliti juga menemukan data dari wawancara tidak terstruktur dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 18 Medan, yaitu Ibu Chairiyah, S.Pd. bahwa beliau memberikan pengajaran tentang materi teks anekdot menggunakan buku paket guru dan siswa. Adapun media pembelajaran tambahan yang digunakan hanya PPT (*PowerPoint*) yang membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik mengenai materi teks anekdot. Terdapat 80% peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi teks anekdot dan

20% peserta didik yang tidak mengalami kesulitan dalam memahami teks anekdot. Kemudian terdapat 86% peserta didik yang setuju dengan pernyataan bahwa guru menjelaskan materi teks anekdot menggunakan materi ajar yang tersedia dan 14% peserta didik yang tidak setuju dengan pernyataan bahwa guru menjelaskan materi teks anekdot menggunakan materi ajar yang tersedia. Lalu terdapat sekitar 37% peserta didik yang tertarik dengan materi ajar yang digunakan guru dan 63% peserta didik yang tidak tertarik dengan materi ajar yang digunakan guru. Selanjutnya terdapat 23% peserta didik yang mengatakan bahwa guru menggunakan media dalam menyampaikan materi teks anekdot dan 77% peserta didik yang mengatakan bahwa guru tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi teks anekdot. Kemudian ada sekitar 89% peserta didik yang setuju menggunakan media tambahan dalam pembelajaran teks anekdot dan 11% peserta didik yang tidak setuju menggunakan media tambahan dalam pembelajaran teks anekdot. Kemudian terdapat 94% peserta didik yang setuju materi teks anekdot dikembangkan menggunakan aplikasi *Powtoon* dan 6% peserta didik yang tidak setuju materi teks anekdot dikembangkan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, perlu dilakukan sebuah perubahan atau pembaharuan dalam pembelajaran teks anekdot. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan materi ajar sesuai dengan prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan menggunakan bantuan media pembelajaran, seperti aplikasi *Powtoon*. Tidak hanya itu, dengan menggunakan bantuan aplikasi *Powtoon*, penjelasan mengenai materi teks

anekdot akan lebih menarik dan membuat peserta didik menjadi tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi video pembelajaran yang memiliki banyak fitur animasi menarik di dalamnya dalam menyampaikan materi. Aplikasi *Powtoon* ini memiliki animasi, karakter, dan juga suara yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Dafa, Arifin & Trianto, 2022:271).

Penelitian ini bukanlah penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan. Sebelumnya ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang pengembangan materi ajar teks anekdot dan penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam proses pembelajaran. Peneliti mengambil tiga penelitian terdahulu yang relevan. Pertama ada penelitian dari Anggita (2020) yang berjudul “Penggunaan *Powtoon* sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi *Covid-10*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Powtoon* sangat efektif dijadikan sebagai media pembelajaran di masa pandemi yang membuat peserta didik terhindar dari rasa bosan dalam belajar. Penelitian kedua dilakukan oleh Sedar, Ansoriyah & Puryanto (2022) yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Keterampilan Menulis Teks Anekdote dengan Model CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) Berbasis Media Padlet Pada Siswa Kelas X SMA”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa materi ajar menulis teks anekdot dapat dikembangkan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa padlet. Penelitian ketiga dilakukan oleh Dafa, Arifin & Trianto (2022) yang berjudul “Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Siswa

Kelas XI IPA 1 SMAN 1 Lebong”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks eksplanasi dengan menggunakan bantuan aplikasi *Powtoon* membuat peserta didik merasa lebih tertarik untuk memperhatikan dan juga menyimak materi pembelajaran. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu, peneliti melakukan pengembangan materi ajar dengan berbantuan aplikasi *Powtoon*. Adapun judul dari penelitian ini yaitu “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Kelas X Di SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Materi yang diajarkan belum memenuhi prinsip-prinsip pengembangan materi ajar.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Guru belum pernah mengajarkan materi teks anekdot menggunakan aplikasi *Powtoon*.
4. Media pembelajaran berupa aplikasi *Powtoon* perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar penelitian ini mencapai sarannya. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA?
2. Bagaimana bentuk pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA?
3. Bagaimana kelayakan produk yang dihasilkan berupa materi ajar berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA.
2. Untuk mengetahui bentuk pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA.

3. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan berupa materi ajar teks anekdot berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu dapat memberikan informasi bagi akademis atau lembaga pendidikan tentang pengembangan materi teks anekdot berbantuan aplikasi *Powtoon* kelas X di SMA. Selain itu, semoga penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam upaya mengembangkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu:

a. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan juga wawasan bagi peneliti dalam proses pembelajaran secara langsung di lapangan serta menjadi satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan inovasi baru kepada guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan mengembangkan materi ajar menggunakan bantuan media pembelajaran.