

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ANEKDOT DARING
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERBASIS ANIMASI DI SMA
KABUPATEN JEPARA**

*(Development of Online Anecdotal Teaching Materials Using Animation-Based
Image Media in Highschool of Jepara District)*

Agung Winarya; Asrofah; Nazla Maharani Umay

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang;

Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

asropah@upgirs.ac.id; <http://nazlamaharani.upgris.ac.id/>

ABSTRAK

ABSTRAK: Selama ini pembelajaran anekdot kurang diminati oleh peserta didik dikarenakan beberapa hal, di antaranya materi yang membosankan dan membingungkan, kurangnya bahan ajar tentang materi anekdot, dan media pembelajaran yang konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar anekdot dengan media gambar berbasis animasi daring di SMA Kabupaten Jepara. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* oleh Borg dan Gall. Hasil penilaian validasi pakar ahli menunjukkan presentase keseluruhan yang didapat adalah 80 % atau jika dikonversikan ke dalam kriteria atau kategori mendapat predikat layak diujicobakan. Setelah divalidasi, bahan ajar diujicobakan di sekolah uji coba dan mendapatkan penilaian guru bahasa Indonesia di dua sekolah tersebut, didapatkan hasil yaitu kelayakan penyajian bahan ajar bagi guru mendapat nilai 86%, sedangkan aspek penerapan materi anekdot bagi siswa mendapat nilai 87% atau jika dikonversikan ke dalam kriteria atau kategori mendapat predikat layak

Kata Kunci : Bahan Ajar, Anekdot, Daring, Animasi.

ABSTRACT

During this time, anecdotal learning is not in great demand by students because of several things, including boring and confusing material, lack of teaching material about anecdotal material, and conventional learning media. This study aims to develop anecdotal teaching materials with online animation-based image media in Jepara Regency High School. The study was conducted using the Research and Development method by Borg and Gall. The results of the expert validation assessment show that the overall percentage obtained is 80% or if converted into criteria or categories, it is worthy to be trialed. After being validated, the teaching materials were tried out in trial schools and obtained an assessment of Indonesian language teachers in the two schools, the results obtained were the feasibility of presenting teaching materials for teachers to score 86%, while the aspect of applying anecdotal material for students scored 87% or if converted to in the criteria or category gets a decent title.

Keywords: Teaching Material, Anecdotes, Online, Animation.

PENDAHULUAN

Hasil wawancara yang dilakukan penulis terhadap guru Bahasa Indonesia kelas X SMA Nurul Muslim dan SMA Nahdhatul Ulama menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia masih belum maksimal. Peserta didik yang mendapatkan nilai melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 yang ditetapkan oleh sekolah, masih jauh dari yang diharapkan. Di samping itu, media dan bahan ajar yang digunakan di SMA terbatas pada buku guru dan siswa yang diberikan oleh pemerintah.

Data ulangan semester ganjil peserta didik kelas X SMA Nurul Muslim tahun pelajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia masih belum maksimal. Peserta didik yang melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 yang ditetapkan oleh sekolah masih jauh dari yang diharapkan. Data nilai ulangan semester ganjil tersebut juga terjadi pada peserta didik kelas X SMA Nahdhatul Ulama.

Alasan kebutuhan terhadap bahan ajar daring anekdot berbasis animasi adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pada materi anekdot kurang menarik dan membosankan, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik.

Media dan bahan ajar yang digunakan di SMA hanya terbatas pada buku guru dan siswa kurikulum 2013, berupa buku paket yang diberikan oleh pemerintah, sedangkan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut belum terbiasa membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

2. Perkembangan bidang informasi dan teknologi memicu para guru agar mampu menciptakan media dan bahan ajar daring, yang mampu digunakan dimanapun dan kapanpun. Guru memiliki posisi strategis terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran siswa. Dalam pembelajaran, tidak jarang masih ditemui guru mendominasi pembelajaran dengan menerapkan model-model konvensional, bahkan dilakukan dari tahun ke tahun tanpa adanya inovasi. Hal inilah yang terjadi di SMA kabupaten Jepara, guru masih menggunakan model konvensional dalam mengajar di kelas. Model konvensional ini cenderung diterapkan dengan metode ceramah tanpa dibarengi bahan ajar sehingga dapat menenggelamkan interaktivitas, daya serap, dan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran anekdot, menuntut guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan. Persiapan mengajar selain berguna sebagai alat kontrol juga sebagai pegangan bagi

guru sendiri. Salah satu persiapan yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah bahan ajar. Ketepatan memilih bahan ajar dan media pembelajaran akan sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik.

Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan peserta didik. Media digunakan untuk membantu dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Salah satu bahan ajar yang dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa adalah gawai (*handphone*) dan komputer. Kegiatan pembelajaran menggunakan gawai dan komputer diharapkan mampu menjadi solusi media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar anekdot.

Bahan ajar berupa media daring berbasis animasi diharapkan dapat mengatasi kurangnya bahan ajar khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kabupaten Jepara, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek, salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran. Bahan ajar yang akan dibuat merupakan media pembelajaran yang berisi gambar animasi sesuai materi dan dilengkapi

alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, serta mampu dikirimkan kepada guru pembelajar secara daring dari manapun dan kapan pun.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X SMA Nurul Muslim maupun SMA Nahdhatul Ulama di kabupaten Jepara membutuhkan sebuah bahan ajar untuk membantu mempermudah siswa dalam mempelajari materi anekdot. Pembuatan bahan ajar daring untuk SMA kelas X berbasis animasi diharapkan mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Putra (2015: 67) mengatakan bahwa *Research and Development* merupakan penelitian yang secara sistematis digunakan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, dan prosedur yang lebih unggul.

Sugiyono (2014: 297) mengungkapkan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi

penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Dengan demikian, penelitian yang menghasilkan produk, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.

Sukmadinata (2012: 164) mengatakan, produk pendidikan bisa berupa pembelajaran di kelas ataupun model-model atau media-media pembelajaran. Lalu diadaptasi menjadi tiga tahap, yaitu (1) studi pendahuluan, meliputi studi pustaka, uji lapangan, dan penyusunan draf produk; (2) pengembangan, terdiri atas uji coba tahap pertama, tahap kedua, dan seterusnya, dan (3) pengujian.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk bahan ajar menulis anekdot yang menekankan pada media pembelajaran animasi. Media animasi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah menggunakan gambar. Media ini belum ada yang mengembangkan untuk pembelajaran menulis anekdot di kabupaten Jepara.

3. Data

Data didefinisikan sebagai keterangan yang benar dan nyata, yang dapat dijadikan dasar kajian analisis atau kesimpulan. Berdasarkan sumber pengambilannya, data dibedakan atas dua macam yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan dari sumber asli oleh

orang yang melakukan penelitian. Data primer dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menulis anekdot menggunakan media gambar berbasis animasi. Hasil wawancara awal mengenai kondisi pembelajaran menulis anekdot, dan angket kebutuhan untuk guru dan peserta kelas X SMA Nurul Muslim dan SMA Nahdhatul Ulama Jepara.

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini bisa diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan-laporan peneliti terlebih dahulu. Data sekunder dalam penelitian ini adalah kajian pustaka dan kajian hasil penelitian serupa yang sudah dilakukan para peneliti terdahulu. Data sekunder pada penelitian ini adalah dokumen sekolah dan guru yang berupa silabus, SK-KD dan RPP untuk mengetahui media-media pembelajaran apa saja yang telah digunakan di sekolah tersebut. Di samping itu, data dari guru berupa hasil atau nilai yang telah diperoleh siswa dalam pembelajaran menulis anekdot menggunakan media yang sudah ada.

Pengambilan data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui penyebaran instrumen berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan produk. Kisi-kisi instrumen penelitian ini terdiri atas:

- a. lembar angket penilaian kualitas pengembangan media untuk pakar atau ahli,

- b. lembar angket kebutuhan guru, lembar angket kebutuhan peserta didik,
- c. lembar angket pengamatan dan wawancara penggunaan media pembelajaran gambar animasi untuk guru.

4. Sumber Data

Arikunto (2010: 172) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi dan survei, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak, atau proses sesuatu.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga, antara lain:

- a) Dosen ahli; sebagai penguji dan pemberi saran mengenai draf media pembelajaran menulis anekdot menggunakan media gambar berbasis animasi. Dosen ahli yang dipilih adalah seorang yang ahli dalam bidang materi dan media pembelajaran.
- b) Guru; dari mata pelajaran bahasa Indonesia dari dua sekolah, yaitu SMA Nurul Muslim dan SMA Nahdhatul Ulama. Guru akan memberi saran dan penilaian terhadap draf media pembelajaran dalam menulis anekdot menggunakan media

gambar berbasis animasi.

Peserta didik; disiapkan untuk analisis kebutuhan dan uji terbatas. Peserta didik berjumlah 56 orang dari dua sekolah, yaitu SMA Nurul Muslim (29 siswa) dan SMA Nahdhatul Ulama (27 siswa).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam sebuah penelitian. Pengamatan ini dapat dilakukan terhadap fisik, biologis, dan psikologis objek. Agar memperoleh data yang akurat, maka observasi harus dilakukan secara cermat. Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2014: 145) mengatakan bahwa observasi merupakan proses pengumpulan data yang lengkap, karena tersusun dari biologis dan psikologis. Dua di antaranya proses pengamatan dan ingatan.

Sugiyono (2014: 145) menyatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada orang, tetapi objek alam yang lain. Observasi merupakan langkah yang dilakukan melalui pengamatan dan dapat menggunakan blangko observasi sebagai instrumen (Arikunto, 2010: 273).

2. Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang

didasarkan melalui pengamatan yang kompleks, serta tersusun dari proses biologis dan psikologis. Pengamatan ini dilakukan di sekolah uji coba, yaitu SMA Nurul Muslim dan SMA Nahdhatul Ulama yang menjadi objek penelitian, untuk mencatat informasi berdasarkan hal yang sudah diamati Angket atau Kuesioner

Angket adalah alat pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Angket disebut juga kuesioner. Sementara Sugiyono (2014: 142) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau untuk dijawab oleh responden. Kelebihan dari teknik ini adalah dapat menjangkau jumlah yang banyak, karena berbentuk pertanyaan tertulis. Berdasarkan dari segi cara menjawabnya, angket dibedakan menjadi dua, yaitu angket atau kuesioner terbuka dan angket atau kuesioner tertutup. Kuesioner atau angket terbuka adalah angket yang jawaban dalam pertanyaan tersebut bebas sesuai pendapat atau pikiran responden. Sedangkan angket atau kuesioner tertutup adalah angket atau kuesioner yang jawaban dalam pertanyaan sudah disediakan.

Sugiyono (2014: 142) menjelaskan bahwa pembuatan angket atau kuisisioner perlu memperhatikan beberapa hal. Hal tersebut antara lain isi dan tujuan pertanyaan sesuai dengan penelitian, bahasa yang

digunakan mudah dipahami, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan tidak mendua, tidak menanyakan hal yang sudah lama, pertanyaan tidak menggiring kepada jawaban yang baik-baik saja.

Pertanyaan angket dimulai dari hal yang umum menuju hal khusus, atau dari yang mudah menuju hal yang sukar, prinsip pengukuran dilakukan untuk mendapatkan hasil yang valid, angket dibuat dengan baik, dan menggunakan kertas yang bagus, agar responden sungguh-sungguh dalam memberikan jawaban. Angket dalam penelitian ini diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mendapatkan informasi sesuai dengan jawaban dari angket yang sudah disediakan.

3.

Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam atau sedikit. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, tidak terstruktur, dan tatap muka (Sugiyono, 2014: 138) Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada guru di dua sekolah uji coba yang dilakukan secara tatap muka langsung. Wawancara dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan ketersediaan bahan ajar dan kebutuhan bahan ajar bagi guru di sekolah uji coba.

B. PEMBAHASAN HASIL

PENELITIAN

1. Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar

Pembahasan mengenai kebutuhan pengembangan bahan ajar dilakukan dengan cara menganalisis angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa terhadap bahan ajar anekdot yang telah diisi. Angket-angket tersebut selanjutnya direkapitulasi jumlah jawaban sesuai pertanyaannya. Analisis kebutuhan bahan ajar bagi guru dan siswa secara rinci akan peneliti bahas sebagai berikut.

a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Kebutuhan bahan ajar bagi guru diperoleh dari angket yang telah diisi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dari dua sekolah uji coba, yaitu guru dari SMA Nurul Muslim dan Guru SMA Nahdhatul Ulama. Angket yang diisi oleh guru berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan ketersediaan bahan ajar, keadaan pembelajaran dan kebutuhan bahan ajar yang diinginkan oleh guru. Angket kebutuhan guru berisi 12 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Analisis secara rinci dari angket kebutuhan guru terhadap bahan ajar anekdot adalah sebagai berikut.

Pertanyaan tentang kepemilikan buku pegangan lain, dijawab “Tidak” oleh kedua guru. Artinya, kedua guru tidak memiliki buku pegangan lain yang digunakan untuk menyampaikan materi anekdot. Guru hanya menggunakan buku paket yang

diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pertanyaan tentang materi lain yang dicari sebagai referensi mengajar anekdot, dijawab “Ya” oleh kedua guru. Artinya, guru juga mencari bahan ajar lain melalui modul, internet, atau sumber lain. Guru merasa kekurangan bahan saat mengajar menggunakan buku paket saja karena isinya terbatas dan dirasa kurang menarik.

Pertanyaan tentang kesulitan mengajarkan materi anekdot, dijawab “Ya” oleh kedua guru. Artinya, kedua guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi anekdot dikarenakan kekurangan bahan ajar dan ketidaktertarikan siswa pada materi anekdot.

Pertanyaan tentang penggunaan modul, dijawab “Tidak” oleh kedua guru. Artinya, kedua guru tidak pernah menggunakan modul dalam mengajarkan materi anekdot. Sama halnya dengan pertanyaan tentang bahan ajar khusus yang digunakan, kedua guru menjawab “Tidak”. Guru hanya menggunakan buku yang diterbitkan oleh Kemdikbud. Oleh karena itu, guru menyatakan masih membutuhkan tambahan bahan ajar berupa media pembelajaran selain buku paket.

Pertanyaan mengenai praktikum menulis anekdot, kedua guru menjawab “Tidak”. Artinya, selama ini guru mengajar anekdot hanya berpegang pada acuan materi yang

ada di buku saja. Penyampaian materi maupun evaluasi pembelajaran pun sesuai format yang ada di buku, belum dapat mengarahkan siswa agar dapat menulis anekdot sesuai imajinasi masing-masing.

Pertanyaan mengenai ketersediaan perpustakaan yang membantu pembelajaran anekdot, kedua guru menjawab “Ya”. Akan tetapi, keberadaan perpustakaan hanya ada di SMA Nahdhatul Ulama saja, sementara di SMA Nurul Muslim belum tersedia. Ketidakadaan perpustakaan sangat berpengaruh pada jumlah referensi yang dimiliki guru. Setidaknya, semakin banyak referensi buku bagi guru akan mempermudah metode- metode penyampaian materi kepada siswa.

Pertanyaan mengenai kemenarikan materi anekdot dalam bahan ajar yang ada, kedua guru menjawab “Tidak”. Artinya, seperti yang telah dijelaskan bahwa materi anekdot dianggap tidak menarik oleh guru karena cara penyampaiannya yang monoton. Ketidakmenarikan materi akan berpengaruh pada proses penyampaian materi, terlebih bagi siswa yang nantinya menyerap materi tersebut.

Pertanyaan mengenai tingkat kesulitan materi anekdot, guru di SMA Nurul Muslim menjawab “Ya”, sedangkan guru di SMA Nahdhatul Ulama menjawab “Tidak”. Artinya, masing-masing guru menganggap

tingkat kesulitan suatu pokok bahasan materi adalah relatif.

Pertanyaan mengenai kesulitan penyampaian materi anekdot menggunakan bahan ajar yang lama, kedua guru menjawab “Ya”. Artinya, salah satu penyebab sulitnya materi anekdot dipelajari adalah cara penyampaian pada siswa. Cara penyampaian materi pun bergantung pada bahan ajar yang dimiliki oleh guru.

Pertanyaan mengenai keinginan guru untuk mendapatkan bahan ajar alternatif yang lebih mudah dan menarik, kedua guru menjawab “Ya”. Artinya, kedua guru menginginkan bahan ajar anekdot yang lebih mudah penggunaannya, namun mampu menarik perhatian siswa. Bahan ajar yang menarik, tentunya mampu meningkatkan perhatian siswa pada materi dan akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pertanyaan mengenai persetujuan terhadap bahan ajar anekdot berupa media animasi, kedua guru menjawab “Ya”. Artinya, keduanya sependapat agar dikembangkan sebuah bahan ajar berupa media animasi untuk membelajarkan anekdot pada siswa. Guru beranggapan bahwa media animasi akan lebih menarik dibandingkan sekadar bahan ajar dengan media buku.

Analisis angket tersebut menunjukkan bahwa kedua guru di dua sekolah uji coba, benar-benar membutuhkan bahan ajar lain untuk membelajarkan

anekdot pada siswa. Selain menggunakan metode angket, peneliti menggunakan metode wawancara dalam mencari kebutuhan bahan ajar guru. Analisis

Metode lain analisis kebutuhan bahan ajar bagi guru, diperoleh dari wawancara yang telah dijawab oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dari dua sekolah uji coba, yaitu guru dari SMA Nurul Muslim dan Guru SMA Nahdhatul Ulama. Wawancara dilakukan di sekolah masing-masing dalam waktu yang berbeda. Pertanyaan dalam wawancara berisi 16 soal yang berisi tentang ketersediaan bahan ajar lama, tingkat efektivitas pembelajaran, dan keinginan bahan ajar menurut para guru di sekolah uji coba. Hasil wawancara selanjutnya dirangkum dan dianalisis untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru terhadap bahan ajar anekdot. Analisis secara rinci dari wawancara kebutuhan guru terhadap bahan ajar anekdot adalah sebagai berikut.

Pertanyaan mengenai bahan ajar yang dimiliki oleh guru, kedua guru menjawab menggunakan buku yang sudah disediakan oleh sekolah. Guru menggunakan dua buku paket yang semuanya diterbitkan oleh Kemdikbud. Satu buku paket dengan pengarang yang sama dan satu lagi dengan pengarang yang berbeda.

Pertanyaan mengenai kesulitan penggunaan bahan ajar di kelas, kedua guru memberikan jawaban

yang hampir sama. Kesulitan bahan ajar di kelas disebabkan karena kurangnya bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran materi anekdot. Kedua guru menginginkan tambahan buku penunjang pembelajaran materi anekdot.

Pertanyaan mengenai keadaan pembelajaran materi anekdot di kelas, kedua guru menjawab kurang kondusif. Salah satu alasannya adalah karena materi anekdot kurang menarik sehingga siswa kurang fokus pada materi. Ketidaktertarikan siswa pada materi akan berpengaruh pada tingkat penyerapan materi oleh siswa. Pertanyaan mengenai ketertarikan siswa pada materi, guru memberi jawaban yang sama. Sebagian siswa tertarik pada materi sastra seperti puisi dan cerpen, sebagian siswa lebih tertarik pada materi bahasa seperti anekdot. Keberagaman tersebut menjadikan materi tidak dapat diserap oleh siswa secara keseluruhan. Siswa akan lebih tertarik pada materi yang mereka sukai sehingga terkesan malas pada materi yang tidak mereka sukai. Pertanyaan mengenai kesulitan siswa dalam mempelajari anekdot, kedua guru menyampaikan bahwa hampir semua siswa di sekolah uji coba merasa kesulitan.

Beberapa siswa terlihat kurang responsif dan tak acuh. Siswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan kurang menarik, terlebih jika disampaikan dengan bahan ajar yang kurang menarik. Siswa yang

tidak tertarik pada materi anekdot, cenderung mendapatkan nilai yang kurang bagus.

Pertanyaan mengenai kemudahan penyampaian materi anekdot, salah satu guru menjawab cukup mudah. Akan tetapi, penyampaian materi tersebut masih sekadar menyampaikan sesuai bahan ajar atau buku yang ada. Guru lain menjawab bahwa materi anekdot mudah, akan tetapi membosankan bagi siswa.

Pertanyaan mengenai media mampu mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran anekdot, salah satu guru menjawab cukup memotivasi. Media yang digunakan dalam menyampaikan materi, tentunya sangat berpengaruh pada konsentrasi siswa. Guru lain menjawab selain memotivasi siswa, tentunya dibutuhkan variasi media agar siswa tertarik dan dapat berkonsentrasi pada materi pembelajaran.

Pertanyaan mengenai cakupan materi dalam bahan ajar lama, kedua guru menjawab bahwa buku yang tersedia di sekolah sudah lengkap. Hanya saja, contoh yang ada di dalam buku belum mampu membangkitkan motivasi siswa karena kurang menarik. Contoh yang ada hanya sekadar tulisan, bukan anekdot bergambar apalagi gambar bergerak (animasi). Oleh karena itu, kedua guru berkeinginan agar materi anekdot disampaikan dengan metode yang menarik dan diberikan contoh yang lebih nyata,

misalnya dengan animasi yang bergerak.

Pertanyaan mengenai penggunaan bahan ajar oleh siswa, para guru menjawab bahwa siswa belum mampu secara mandiri menggunakan dan memahami bahan ajar. Salah satu guru menyatakan bahwa siswa kesulitan memahami materi anekdot yang hanya dijelaskan tertulis saja. Guru yang lain menyampaikan bahwa siswa membutuhkan pendampingan agar dapat memahami materi anekdot dengan baik.

Pertanyaan mengenai animasi dalam pembelajaran anekdot, kedua guru menyatakan tertarik. Guru menyampaikan bahwa siswa berkeinginan menggunakan materi kekinian dalam pembelajaran materi anekdot. Guru menyampaikan juga bahwa materi anekdot yang diintegrasikan dengan animasi, akan menjadikan materi anekdot lebih kompleks karena disertai contoh yang menarik.

Pertanyaan mengenai penggunaan media berbasis animasi, kedua guru menjawab belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis animasi terutama dalam menyampaikan materi anekdot. Kedua guru beranggapan bahwa materi anekdot yang disertai media pembelajaran menarik akan lebih efisien. Guru menyatakan bahwa bahan ajar yang selama ini mereka gunakan berupa buku cetak saja.

Analisis hasil wawancara kepada dua guru di sekolah uji coba menunjukkan hasil bahwa guru menginginkan bahan ajar berupa media animasi. Kedua guru berkeinginan menggunakan bahan ajar yang kekinian, mampu menarik perhatian dan konsentrasi siswa pada saat pembelajaran, dan tentunya mampu meningkatkan hasil pembelajaran lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan analisis angket kebutuhan guru dan wawancara kebutuhan guru terhadap kebutuhan pengembangan bahan ajar, dapat disimpulkan bahwa kedua guru di sekolah uji coba menginginkan bahan ajar anekdot berupa media animasi.

b. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Kebutuhan siswa terhadap bahan ajar ditunjukkan melalui angket yang dibagikan pada sejumlah 56 siswa dengan pembagian 29 siswa dari SMA Nurul Muslim dan 27 siswa dari SMA Nahdhatul Ulama. Angket kebutuhan bahan ajar bagi siswa berisi 12 soal dengan memilih jawaban “Ya” atau “Tidak”. Analisis hasil angket kebutuhan siswa secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

Pertanyaan mengenai kepemilikan buku teks pembelajaran anekdot, 9 siswa menyatakan memiliki dan 47 menyatakan tidak memiliki. Artinya, sejumlah 83% siswa tidak memiliki buku pegangan materi anekdot. Siswa yang memiliki buku pendamping karena mengunduh buku elektronik yang disediakan di beberapa situs

melalui internet. Siswa yang lain bahkan tidak memiliki buku pegangan karena buku yang ada di sekolah hanya digunakan pada saat pembelajaran saja, setelah itu dikumpulkan lagi di sekolah.

Pertanyaan mengenai bahan ajar lain tentang materi anekdot, sejumlah 54 siswa (96%) menyatakan bahwa mereka menginginkan dan 2 siswa tidak menginginkan. Siswa yang menginginkan bahan ajar lain dikarenakan bahan ajar yang sudah ada berisi materi yang kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan kesulitan pemahaman siswa pada materi anekdot, dibuktikan sejumlah 44 siswa (79%) menyatakan kesulitan.

Pertanyaan mengenai modul, sejumlah 52 siswa (93%) menyatakan tidak diberi modul materi anekdot. Siswa yang menginginkan materi dapat meminjam buku paket atau mengunduh buku elektronik melalui internet. Sejumlah 33 siswa (59%) menyatakan bahwa guru tidak menggunakan bahan ajar lain dalam menyampaikan materi anekdot.

Pertanyaan mengenai modul, sejumlah 52 siswa (93%) menyatakan tidak diberi modul materi anekdot. Siswa yang menginginkan materi dapat meminjam buku paket atau mengunduh buku elektronik melalui internet. Sejumlah 33 siswa (59%) menyatakan bahwa guru tidak menggunakan bahan ajar lain dalam menyampaikan materi anekdot.

Pertanyaan mengenai praktikum anekdot, sejumlah 29 siswa menyatakan pernah, dan sejumlah 27 anak menyatakan tidak pernah praktik. Praktikum dimaksud adalah praktik menulis anekdot di sekolah. Sebagian besar siswa sudah melaksanakan, hanya saja belum memahami sepenuhnya tentang materi tersebut.

Pertanyaan mengenai ketersediaan perpustakaan, sejumlah 40 siswa menjawab “Tidak” dan sejumlah 16 siswa menjawab “Ya”. Di sekolah uji coba, hanya di SMA Nahdhatul Ulama yang memiliki perpustakaan. Sejumlah 40 siswa (71%) mewakili bahwa keberadaan perpustakaan belum mampu membantu pemahaman siswa pada materi anekdot.

Pertanyaan mengenai keantusiasan siswa dalam belajar anekdot, sejumlah 19 siswa menjawab antusias dan sejumlah 37 siswa (66%) menjawab tidak antusias. Ketidakantusiasan tersebut disebabkan materi anekdot tidak menarik, sedangkan bahan ajar yang digunakan pun tidak mampu menarik perhatian siswa.

Pertanyaan mengenai tingkat kesulitan anekdot, sejumlah 35 (62%) siswa menyatakan sulit dan sejumlah 21 siswa menyatakan tidak sulit. Kesulitan materi tersebut disebabkan karena bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sulit dipahami. Sejumlah 33 siswa (59%)

menyatakan sulit memahami materi melalui bahan ajar yang ada.

Pertanyaan mengenai kebutuhan bahan ajar alternatif, sejumlah 53 siswa (95%) menjawab membutuhkan. Sebagian besar siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik. Mereka menyatakan bahwa bahan ajar yang menarik mampu meningkatkan ketertarikan mereka pada materi anekdot.

Pertanyaan persetujuan tentang pengembangan bahan ajar anekdot berbasis animasi, sejumlah 54 siswa (96%) menyatakan setuju. Pengembangan bahan ajar yang diharapkan oleh siswa berupa bahan ajar yang lebih efisien dan menarik, seperti halnya diberikan contoh gambar gerak dalam pembelajaran anekdot.

Berdasarkan hasil analisis data mengenai kebutuhan bahan ajar bagi siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa benar-benar menginginkan pengembangan bahan ajar anekdot berupa media gambar animasi. Siswa berharap dengan dikembangkannya bahan ajar, nantinya mampu meningkatkan ketertarikan pada materi anekdot dan tentunya dapat meningkatkan hasil pembelajaran anekdot.

2. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dilakukan agar bahan ajar yang digunakan di sekolah menjadi lebih lengkap dan mudah di pahami oleh siswa. Pengembangan bahan ajar dilakukan

dengan mengamati bahan ajar lama yang digunakan di sekolah uji coba. Setelah mengamati, kemudian penulis mengembangkan media, isi, menambah materi dan contoh dalam bahan ajar. Pengembangan bahan ajar dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis Bahan Ajar Lama

Sekolah uji coba menggunakan dua buku paket, baik di SMA Nurul Muslim maupun di SMA Nahdhatul Ulama. Materi dalam buku paket tersebut sebenarnya sudah lengkap, disertai contoh dan penugasan. Akan tetapi, materi tentang anekdot masih menggunakan gambar dan materi konvensional yang kurang menarik. Siswa merasa bahwa gambar dan teks yang ditampilkan kurang menarik, sehingga tidak mampu membangkitkan imajinasi mereka dalam menulis anekdot. Pengembangan dilakukan pada isi materi anekdot sebagai berikut. 1) Materi tentang anekdot pada buku paket Bahasa Indonesia tidak terdapat penjelasan contoh bergambar sesuai objek yang dianekdotkan, tetapi hanya penjelasan secara umum, serta contoh kalimat anekdot. 2) Pada bagian contoh anekdot dalam buku paket Bahasa Indonesia tidak terdapat gambar yang sesuai dan menarik. 3) Pada bagian evaluasi, tidak terdapat gambar yang mampu menarik dan membangkitkan kemauan dan imajinasi siswa dalam mengerjakan evaluasi materi anekdot dengan sungguh-sungguh.

Kendala lain adalah jumlah buku yang digunakan oleh siswa belum mampu mencukupi satu siswa satu buku. Keadaan tersebut menjadikan siswa tidak dapat belajar dengan maksimal karena harus berbagi dengan siswa lain. Penggunaan buku pun hanya ketika belajar di sekolah. Ketika pembelajaran selesai, maka buku dikumpulkan lagi ke perpustakaan sekolah. Siswa-siswa tertentu saja yang berkeinginan kuat yang kadang-kadang meminjam buku untuk belajar mandiri di rumah.

b. Analisis Penyusunan Prototype

Penyusunan prototype media pembelajaran berdasarkan pada temuan dan kajian yang telah dilakukan selama proses pengamatan di sekolah uji coba. Pengamatan tersebut dilakukan terhadap kebutuhan guru dan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar. Hasil temuan selanjutnya dijadikan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik dengan tujuan agar dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang selama ini dialami di sekolah uji coba.

Pembuatan prototype media pembelajaran berbasis animasi ini menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash. Dalam proses pembuatan program aplikasi, penulis mengerjakannya dalam software Macromedia Flash. Hasil dari program ini adalah sebuah program

aplikasi anekdot dengan file application (apk).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media ini tidak memerlukan Macromedia Flash yang terinstal dalam PC, laptop, maupun gawai. Untuk masuk dalam ke program atau menggunakan program, peserta didik cukup dengan menginstall file (apk) dalam PC, laptop, atau gawai.

Jika di dalam PC, laptop, maupun gawai sudah terdapat file (apk), pengguna hanya tinggal melakukan: 1) klik dua kali (doubleclick) pada file (apk) untuk masuk ke dalam program aplikasi, apabila file tersebut di dalam PC atau laptop. 2) menginstall file (apk) sekali saja, apabila file tersebut terdapat di dalam gawai. Setelah itu, cukup tekan sekali saja pada icon aplikasi, maka akan langsung masuk ke dalam program. Desain rinci media pembelajaran menulis anekdot dijelaskan sebagai berikut.

Menu utama pada program aplikasi anekdot berupa Jendela Masuk (login). Pada Jendela Masuk, terdapat tulisan “Selamat Datang di Aplikasi Anekdot”, sebuah laman kosong untuk mengisi nama siswa, dan sebuah tombol “Masuk”. Siswa menuliskan nama sebagai identitas, selanjutnya menekan tombol masuk. Tunggu proses loading beberapa saat untuk masuk pada jendela utama.

Menu selanjutnya adalah Jendela Utama program Aplikasi Teks

Anekdot. Jendela Utama berisi beberapa menu yang tersedia dalam program yaitu Kompetensi Dasar, Materi, Evaluasi, Pengembang, Petunjuk, dan Keluar. Masing-masing menu mempunyai ciri khas dengan lambang yang berbeda. Pada menu ini, nama pengguna sudah tertulis di pojok kiri atas. Di pojok kanan atas terdapat menu keluar (tombol silang) untuk keluar dari program. Untuk mengetahui isi dari menu tersebut, peserta didik dapat menekan icon gambar menu atau tombol yang diinginkan.

Menu selanjutnya adalah Jendela Petunjuk program Aplikasi Teks Anekdot. Pada Jendela Petunjuk, peserta didik dapat melihat cara penggunaan (petunjuk teknis) dan fungsi dari masing-masing menu yaitu Kompetensi Dasar, Materi, Evaluasi, Pengembang, Petunjuk, Keluar, tombol Home dan tombol menutup aplikasi.. Pada jendela ini juga ditampilkan nama pengguna, tombol keluar, dan tombol kembali (home) untuk kembali ke Jendela Utama.

Menu selanjutnya adalah Jendela Kompetensi Dasar program Aplikasi Teks Anekdot. Jendela Kompetensi Dasar berisi tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar materi anekdot yang menjadi acuan guru dalam menyampaikan materi. Kompetensi dasar dan kompetensi inti merupakan dasar ketercapaian materi yang akan dicapai oleh siswa.

Menu selanjutnya adalah Jendela Materi program Aplikasi Teks Anekdot. Jendela Materi berisi penjelasan segala sesuatu tentang anekdot, dan contoh-contohnya yang disertai dengan gambar bergerak (animasi). Materi anekdot yang ditulis, disesuaikan dengan isi bahan ajar yang dikembangkan. Selain materi anekdot, di dalam Jendela Materi terdapat juga contoh anekdot yang sudah dikemas dalam bentuk video animasi dengan percakapan.

Menu selanjutnya adalah Jendela Evaluasi program Aplikasi Teks Anekdot. Jendela Evaluasi berisi lembar penilaian siswa. Lembar evaluasi yang disediakan memungkinkan siswa dapat menulis secara langsung pada layar gawai, PC, maupun laptop. Setiap evaluasi disertai gambar bergerak (animasi) sesuai dengan tema yang dipilih oleh peserta didik. Pada Jendela Evaluasi terdapat tombol “Simpan Teks”. Tombol tersebut berfungsi mengirimkan hasil evaluasi siswa apabila telah selesai dikerjakan. Hasil evaluasi siswa dapat dikirimkan ke email guru maupun melalui aplikasi sosial media (Whatsapp misalnya) dalam bentuk gambar.

Menu selanjutnya adalah Jendela Pengembang program Aplikasi Teks Anekdot. Jendela Pengembang berisi nama-nama pihak yang terkait dalam perancangan dan penyusunan program Aplikasi Teks Anekdot. Pihak yang terkait dalam pembuatan

aplikasi program teks anekdot yaitu peneliti dan para dosen pembimbing selama penelitian ini dilakukan.

c. Analisis Validasi Pakar

Validasi desain media pembelajaran melibatkan dua pakar yang menilai kelayakan media, meliputi ahli pakar media dan ahli penggunaan media pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam media pembelajaran meliputi 7 aspek, dan masing-masing aspek mempunyai poin pertanyaan yang berbeda serta jumlah nilai yang berbeda. Secara rinci, analisis validasi pakar media akan dijabarkan sebagai berikut:

Aspek relevansi materi terdiri dari 3 pertanyaan yaitu kesesuaian materi dengan media pembelajaran, kesesuaian materi dengan indikator dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Skor maksimal dari aspek relevansi adalah 30. Pakar pertama memberi nilai 12 dan pakar ke dua memberi nilai 12, sehingga jumlah nilai 24. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 24 dari total nilai maksimal 30 mendapatkan persentase sebesar 80% (kategori layak).

Aspek pengorganisasian materi terdiri dari 4 pertanyaan yaitu kejelasan penyampaian materi, sistematika penyampaian materi, kemenarikan penyampaian materi, dan kejelasan contoh yang diberikan. Skor maksimal dari aspek pengorganisasian materi adalah 40. Pakar pertama memberi nilai 14 dan

pakar ke dua memberi nilai 15, sehingga jumlah nilai 29. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 29 dari total nilai maksimal 40 mendapatkan persentase sebesar 73% (kategori cukup layak).

Aspek latihan soal terdiri dari 4 pertanyaan yaitu kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran, kejelasan petunjuk pengerjaan, variasi soal, dan kejelasan pembahasan jawaban. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 40. Pakar pertama memberi nilai 11 dan pakar ke dua memberi nilai 12, sehingga jumlah nilai 23. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 23 dari total nilai maksimal 40 mendapatkan persentase sebesar 58% (kategori cukup layak).

Aspek bahasa terdiri dari 2 pertanyaan yaitu ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 20. Pakar pertama memberi nilai 8 dan pakar ke dua memberi nilai 8, sehingga jumlah nilai 16. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 16 dari total nilai maksimal 20 mendapatkan persentase sebesar 80% (kategori layak).

Aspek efek bagi strategi pembelajaran terdiri dari 3 pertanyaan yaitu kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa, dukungan media bagi kemandirian belajar siswa, dan kemampuan media dalam

meningkatkan pemahaman siswa. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 30. Pakar pertama memberi nilai 14 dan pakar ke dua memberi nilai 13, sehingga jumlah nilai 27. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 27 dari total nilai maksimal 30 mendapatkan persentase sebesar 90% (kategori layak).

Aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari 2 pertanyaan yaitu kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran, dan reusabilitas (dapat digunakan kembali). Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 20. Pakar pertama memberi nilai 9 dan pakar ke dua memberi nilai 10, sehingga jumlah nilai 19. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 19 dari total nilai maksimal 20 mendapatkan persentase sebesar 95% (kategori layak).

Aspek tampilan visual terdiri dari 2 pertanyaan yaitu kesesuaian pemilihan jenis huruf dan kemenarikan desain. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 20. Pakar pertama memberi nilai 9 dan pakar ke dua memberi nilai 8, sehingga jumlah nilai 17. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 17 dari total nilai maksimal 20 mendapatkan persentase sebesar 85% (kategori layak).

Berdasarkan analisis penilaian validator pada ketujuh aspek penilaian, didapatkan total nilai 155 dari jumlah skor maksimal 200. Jika dikalkulasikan dalam bentuk

persentase, akan mendapatkan persentase sebesar 80%. Artinya, kedua pakar ahli media memberikan nilai layak terhadap bahan ajar media pembelajaran anekdot berbasis animasi.

Selain memberikan skor penilaian dalam angket penilaian, validator juga memberikan beberapa saran dan masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Dalam aspek pengorganisasian materi, validator memberikan saran agar peneliti menambahkan contoh dalam materi disertai gambar yang menarik. Berdasarkan saran tersebut, peneliti menambahkan contoh video animasi di dalam materi anekdot.

Dalam aspek evaluasi, validator memberikan saran agar peneliti mengganti gambar orang menjadi gambar karikatur. Selain itu, gambar animasi sebaiknya berupa gambar bergerak sesuai tema atau judul. Berdasarkan saran tersebut, peneliti menindaklanjuti dengan melaksanakan sesuai dengan apa yang disarankan oleh validator.

Dalam aspek perangkat lunak, validator memberikan saran agar peneliti menambahkan nama-nama tim pengembang. Saran validator yang lain yaitu pada aspek tampilan visual, peneliti hendaknya menggeser tombol kembali (home) karena terlalu berdekatan dengan tombol close, sehingga sering terjadi salah tekan tombol.

Berdasarkan analisis penilaian validator pada aspek penilaian dan saran, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa media pembelajaran anekdot berbasis animasi layak untuk diujicobakan kepada siswa dan guru.

3. Analisis Uji Coba Pengguna

Uji coba penggunaan bahan ajar aplikasi anekdot dilakukan di dua sekolah uji coba, baik kepada guru mata pelajaran maupun pada siswa kelas X. Analisis uji coba pengguna aplikasi anekdot secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Uji Coba pada Guru dan Siswa

Rekapitulasi angket kelayakan bahan ajar anekdot bagi guru memiliki 7 aspek penilaian, dan masing-masing aspek mempunyai poin pertanyaan yang berbeda serta jumlah nilai yang berbeda. Secara rinci, analisis validasi pakar media akan dijabarkan sebagai berikut:

Aspek relevansi materi terdiri dari 5 pertanyaan yaitu kesesuaian materi dengan SK dan KD, kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dan kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan. Skor maksimal dari aspek relevansi materi adalah 50. Guru pertama memberi nilai 20 dan guru ke dua memberi nilai 21, sehingga jumlah nilai 41. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 41 dari total nilai maksimal 50 mendapatkan

persentase sebesar 82% (kategori layak).

Aspek pengorganisasian materi terdiri dari 7 pertanyaan yaitu kejelasan penyampaian materi, sistematika penyampaian materi, kemenarikan penyampaian materi, kelengkapan materi, aktualitas materi, kesesuaian dan keabstrakan konsep dengan kognitif siswa dan kejelasan contoh yang diberikan. Skor maksimal dari aspek pengorganisasian materi adalah 70. Guru pertama memberi nilai 29 dan guru ke dua memberi nilai 28, sehingga jumlah nilai 57. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 57 dari total nilai maksimal 70 mendapatkan persentase sebesar 81% (kategori layak).

Aspek latihan soal terdiri dari 7 pertanyaan yaitu kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran, kejelasan petunjuk pengerjaan, kejelasan perumusan soal, kebenaran konsep soal, variasi soal, tingkat kesulitan soal dan kejelasan pembahasan jawaban. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 70. Guru pertama memberi nilai 30 dan guru ke dua memberi nilai 31, sehingga jumlah nilai 61. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 61 dari total nilai maksimal 70 mendapatkan persentase sebesar 87% (kategori layak).

Aspek bahasa terdiri dari 2 pertanyaan yaitu ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi melalui

penggunaan bahasa. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 20. Guru pertama memberi nilai 8 dan guru ke dua memberi nilai 7, sehingga jumlah nilai 15. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 15 dari total nilai maksimal 20 mendapatkan persentase sebesar 75% (kategori layak).

Aspek efek bagi strategi pembelajaran terdiri dari 5 pertanyaan yaitu kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa, dukungan media bagi kemandirian belajar siswa, kemampuan media menambah pengetahuan, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 50. Guru pertama memberi nilai 22 dan guru ke dua memberi nilai 24, sehingga jumlah nilai 46. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 46 dari total nilai maksimal 50 mendapatkan persentase sebesar 92% (kategori layak).

Aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari 2 pertanyaan yaitu kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran, dan reusabilitas (dapat digunakan kembali). Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 20. Guru pertama memberi nilai 10 dan guru ke dua memberi nilai 10, sehingga jumlah nilai 20. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 20 dari total nilai

maksimal 20 mendapatkan persentase sebesar 100% (kategori layak).

Aspek tampilan visual terdiri dari 2 pertanyaan yaitu kesesuaian pemilihan jenis huruf dan kemenarikan desain. Skor maksimal dari aspek latihan soal adalah 20. Guru pertama memberi nilai 9 dan pakar ke dua memberi nilai 9, sehingga jumlah nilai 18. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, nilai 18 dari total nilai maksimal 20 mendapatkan persentase sebesar 90% (kategori layak).

Berdasarkan analisis kelayakan bahan ajar oleh guru pada ketujuh aspek penilaian, didapatkan total nilai 258 dari jumlah skor maksimal 300. Jika dikalkulasikan dalam bentuk persentase, akan mendapatkan persentase sebesar 86%. Artinya, kedua guru di dua sekolah uji coba memberikan nilai layak terhadap bahan ajar media pembelajaran anekdot berbasis animasi.

Selain memberikan skor penilaian dalam angket penilaian, guru mata pelajaran juga memberikan beberapa saran dan masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Guru di SMA Nurul Muslim memberikan saran agar peneliti menambahkan contoh dalam materi disertai gambar yang menarik. Berdasarkan saran tersebut, peneliti menambahkan contoh video animasi di dalam materi anekdot. Di samping itu, guru tersebut memberikan saran agar peneliti mengganti gambar orang

menjadi gambar karikatur. Selain itu, gambar animasi sebaiknya berupa gambar bergerak sesuai tema atau judul. Berdasarkan saran tersebut, peneliti menindaklanjuti dengan melaksanakan sesuai dengan apa yang disarankan oleh guru di SMA Nurul Muslim. Guru di SMA Nahdhatul Ulama memberikan saran agar peneliti mengganti gambar pada menu evaluasi dengan gambar-gambar yang lebih menarik.

Berdasarkan analisis penilaian guru mata pelajaran di dua sekolah uji coba pada aspek penilaian dan saran, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa media pembelajaran anekdot berbasis animasi diberi nilai layak.

Rekapitulasi angket respon siswa terhadap kelayakan bahan ajar anekdot terdiri dari 20 pertanyaan. Masing-masing pertanyaan memiliki skala penilaian maksimal 4. Skor maksimal siswa SMA Nurul Muslim (NM) dengan jumlah 29 siswa adalah 116, sedangkan skor maksimal siswa SMA Nahdhatul Ulama (NU) dengan jumlah 27 siswa adalah 108. Jadi, skor maksimal dari dua sekolah uji coba sejumlah 224. Secara rinci, analisis respon siswa terhadap kelayakan bahan ajar akan dijabarkan sebagai berikut:

Pada indikator desain tampilan kreatif dan menarik, siswa NM memberikan nilai 102 dan siswa NU memberikan nilai 102, jadi jumlah nilai 204. Jika dipersentasekan, nilai 204 dari total nilai 224 maka mendapatkan

persentase sebesar 91% (kategori layak).

Pada indikator desain media menarik dan kreatif, siswa NM memberikan nilai 105 dan siswa NU memberikan nilai 101, jadi jumlah nilai 206. Jika dipersentasekan, nilai 206 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 92% (kategori layak).

Pada indikator huruf yang digunakan sesuai dan mudah terbaca, siswa NM memberikan nilai 98 dan siswa NU memberikan nilai 102, jadi jumlah nilai 200. Jika dipersentasekan, nilai 200 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 89% (kategori layak).

Pada indikator ilustrasi menarik minat siswa untuk menulis anekdot, siswa NM memberikan nilai 100 dan siswa NU memberikan nilai 92, jadi jumlah nilai 192. Jika dipersentasekan, nilai 192 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 86% (kategori layak).

Pada indikator gambar yang disajikan sangat jelas dan menarik, siswa NM memberikan nilai 105 dan siswa NU memberikan nilai 100, jadi jumlah nilai 205. Jika dipersentasekan, nilai 205 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 92% (kategori layak).

Pada indikator bahasa yang digunakan mudah dipahami, siswa NM memberikan nilai 97 dan siswa NU memberikan nilai 104, jadi jumlah nilai 201. Jika

dipersentasekan, nilai 201 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 90% (kategori layak). Pada indikator bahasa yang digunakan komunikatif, siswa NM memberikan nilai

90 dan siswa NU memberikan nilai 95, jadi jumlah nilai 185. Jika dipersentasekan, nilai 185 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 82% (kategori layak).

Pada indikator bahasa yang digunakan sederhana dan tidak sulit dipahami, siswa NM memberikan nilai 98 dan siswa NU memberikan nilai 98, jadi jumlah nilai 196. Jika dipersentasekan, nilai 196 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 88% (kategori layak).

Pada indikator materi anekdot dalam media mudah dipahami, siswa NM memberikan nilai 92 dan siswa NU memberikan nilai 97, jadi jumlah nilai 189. Jika dipersentasekan, nilai 189 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 84% (kategori layak).

Pada indikator materi dalam media pembelajaran memotivasi siswa untuk menulis anekdot, siswa NM memberikan nilai 90 dan siswa NU memberikan nilai 92, jadi jumlah nilai 182. Jika dipersentasekan, nilai 182 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 81% (kategori layak).

Pada indikator materi yang disampaikan menambah pengetahuan dan mempermudah siswa menulis anekdot, siswa NM memberikan nilai 92 dan siswa NU memberikan nilai 100, jadi jumlah nilai 192. Jika dipersentasekan, nilai 192 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 86% (kategori layak).

Pada indikator materi memudahkan siswa menulis anekdot berdasarkan tema yang ada, siswa NM memberikan nilai 90 dan siswa NU memberikan nilai 94, jadi jumlah nilai 184. Jika dipersentasekan, nilai 184 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 82% (kategori layak).

Pada indikator penyampaian materi memudahkan siswa memahami anekdot, siswa NM memberikan nilai 102 dan siswa NU memberikan nilai 102, jadi jumlah nilai 204. Jika dipersentasekan, nilai 204 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 91% (kategori layak).

Pada indikator penugasan yang mudah dipahami, siswa NM memberikan nilai 98 dan siswa NU memberikan nilai 88, jadi jumlah nilai 186. Jika dipersentasekan, nilai 186 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 83% (kategori layak).

Pada indikator penyampaian tujuan pembelajaran, siswa NM memberikan nilai 97 dan siswa NU memberikan

nilai 95, jadi jumlah nilai 192. Jika dipersentasekan, nilai 192 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 86% (kategori layak).

Pada indikator penyajian materi berpusat pada siswa, siswa NM memberikan nilai 97 dan siswa NU memberikan nilai 96, jadi jumlah nilai 193. Jika dipersentasekan, nilai 193 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 86% (kategori layak).

Pada indikator penerapan langkah-langkah pembelajaran dalam media, siswa NM memberikan nilai 101 dan siswa NU memberikan nilai 90, jadi jumlah nilai 191. Jika dipersentasekan, nilai 191 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 85% (kategori layak).

Pada indikator contoh dan ilustrasi media yang mudah dipahami, siswa NM memberikan nilai 101 dan siswa NU memberikan nilai 103, jadi jumlah nilai 204. Jika dipersentasekan, nilai 204 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 91% (kategori layak).

Pada indikator media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman, siswa NM memberikan nilai 96 dan siswa NU memberikan nilai 98, jadi jumlah nilai 194. Jika dipersentasekan, nilai 194 dari total nilai 224 maka mendapatkan

persentase sebesar 87% (kategori layak).

Pada indikator penyajian materi pada media dapat memotivasi belajar, siswa NM memberikan nilai 97 dan siswa NU memberikan nilai 104, jadi jumlah nilai 201. Jika dipersentasekan, nilai 201 dari total nilai 224 maka mendapatkan persentase sebesar 90% (kategori layak).

Rekapitulasi hasil respon siswa terhadap bahan ajar media pembelajaran anekdot berbasis animasi menunjukkan jumlah akhir 1948 atau sebesar 84% di SMA NM (29 siswa) dan menunjukkan jumlah 1953 atau sebesar 90% di SMA NU (27 siswa). Jadi berdasarkan rincian rekapitulasi hasil respon siswa, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa media pembelajaran anekdot berbasis animasi layak digunakan pada siswa.

b. Analisis FGD

Hasil FGD menekankan pada pembahasan utama yaitu kebutuhan bahan ajar untuk guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta kendala yang dirasakan peserta didik di sekolah uji coba, khususnya materi anekdot. Kegiatan FGD menghasilkan beberapa saran dari siswa, guru dan juga pakar pengguna media. Saran yang disampaikan dalam FGD digunakan oleh peneliti sebagai acuan pengembangan bahan ajar lebih lanjut. Saran dan tindak lanjut FGD dapat dijelaskan sebagai berikut.

Perwakilan siswa menyampaikan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan sangat menarik. Penggunaan media elektronik (gawai khususnya), menjadi lebih menarik bagi siswa dalam mempelajari anekdot. Siswa beranggapan, melalui materi yang dikemas dengan menarik, tentunya akan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Materi yang disajikan secara sederhana dengan gambar animasi, dapat memudahkan siswa dalam berimajinasi dan menulis teks anekdot. Bahan ajar juga mudah digunakan dalam pembelajaran karena fitur menu dan isi yang ditampilkan sangat jelas. Siswa menyampaikan ketidakefektifan media terdapat pada kapasitas file penginstall (apk) yang dirasa cukup besar. Peneliti menyampaikan, penggandaan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan efektif melalui menu copy and paste sehingga siswa tidak perlu mengunduh sendiri. Selain itu, file apk program media pembelajaran ini dapat dibagikan dengan gratis menggunakan Share It yang tersedia di dalam gawai.

Guru pengampu menyampaikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah lengkap dengan penampilan menarik. Salah satu guru menyampaikan bahwa akan lebih baik jika di dalam materi anekdot diberi contoh dengan video (animasi). Peneliti melakukan tindak lanjut dari saran tersebut dengan cara

menambahkan contoh anekdot di dalam menu materi. Contoh yang penulis tambahkan berupa video animasi dengan durasi beberapa menit disertai percakapan tokoh.

Pakar pengguna media menyampaikan saran sebaiknya media pembelajaran tersebut dapat juga digunakan/ diinstal di laptop atau PC. Penggunaan laptop atau PC memungkinkan keleluasaan penyampaian materi pada peserta didik karena layar yang digunakan lebih lebar dan mampu ditampilkan pada LCD proyektor. Materi yang diajarkan melalui media PC atau laptop akan mempermudah guru dalam mengkombinasikan dengan bahan ajar lain. Menindaklanjuti saran dari ahli pakar media, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan file aplikasi (.apk) sehingga media pembelajaran ini dapat dipasang (install) di laptop maupun PC. File (.apk) tersebut memungkinkan penggunaan langsung dengan cara meng-copy dan paste pada laptop ataupun PC. Cara membuka file atau untuk menjalankan aplikasi, hanya dengan membuka file .apk tersebut (doubleclick), maka media pembelajaran dapat langsung digunakan. Bahan ajar yang telah direvisi sebanyak dua kali dapat digunakan sebagai prototype bahan ajar yang siap ditindaklanjuti.

C. Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D

(*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bahan ajar dilaksanakan dengan 4 tahapan diantaranya: 1) tahap pengembangan bahan ajar meliputi analisis kurikulum, wawancara dengan guru sekolah uji coba, penyebaran angket kebutuhan guru dan peserta didik, serta penyusunan *prototype* bahan ajar; 2) tahap validasi *prototype* bahan ajar yang menghadirkan ahli media dan materi serta ahli pengguna bahan ajar (*expert judgment*); 3) uji coba di sekolah yang telah ditentukan sebelumnya; 4) menganalisis hasil uji coba, pembahasan dan penyempurnaan bahan ajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik di SMA Nurul Muslim dan SMA Nahdhatul Ulama kabupaten Jepara, didapatkan simpulan bahwa masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran anekdot adalah materi anekdot merupakan pembelajaran yang membosankan dan cukup sulit dipahami peserta didik dibandingkan materi sastra lainnya, sehingga materi anekdot kurang diminati oleh peserta didik. Setelah menganalisis angket kebutuhan awal siswa, dikembangkanlah *prototype* bahan ajar dan selanjutnya divalidasi dan direvisi sesuai beberapa saran dan penilaian dari validator. Hasil validasi

bahan ajar anekdot menggunakan media gambar berbasis animasi menunjukkan persentase keseluruhan yang didapat dari validator adalah 80% atau jika dikonversikan ke dalam kategori penilaian mendapat predikat layak.

Bahan ajar berupa media yang sudah divalidasi oleh pakar, selanjutnya diujicobakan di dua sekolah uji coba. Pelaksanaan uji coba produk bahan ajar melibatkan peserta didik – yang dijadikan sampel uji coba - dengan jumlah keseluruhan 56 peserta didik. Dari jumlah tersebut, seluruh peserta didik mampu mencapai nilai tuntas dalam kompetensi menulis anekdot. Setelah diujicobakan dan mendapat hasil nilai peserta didik, kemudian bahan ajar divalidasi dan dinilai oleh guru Bahasa Indonesia di dua sekolah uji coba. Hasil penilaian validator berdasarkan aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 85% dari guru SMA Nurul Muslim, dan mendapatkan nilai 86% dari guru SMA Nahdhatul Ulama. Validasi dari dua guru tersebut menunjukkan bahwa produk bahan ajar anekdot menggunakan media gambar berbasis animasi yang telah divalidasi dan diimplementasikan di dua sekolah uji coba, kemudian dinilai oleh dua guru Bahasa Indonesia, hasilnya dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran anekdot. Bahan ajar anekdot menggunakan media gambar berbasis animasi juga dapat digunakan sebagai

pembelajaran berbasis IT, yaitu pembelajaran yang dikaitkan dengan teknologi komputerisasi. Media pembelajaran anekdot mampu dioperasikan menggunakan gawai (*handphone*), PC, maupun laptop dan mampu ditayangkan pada layar menggunakan LCD Proyektor. Peserta didik dan guru Bahasa Indonesia di dua sekolah penelitian menerima dengan baik bahan ajar tersebut dan memberi saran dan komentar untuk penyempurnaan bahan ajar.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan, dkk. 2010. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arifin, Syamsul, dkk. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar & Refrensi*. Jakarta: Grasindao.
- Baksin, Askurifai. 2008. *Aplikasi Praktis Pengajaran Sastra*. Bandung: Pribumi Mekar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamaris, Edwar. 1990. *Menggali Khazanah Sastra Melayu Klasik*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar*. Jakarta: Indeks.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-*

- Dasar Keterampilan Bersastra.*
Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, Ika. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi.* Jakarta: Akademia Permata.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan B. Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Narwati, Sri. 2012. *Panduan Menyusun Silabus Dan RPP.* Yogyakarta: Familia.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.*
- Purwanto. Pennen Paulina. 2001. *Penulisan Bahan Ajar.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rasyid, Harun. 2007. *Penilaian Hasil Belajar.* Bandung: Wacana Prima.
- R. Semiawan, Conny. 2007. *Catatan Kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan.* Jakarta: Kencana.
- Rozak Zaidan, Abdul. 2007. *Kamus Istilah Sastra.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional* Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta. Suparlan. 2005. *Menjadi Guru Efektif.* Yogyakarta: Hikayat.
- Suparlan. 2006. *Guru Sebagai Profesi* . Yogyakarta: Hikayat. Jokjakarta: Diva Press
- Susetyo. 2010. *Penelitian Kuantitatif dan PTK* . Bengkulu: FKIP UNIB.
- Susetyo. 2010. *Guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang Profesional*
- Widijanto, Tjahjono. 2007. *Pengajaran Sastra yang Menyenangkan.* Bandung: Pribumi Mekar.
- Yulianeta. 2009. *Bahasa & Sastra Indonesia di Tengah Arus Global.* Bandung: FPBS UPI