

BAB I PENDAHULUAN

Belajar adalah proses aktif yang melibatkan siswa dan guru dalam konteks pendidikan, bertujuan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Proses ini terdiri dari beberapa elemen kunci, termasuk guru, siswa, tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, materi yang diajarkan, alat atau media pembelajaran, serta evaluasi untuk menilai hasilnya. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada integrasi dan keberadaan ketujuh elemen tersebut dalam praktik.

Kualitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh seberapa efektif pengajaran yang diberikan oleh guru yang terampil, serta oleh berbagai elemen lain yang terlibat dalam proses pendidikan. Untuk itu, sangat penting bagi para guru untuk mengadopsi metode dan media pembelajaran yang inovatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Namun, sering kali terdapat perbedaan antara ekspektasi dan realitas dalam penerapan bahan ajar, yang dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk menghasilkan teks sesuai dengan standar kurikulum 2013. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis teks, di mana teks menjadi produk akhir dari pembelajaran.

Di lapangan, banyak guru masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama, dan belum memanfaatkan teknologi pendidikan secara maksimal. Akibatnya, bahan ajar yang digunakan di sekolah seringkali belum cukup memotivasi siswa untuk belajar dan menggali potensi mereka secara optimal. Penting untuk memperbaharui pendekatan dalam penggunaan bahan ajar dengan mengintegrasikan teknologi dan metode baru agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media untuk mengajarkan teks anekdot bertujuan untuk memperbaiki pemahaman siswa mengenai teks tersebut dengan materi yang dikembangkan berbasis teks anekdot. Kesulitan siswa dalam

memahami teks anekdot merupakan tantangan yang perlu diatasi oleh pendidik. Seorang guru tidak hanya bisa bergantung pada suara dan penguasaan materi sebagai satu-satunya alat dalam proses belajar. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dicapai dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dan memotivasi siswa. Penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk teks anekdot, sehingga siswa merasa termotivasi dan bersemangat. Model pembelajaran yang dipilih harus tidak hanya menciptakan suasana yang kondusif, tetapi juga melibatkan metode yang langsung terkait dengan aktivitas pembelajaran teks anekdot. Menurut Priyatni (2020), teks anekdot adalah "cerita pendek yang menarik, lucu, dan mengesankan, berisi kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, atau kejadian tertentu."

Kesulitan siswa dalam menulis teks anekdot merupakan tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan efektivitas proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, guru tidak boleh hanya bergantung pada teknik konvensional seperti penggunaan suara dan penguasaan materi semata. Sebaliknya, penting untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat memicu minat dan semangat siswa. Guru perlu memilih pendekatan yang sesuai untuk mengajarkan penulisan teks anekdot dengan cermat, agar siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam proses belajar. Pilihan metode pembelajaran harus tidak hanya menciptakan suasana yang kondusif, tetapi juga melibatkan teknik yang secara langsung terkait dengan penulisan teks anekdot. Dengan menerapkan strategi yang relevan dan kreatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan menulis teks anekdot, serta merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

Bahan ajar mencakup berbagai elemen materi pembelajaran, termasuk fakta, konsep, prinsip, prosedur, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa untuk memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Di tengah perkembangan era digital, TikTok telah menjadi salah satu platform media sosial yang sangat populer di Indonesia. Menurut data dari We Are Social per Januari 2023, Indonesia menempati posisi kedua di dunia dalam hal jumlah pengguna TikTok, dengan total mencapai 109,90 juta orang. *TikTok* menawarkan video kreatif dan menarik dengan fitur yang mudah digunakan. Pengguna dapat menjadi viral dengan video yang

diunggah, yang bisa mencakup berbagai topik seperti prestasi, kekayaan, kelucuan, atau keunikan. Berita terbaru juga sering muncul di FYP (For You Page) *TikTok*, mencakup selebritas, politik, pendidikan, dan lainnya.

Karena popularitasnya di kalangan remaja dan pelajar, *TikTok* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Selain sebagai sumber hiburan, *TikTok* bisa digunakan secara kreatif dalam pendidikan untuk membuat materi belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan pemanfaatan yang tepat, *TikTok* dapat menjadi alat bantu pendidikan yang efektif dan inovatif.

Menurut pandangan Islam, adapun tentang *TikTok* terdapat dalam surah At-Taubah Ayat 65-66

وَلَيْن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ قُلْ أَبِاللَّهِ وَآيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنْتُمْ
تَسْتَهْزِءُونَ

Artinya : “Sesungguhnya kami hanya bersenda gurau dan bermain-main saja.” Katakanlah, “Mengapa kepada Allah, dan ayat-ayat-Nya serta Rasul-Nya kamu selalu berolok-olok?”

Hadist diatas menjelaskan tentang media *TikTok* yang bersenda gurau dan bermain-main saja. Namun sejatinya, *TikTok* adalah *platform* media sosial untuk berkarya sehingga siapapun dan dari kalangan manapun bebas menggunakannya. Orang-orang bebas menggunakan *TikTok* sebagai tempat atau wadah untuk membuat konten hiburan, edukasi maupun unjuk bakat.

Rendahnya keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot menunjukkan adanya tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks anekdot, di kelas X SMA Swasta Istiqlal Delitua. Wawancara dengan Ummul Mahmuda, S.Pd., seorang guru di sekolah tersebut, mengungkapkan bahwa kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X masih sangat kurang. Hal ini tercermin dari hasil ujian tengah semester, yang menunjukkan rendahnya performa siswa dalam tes esai menulis teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi kendala ini, pendidik perlu mengembangkan bahan ajar yang dapat memicu pemikiran dan minat belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Selain itu, penting bagi guru untuk beradaptasi dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas

pengajaran. Dalam hal ini, peneliti telah mengidentifikasi solusi potensial berupa modul ajar yang memanfaatkan media *TikTok*, sebagai alternatif yang dapat menyegarkan pendekatan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot.

Berdasarkan hasil temuan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut. Tentu saja bahan ajar menganalisis dan mengkonstruksi makna teks berdasarkan keadaan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sang Putu Merta Pujawan, N. Martha, dan N. Suand (2024: 1-18) tentang bahan ajar teks anekdot menunjukkan bahwa bahan ajar ini efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot. Studi tersebut mengungkapkan bahwa setelah penerapan bahan ajar ini, terjadi kemajuan yang signifikan dalam kemampuan menulis siswa. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai siswa adalah 2,90, sedangkan pada uji coba yang lebih luas, nilai rata-ratanya meningkat menjadi 3,05. Kenaikan ini kemungkinan besar berkaitan dengan peningkatan akurasi dalam pembuatan tes esai, yang telah disesuaikan dengan kisi-kisi soal dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu pada yang ada di atas adalah penelitian terdahulu tersebut tidak menggunakan aplikasi *TikTok* sedangkan penelitian penulis menggunakan berbasis aplikasi *TikTok*. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, peneliti penulis.

Populasi siswa di kelas X2 SMA Swasta Istiqlal Delitua berjumlah 32 orang, dengan hanya 12 siswa atau 40% yang berhasil mencapai standar ketuntasan dalam pembelajaran, sedangkan 20 siswa atau 60% belum memenuhi kriteria tersebut. Hasil dari ujian tengah semester, yang melibatkan tes esai menulis teks berita, menunjukkan bahwa hanya 20 siswa dari 32 yang mampu meraih skor tertinggi, yaitu 20 poin. Menurut Bu Ummul, rendahnya keterampilan menulis di kelas X2 disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kesulitan siswa dalam menemukan sumber dan ide untuk teks anekdot, rendahnya motivasi belajar, dan kurangnya pemahaman guru dalam merancang model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama dalam aspek penulisan teks anekdot.

Dari situasi tersebut, jelas bahwa keterampilan menulis siswa masih perlu ditingkatkan. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah

proses penulisan dan meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar menulis teks anekdot. Salah satu solusi potensial adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan, yang dapat mendukung pengembangan keterampilan menulis siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memutuskan untuk meneliti masalah ini melalui penelitian yang berjudul “ Pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok* pada siswa kelas X SMA Swasta Istiqlal Delitua”. Menurut pandangan islam, adapaun tentang *TikTok* terdapat dalam :

لَا يَحِلُّ لِمُسْلِمٍ أَنْ يَرُوعَ مُسْلِمًا

Artinya : “Tidak halal bagi seorang muslim menakut-nakuti muslim yang lain.” (HR. Abu Daud, no. 5004; Ahmad 5: 362. Al-Hafizh Abu Thahir mengatakan bahwa hadits ini hasan).

Kaitan antara hadist tersebut dan pembelajaran ini terletak pada penerapan bahan ajar teks anekdot yang memanfaatkan aplikasi *TikTok* . *TikTok* , sebagai salah satu platform media sosial yang sangat populer, menawarkan fitur yang memungkinkan penggunanya untuk membuat video pendek berdurasi hingga 3 menit. Fitur-fitur ini mencakup musik, filter, dan berbagai elemen kreatif lainnya yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan *TikTok* , pembelajaran teks anekdot dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, mengintegrasikan teknologi modern untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam menyusun dan menyampaikan teks anekdot.

1.1 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi saat belajar terutama pembelajaran teks anekdot hal itu dikarenakan bahan ajar masih selalu penggunaan buku.
2. Masih sedikit pendidik menggunakan media pembelajaran.
3. Belum ada pengembangan materi teks anekdot menggunakan media *TikTok*

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada

beberapa batasan, yaitu bahan ajar teks anekdot yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi software yaitu *TikTok* serta hasil penilaian kualitas dan kelayakan bahan ajar dan media yang telah dibuat berdasarkan penilaian ahli materi dan media.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Swasta Istiqlal meningkat setelah adanya bahan ajar teks anekdot ?
2. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Swasta Istiqlal

1.4 Tujuan Pengembangan

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

1. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Swasta Istiqlal meningkat dengan adanya bahan ajar teks anekdot.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* pada siswa kelas X SMA Swasta Istiqlal

1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diciptakan ialah bahan ajar media *TikTok* . Media ini berperan untuk mempermudah pembelajaran anak dengan menggunakan bahan ajar teks anekdot melalui media *TikTok* . Sehingga produk yang diciptakan diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks anekdot di SMA Istiqlal Deli Tua sehingga membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif materi pembelajaran.

1. Spesifikasi produk yang diharapkan media *TikTok* yang akan dirancang dan dikembang peneliti sebagai bahan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, melalui media *TikTok* dengan modul pembelajaran anak diharapkan dapat memahami dan lebih kreatif lagi dalam melakukan literasi disekolah
2. Bahan yang digunakan ialah modul pembelajaran dan aplikasi *TikTok*.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan menyediakan

sumber belajar yang relevan dan mendukung pembelajaran mandiri, media ini dirancang untuk membantu siswa menghubungkan materi dan soal dengan pengalaman sehari-hari mereka, sehingga menjadikan proses belajar lebih signifikan dan bermakna. Berdasarkan penjelasan tersebut, berikut adalah pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia:

a. Bagi Siswa

- 1) Menjadi pemicu untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep pembelajaran melalui aplikasi yang populer di era digital saat ini.
- 2) Memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri di rumah dengan dukungan perangkat komputer dan ponsel.
- 3) Membantu siswa memanfaatkan pengetahuan awal mereka dengan lebih efektif dalam mengembangkan konsep pembelajaran teks anekdot.

b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah pelaksanaan pembelajaran dan pembimbingan siswa dalam memperluas pengetahuan serta pemahaman mereka.
- 2) Menyediakan sumber tambahan yang meningkatkan efektivitas pembelajaran sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 tentang pentingnya pendidikan untuk mencerdaskan bangsa.
- 3) Menawarkan alternatif metode pengajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, serta mendorong guru untuk terus memperbarui pengetahuan dan meningkatkan kualitas pengajaran melalui penggunaan multimedia, termasuk komputer.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan masukan dan evaluasi yang signifikan dalam merumuskan kebijakan yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong penerapan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk komputer, alat peraga, dan media pendidikan lainnya, secara lebih luas di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menawarkan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual. Pengalaman ini diharapkan bermanfaat untuk diterapkan dalam

berbagai mata pelajaran di sekolah serta memperluas pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam bidang pengembangan media ajar.

e. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber motivasi bagi peneliti lain untuk terus berkarya dan memperluas pengetahuan mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang topik yang diteliti, menyempurnakan metodologi yang ada, dan menyediakan landasan yang kuat untuk penelitian di masa depan.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual ini mencakup :

a. Asumsi Pengembangan

- 1) Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan cara menghubungkan materi yang abstrak dengan pengalaman sehari-hari mereka.
- 2) Siswa akan mampu belajar secara mandiri menggunakan media ini.
- 3) Media ini dikembangkan dan disertifikasi oleh para instruktur dan guru berpengalaman, yang telah dipilih berdasarkan keahlian dan latar belakang profesional mereka, termasuk spesialis media dengan fokus pada multimedia.
- 4) Kuesioner validasi dirancang untuk memberikan evaluasi komprehensif terhadap produk, guna menilai kelayakan dan efektivitas produk dalam proses pembelajaran.

b. Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan ini memiliki keterbatasan pada jumlah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan sumber daya untuk topik-topik seperti aljabar dan deret.
- 2) Pendekatan kontekstual digunakan dalam proses pengembangan, untuk memastikan relevansi materi dengan konteks siswa.
- 3) Validasi produk dilakukan melalui evaluasi oleh ahli dan uji eksperimen, termasuk uji coba lapangan untuk menguji efektivitas produk.
- 4) Uji coba produk dilaksanakan di SMA Swasta Istiqlal Deli Tua Medan, untuk

mengumpulkan umpan balik dan mengevaluasi penerimaan serta efektivitas produk dalam lingkungan nyata.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kebingungan di kalangan pembaca, penting untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai beberapa istilah dalam judulskripsi ini:

1. Penelitian dan pengembangan melibatkan proses sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, serta hasil pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap aspek memenuhi standar konsistensi dan efektivitas internal yang telah ditetapkan.
2. Bahan ajar mengacu pada materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menjelaskan topik tertentu. Bahan ajar ini bisa berbentuk cetak, seperti artikel, komik, dan infografis, atau non-cetak, seperti media audio dan video, yang mendukung penyampaian informasi kepada peserta didik.
3. Aplikasi adalah jenis perangkat lunak yang dirancang untuk memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung dalam menyelesaikan berbagai tugas atau fungsi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan penggunanya.
4. TikTok adalah platform media sosial yang juga berfungsi sebagai aplikasi video musik, yang memungkinkan penggunanya untuk membuat, mengedit, dan membagikan klip video pendek dengan berbagai filter dan pilihan musik.
5. Modul adalah elemen dari bahan ajar yang dirancang khusus agar peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan dan cara yang sesuai dengan kebutuhan individu mereka.
6. Tulisan fiksi adalah jenis karya sastra yang menyajikan cerita dengan

gaya narasi yang sederhana dan sering kali mengandung unsur humor, bertujuan untuk menghibur dan mengajak pembaca masuk ke dalam dunia imajinatif.

