

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka mempunyai empat aspek keterampilan berbahasa terdiri keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, yang terakhir keterampilan menulis. Maka dari itu, kemampuan keterampilan berbahasa harus dimiliki oleh siswa dalam kurikulum merdeka. Keempat aspek kemampuan berbahasa harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis dianggap sulit dari ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Menulis dianggap sulit karena elemen kebahasaan dan berbagai jenis di dalamnya. Keterampilan menulis harus diperhatikan oleh guru dan dimiliki oleh siswa karena dengan menulis seseorang dapat menuangkan ide atau buah pikirannya dalam bentuk tulisan, sehingga mampu untuk berpikir kritis.

Menurut Mondolalo, (2019) mengungkapkan menulis teks anekdot merupakan hal yang bersifat produktif sehingga dapat meningkatkan daya pikir kritis. Oleh karena itu, dengan mempelajari teks anekdot dan memproduksinya dapat membuat siswa berpikir kritis karena siswa menuliskan idenya untuk menghibur dalam bentuk kritik terhadap orang-orang yang terkenal. Namun, pada kenyataannya minat siswa dalam kegiatan menulis sangat rendah, begitu pula dalam kegiatan teks anekdot. Karena itu, ketertarikan siswa untuk menulis sangat terbatas sehingga berdampak pada kemampuan menulis teks anekdot.

Rendahnya minat siswa terhadap menulis teks anekdot masih kurang. Hal ini selaras menurut Hariani dan Syamsiyah, (2021) mengungkapkan bahwa siswa pada umumnya sudah memahami struktur teks anekdot, tetapi masih ada siswa yang kesulitan menuangkan ide serta perbendaharaan kata yang masih kurang, sulit mengungkapkan hal lucu disertai kritik, dan hanya fokus terhadap kegiatan menulis tanpa memerhatikan stimulus sebelum menghasilkan karya terbaiknya. Dengan demikian, kesulitan menulis teks anekdot yakni menuangkan ide serta perbendaharaan kata yang kurang untuk mengungkapkan hal lucu disertai kritik.

Pada pelaksanaan di sekolah, guru pun masih kesulitan dalam mengajarkan materi teks anekdot sehingga dampaknya siswa merasa sulit untuk memahami materinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kesulitan yang dialaminya yaitu menyampaikan materi teks anekdot dikarenakan media yang digunakan masih sederhana sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih kurang efektif. Oleh karena itu, menjadi tugas guru sebagai fasilitator untuk memilih media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa dalam menulis teks anekdot.

Pemilihan media yang menarik agar dapat memilih pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hamalik (1986) penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses belajar dan menyampaikan informasi bagi siswa. Artinya penggunaan media diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi agar terjadi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ini dimaksudkan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga menjadi alat penghubung guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan pendapat Arsyad, (2020) mengungkapkan bahwa media berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi di kelas. Media tersebut menjadi sarana bagi guru dalam bentuk komunikasi materi pembelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menari perhatian siswa.

Namun, kenyataannya pada saat peneliti melakukan observasi kondisi media pembelajaran di sekolah SMA Negeri 1 Ciawigebang masih berbentuk buku teks, papan tulis, dan *powerpoint* sebagai media pembelajaran teks anekdot. Guru pun sudah melakukan beberapa metode pembelajaran, namun belum dapat meningkatkan kognitif dan keaktifan siswa. Sehingga menyebabkan nilai siswa

kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini didukung dengan data hasil ulangan harian materi teks anekdot pada tanggal 27 September 2023, dimana siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya 1 orang dari jumlah keseluruhan siswa 36 orang siswa kelas X-K. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kendala dalam memahami teks anekdot. Begitu pula ketika siswa ada tugas praktik menulis teks anekdot kurangnya pemahaman dari materi dan perbendaharaan kata.

Menurut Arrum dan Fuada, (2021) bahwa tidak jarang, kurang penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran menyebabkan minat dan motivasi siswa menurun serta merasa jenuh. Adanya permasalahan tersebut guru dapat mengatasinya menggunakan media digital sebagai pendukung kegiatan pembelajaran berlangsung. Media digital pada abad ke-21 sangat penting, karena dengan kemajuan teknologi guru mampu merancang dan menggunakan media digital tersebut. Media digital juga menjadi sarana atau alat untuk menyampaikan materi dalam bentuk media elektronik.

Salah satu media digital yang dapat digunakan guru ialah aplikasi *articulate storyline*. Menurut Nadzif, dkk., (2022) menjelaskan *articulate storyline* adalah *software* pembuatan media pembelajaran dengan didukung konten teks, audio, gambar serta video yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. *Articulate storyline* memiliki tampilan seperti *power point*, namun memiliki keunggulan yaitu memiliki fitur penambahan karakter, adanya *trigger* yang berfungsi mengarahkan tombol ke tempat yang kita inginkan, dan dapat dipublikasikan dapat bentuk website. Dengan menggunakan media tersebut, dapat memikat perhatian minat siswa dalam materi teks anekdot.

Dari hasil pengamatan dan wawancara, ditawarkan solusi untuk permasalahan ini yaitu guru harus memfokuskan dan memprioritaskan konsep media pembelajaran dengan teknologi. Solusi ini sangat bergantung pada guru untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Semakin mudah bagi guru untuk memahami dan mengikuti perkembangan teknologi, maka pemahaman tentang media pembelajaran khususnya teknologi pada abad ke-21 akan lebih mudah. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap media

pembelajaran yang biasa digunakan. Pengembangan ini dapat mencakup media pengembangan yang sudah ada atau media pembuatan yang belum ada sebelumnya, yang dapat membantu proses pembelajaran berkembang.

Berkaitan dengan latar belakang masalah, terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Hal ini digunakan sebagai bahan rujukan agar penelitian dapat lebih terarah dan dapat menentukan hal yang baru pada penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian yang relevan yang dijadikan rujukan antara lain penelitian yang dilakukan Sari dan Harjono, (2021) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*". Subjek penelitian ini adalah 15 siswa ada 3 SD yang berbeda, yaitu 5 siswa di SDN Pringapus 03, 5 siswa di SDN Pringapus 02, dan 5 siswa di SDN Sambirejo 02. Hasil dari penelitiannya yaitu media interaktif berbasis *articulate storyline* layak digunakan dengan hasil pengujian ahli materi sebesar 81% sangat baik dan ahli media sebesar 78% baik. Penelitian yang dilakukan Sari dan Harjono, (2021) dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian yang dilakukan Sari dan Harjono, (2021) dan penelitian ini sama mengembangkan media pembelajaran. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek dan subjek penelitiannya. Objek dan subjek penelitian Sari dan Harjono, (2021) yaitu minat siswa dalam pembelajaran tematik dan 5 siswa di SDN Pringapus 03, 5 siswa di SDN Pringapus 02, dan 5 siswa di SDN Sambirejo 02.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mardiyani, dkk., (2021) yang berjudul "*pengembangan media pembelajaran articulate storyline dalam pembelajaran menulis puisi pada kelas X SMA Negeri 2 Sukabumi*." Obejk pada penelitian ini yaitu dalam pembelajaran menulis puisi kelas X. Model pada penelitian ini menggunakan sepuluh langkah dari Sugiyono. Hasil penelitiannya yaitu nilai kelayakan media sebesar 80%, nilai kelayakan kelayakan materi 82%, dan nilai kelayakan ahli pembelajaran 84%. Persamaan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline*.

Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan model penelitian yang digunakan. Pada penelitian Mardiyani, dkk, (2021) objeknya yaitu menulis puisi pada kelas X SMA Negeri 2 Sukabumi dan model penelitian yang digunakan ialah Sugiyono yang sepuluh langkah. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilaksanakan objek penelitiannya yaitu menulis teks anekdot pada kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang dan model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE.

Selanjutnya, penelitian oleh Nadzif, dkk., (2022) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya*”. Objek pada penelitiannya yaitu mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII SMP. Model penelitian ini yaitu model plomp-tessmer yang meliputi tahap penelitian terdahulu, tahap perancangan, dan tahap penelitian. Hasil penelitian ini adalah validitas materi skornya 79% valid, validitas ahli media skornya 79% valid. Media pembelajaran telah di uji coba pada small group mendapatkan skor rata-rata 82% serta pada *field test* mendapatkan skor rata-rata 83% dengan kriteria sangat praktis. Persamaan pada peneliti Nadzif, dkk., (2022) dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline*. Perbedaannya terletak pada objek dan model penelitian yang digunakan. Pada penelitian Nadzif, dkk., (2022) objeknya mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VII dan modelnya yaitu model penelitian Plomp-Tessmer. Pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu objeknya mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot kelas X dan model yang digunakan model penelitian ADDIE.

Selanjutnya, penelitian oleh Maulidiyah, dkk., (2022) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi siswa SMP kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan*”. Model penelitian yang digunakannya yaitu tahapan *define, design, develop, dan disseminate* . Subjek penelitian dilakukan pada sisiwa kelas VII E SMPN 11 Jember. Hasil penelitian ini telah uji validasi sebesar 85% sangat valid, uji keterbacaan media sebesar 85,56%, uji coba lapangan diperoleh data observasi keterlaksanaan sebesar 97,71%. Penelitian yang dilakukan Maulidiyah, dkk., (2022) dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama

mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline*. Perbedaan penelitian Maulidiyah, dkk., (2022) dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjeknya, objeknya serta model penelitian yang digunakan. Maulidiyah, dkk., (2022) menggunakan model penelitian melalui tahap *define, design, develop*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ini model yang digunakan yaitu model *analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE)*. Penelitian Maulidiyah, dkk., (2022) subjeknya yaitu siswa kelas VII E SMPN 11 Jember dan objeknya yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas VII pada materi pencemaran lingkungan. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan subjeknya yaitu siswa kelas X SMAN 1 Ciawigebang dan objeknya yaitu materi teks anekdot.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Ulin Naja, dkk., (2023) yang berjudul *Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis HTML5 Dalam Materi Bangun Ruang Menggunakan Articulate Storyline 3*. Objek pada penelitian xx ialah mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang dan siswa kelas VII MTsN 4 Demak. Hasil penelitiannya uji kelayakan sebesar 90% “sangat layak”, ahli materi sebesar 91% dan ahli media. Uji coba terhadap kelompok kecil hasilnya sebesarnya 85% dan 94% kriteria sangat layak. Persamaan penelitian Ulin Naja, dkk., (2023) dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline*. Perbedaannya yaitu terletak pada objek penelitian. Penelitian Ulin Naja, dkk., (2023) objeknya pelajaran matematika pada materi bangun ruang dan siswa kelas VII MTsN 4 Demak. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan yaitu mata pembelajaran bahasa Indonesia, materi teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang”*** diperlukan untuk membuat rancangan media pembelajaran teks anekdot yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan guru dan siswa. Media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa dan guru agar menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, khususnya menulis

teks anekdot. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, serta kebutuhan guru dan siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas, peneliti pada penelitian ini merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran dalam pembelajaran teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang?
2. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dalam pembelajaran teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline 3* dalam pembelajaran teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang?
4. Bagaimana kelayakan pengembangan media berbantuan *articulate storyline 3* dalam pembelajaran teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi media pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X di SMAN 1 Ciawigebang.
2. Untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline 3* pada pembelajaran teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline 3* dalam pembelajaran teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang.

4. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* dalam pembelajaran teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Adapun secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran pada materi teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pendidik di Indonesia, khususnya pada bidang pengembangan.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa sebagai solusi untuk permasalahan dalam proses pembelajaran teks anekdot, dimana siswa kesulitan memahami dalam memahami materi tersebut. Dengan menerapkan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline 3*, pembelajaran akan lebih menarik dan efisien.

- 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran di kelas dalam menyampaikan atau menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa, sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik.

- 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah untuk pengembangan media pembelajaran yang bersifat audiovisual yang sudah ada agar menjadi lebih baik. Adanya peningkatan kualitas dan mutu pengajaran di sekolah.

- 4) Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai bahan pertimbangan atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang relevan.

1.5 Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian karena mengingat dan menimbang:

1. Setiap sekolah harus memiliki media pembelajaran yang memadai dan memandu guru maupun siswa untuk proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah umumnya berpusat pada buku teks yang disebar oleh Kemendikbudristek.
2. Analisis kebutuhan terkait dengan kebutuhan media pembelajaran, kekurangan media pembelajaran, dan keinginan media pembelajaran diperlukan untuk mengetahui kondisi media pembelajaran di sekolah.
3. Teknologi berperan sangat penting karena kita masa peralihan era industri 5.0, dimana semua aspek kehidupan akan bergantung pada teknologi, termasuk pendidikan salah satunya.
4. Teks anekdot adalah cerita singkat yang menyampaikan kritik, tetapi yang dikemas secara humor dan lucu serta tidak menyinggung.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi pembatasan yang berlaku pada penelitian yang sedang dilakukan. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Kondisi media pembelajaran dalam penelitian ini adalah keberadaan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar oleh guru yang ada di sekolah. Analisis kondisi menggunakan observasi. Indikator ketersediaan media pembelajaran, kesesuaian isi meliputi dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari, kebahasaan media pembelajaran meliputi tata bahasa, pilihan kata dan penggunaan kalimat, kejelasan instruksi, dan tampilan media pembelajaran.
2. Analisis kebutuhan siswa dan guru dalam penelitian ini adalah suatu upaya untuk mencari tahu kebutuhan atau hal diperlukan penelitian. Analisis

kebutuhan menggunakan angket dan wawancara dengan indikator kebutuhan (*needs*), kekurangan (*lack*), dan keinginan (*want*).

3. Pengembangan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran materi teks anekdot yang berbantuan *articulate storyline* dan disusun berdasarkan kondisi dan analisis kebutuhan siswa dan guru pada materi teks anekdot kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media digital yang berbantuan *articulate storyline 3* untuk fase E capaian pembelajaran adalah siswa mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis dalam teks anekdot untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. *Articulate storyline 3* adalah sebuah aplikasi pengembangan media pembelajaran dengan menambahkan gambar animasi dan audio yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk berpikir kritis.
5. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah proses *mengembangkan* suatu produk. Pengembangan dalam penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis Design Develomepment Implementation, Evaluation*). Pengembangan media pembelajaran ini sampai dengan tahap *development*.