

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Model Yang Sudah Ada (*Existing Model*)

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk merancang dan menguji sebuah produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Proses ini sering kali melibatkan pembaruan atau penyempurnaan dari pengetahuan yang sudah ada, dengan tujuan memperluas cakupan dan kualitas informasi yang tersedia. Sebagai contoh, upaya pengembangan ini bisa mencakup pembuatan media pembelajaran baru yang dirancang khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Sugiyono, 2021).

Menurut Sugiyono (2015), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan sebuah produk. Dalam hal ini, pengembangan produk dapat mencakup dua aspek utama: pertama, memperbaiki produk yang sudah ada agar menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien; dan kedua, menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi produk dalam konteks penggunaannya.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development* (R&D), yang merupakan pendekatan metodologis yang dirancang untuk mengembangkan produk spesifik dan menilai seberapa efektif produk tersebut. Proses pengembangan ini biasanya dimulai dengan analisis kebutuhan untuk merancang produk yang tepat dan sesuai. Setelah produk dikembangkan, tahap evaluasi sangat penting untuk menguji efektivitasnya, memastikan bahwa produk tersebut benar-benar bermanfaat dan siap untuk digunakan secara luas dalam masyarakat (Sugiyono, 2016:407).

Modul yang dikembangkan mengintegrasikan aplikasi *TikTok* sebagai alat bantu dalam pengajaran teks anekdot. Dalam proses pembuatan modul ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan fitur yang diperlukan, validasi desain oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan relevansi, serta pengumpulan data melalui angket untuk mengukur respons dan umpan balik. Tujuan dari langkah-langkah ini adalah untuk menilai kelayakan produk sehingga dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat. Dengan demikian, penting untuk melaksanakan penelitian tambahan guna memastikan bahwa produk ini

efektif dan benar-benar bermanfaat bagi penggunanya.

### **2.1.1 Analisis Kebutuhan**

Analisis merupakan tahap pertama dalam proses pengembangan, berfungsi sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Analisis kebutuhan, sebagai studi awal, bertujuan untuk menentukan elemen-elemen yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam produk pembelajaran. Selain itu, analisis ini penting untuk menilai bagaimana siswa dapat meningkatkan kinerja belajar mereka dan untuk menangani berbagai tantangan yang sering muncul dalam proses pendidikan.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, ditemukan bahwa siswa hanya menyelesaikan soal dari buku paket yang terbatas pada bahan ajar teks anekdot. Untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan bahan ajar dalam bentuk modul. Modul ini dirancang sebagai unit pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan desain yang portabel dan praktis, modul ini dapat digunakan secara independen tanpa memerlukan perangkat tambahan seperti laptop atau media elektronik lainnya.

## **2.2 Materi Yang Dikembangkan**

Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdot Berbasis Aplikasi *TikTok* Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Istiqlal Delitua Medan.

### **2.2.1 Teks Anekdot**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, anekdot didefinisikan sebagai cerita pendek yang menarik karena elemen lucu dan kesannya, biasanya berkisar pada tokoh-tokoh terkenal atau penting dan didasarkan pada kejadian nyata. Gossman menambahkan bahwa anekdot adalah teks sejarah yang disusun dengan cara yang menarik dan memikat. Anekdot memiliki peran penting dalam mempengaruhi pandangan dunia karena salah satu ciri khasnya, yaitu kemampuan untuk menyampaikan peristiwa nyata dengan cara yang singkat dan menarik. Selain itu, J.A. Cuddon menggambarkan anekdot sebagai cerita singkat mengenai sebuah kejadian atau individu, yang sering kali memberikan wawasan atau hiburan.

Webster menjelaskan bahwa anekdot adalah "narasi pendek mengenai kejadian yang menarik, lucu, atau biografis." Artinya, anekdot merujuk pada cerita singkat

yang berisi peristiwa-peristiwa yang menarik, humoris, atau bersifat biografi. Gerot dan Wignell menjabarkan bahwa umumnya, teks anekdot terdiri dari lima bagian utama, yaitu abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Di sisi lain, Dananjaja menyatakan bahwa anekdot merupakan kisah fiktif tentang individu tertentu atau kelompok tokoh nyata yang disajikan dengan cara yang menghibur.

Husen mengemukakan bahwa istilah anekdot umumnya merujuk pada lelucon atau humor dalam konteks yang luas. Prasetyo menambahkan bahwa anekdot bisa berupa cerita yang tidak selalu didasarkan pada kejadian nyata, dan karakter-karakter di dalamnya tidak harus melibatkan tokoh-tokoh penting. Sementara itu, Mutiah mengartikan anekdot sebagai teks yang menggambarkan pengalaman pribadi yang berbeda dan bertujuan utama untuk menghibur pembaca atau pendengar.

Anekdot adalah teks yang melampaui sekadar humor. Teks ini berfungsi sebagai penanda peristiwa tertentu (sejarah), sehingga peristiwa tersebut akan selalu diingat ketika membaca kembali teks anekdot bertahun-tahun kemudian. Anekdot adalah cerita singkat yang mengandung unsur lucu dan memiliki tujuan untuk memberikan inspirasi. Topik-topik yang dibahas dalam artikel-artikel seringkali berkisar pada politik, masalah masyarakat, isu sosial, dan isu lingkungan. Anekdot digunakan untuk menyampaikan kritik dengan cara yang halus dan tidak menyakiti.

### **2.2.1 Struktur teks anekdot**

Teks anekdot memiliki struktur khas yang membedakannya dari jenis teks lainnya. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai masing-masing elemen tersebut:

#### **1. Abstrak**

Abstrak merupakan bagian pengantar atau pembukaan dari teks anekdot. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran singkat mengenai inti cerita, sehingga pembaca dapat memahami konteks dan arah cerita yang akan diungkapkan.

#### **2. Orientasi**

Orientasi adalah bagian yang memperkenalkan kejadian awal atau memulai jalannya cerita. Di bagian ini, penulis sering memberikan latar belakang yang relevan dengan peristiwa yang terjadi. Orientasi sangat penting untuk

menjelaskan latar belakang yang menyebabkan timbulnya krisis, konflik, atau isu utama dalam teks anekdot.

### 3. Krisis

Krisis adalah bagian penting dari cerita yang menggambarkan puncak konflik atau tantangan yang dihadapi oleh karakter. Dalam segmen ini, ketegangan mencapai titik tertinggi, menyoroti masalah utama atau hambatan besar dalam alur cerita yang menuntut penyelesaian.

### 4. Reaksi

Reaksi merujuk pada tanggapan atau respons yang diberikan oleh karakter setelah menghadapi krisis. Tindakan atau ucapan ini bisa berupa komentar, kritik, atau ekspresi humor, dan sering kali mengungkapkan elemen kejutan atau aspek yang tidak terduga, menambah dimensi tambahan pada cerita.

### 5. Koda

Koda adalah bagian akhir dari teks anekdot yang menyajikan pesan penutup atau komentar akhir. Meskipun sering disertakan untuk memberikan kesimpulan atau refleksi terakhir, keberadaan koda bersifat opsional dan tidak selalu ada dalam setiap teks anekdot.

## 2.2.2 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot

Seperti teks-teks lainnya, anekdot juga memiliki elemen kebahasaan yang khas, yang meliputi:

1. Kalimat yang Mengacu pada Peristiwa Masa Lalu: Anekdot sering kali menggunakan kalimat yang merujuk pada kejadian-kejadian yang telah terjadi di masa lalu untuk membangun konteks cerita.
2. Kalimat Retoris: Penggunaan kalimat retoris, yaitu pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban langsung, untuk menambah efek dramatis atau humoris dalam teks.
3. Konjungsi Waktu: Penggunaan kata penghubung atau konjungsi yang menunjukkan urutan waktu, seperti "kemudian," "lalu," dan "setelah itu," untuk mengatur alur cerita.
4. Kata Kerja Aksi: Penerapan kata kerja aksi, seperti "berlari," "menulis," dan "berbicara," yang menggerakkan cerita dan menggambarkan tindakan-tindakan dalam anekdot.

5. Kalimat Perintah: Penyertaan kalimat perintah atau kalimat imperatif, yang sering digunakan untuk memberikan arahan atau instruksi dalam cerita.
6. Kalimat Seru: Penggunaan kalimat seru untuk mengekspresikan emosi atau reaksi yang kuat, menambah warna dan intensitas pada cerita.
7. Kalimat Langsung: Penerapan kalimat langsung, khususnya dalam bentuk dialog, untuk menyajikan percakapan antar karakter dalam anekdot.

### **2.2.3 Ciri-Ciri Teks Anekdot**

Untuk memudahkan pemahaman teks anekdot, berikut adalah beberapa ciri khas yang harus diperhatikan :

1. Teks anekdot sering kali mengandung unsur humor, yang dirancang untuk menghibur dan mengundang tawa.
2. Teks ini sering menyertakan sindiran, memberikan pesan yang halus namun tajam terhadap subjeknya.
3. Biasanya mencakup elemen kritik, yang mengarahkan pembaca untuk mempertimbangkan pandangan tertentu.
4. Teks anekdot bertujuan untuk menghibur pembaca, sering kali dengan cara menghadirkan kelucuan dalam cerita.
5. Cerita dalam anekdot bisa berasal dari pengalaman pribadi atau melibatkan tokoh-tokoh terkenal, memberikan konteks yang relevan atau menarik.
6. Anekdot umumnya memiliki tujuan tertentu, baik untuk menghibur, mengkritik, atau memberikan pelajaran.
7. Cerita dalam anekdot mirip dengan dongeng, dengan struktur yang menarik dan pesan yang terkandung di dalamnya.
8. Sering menceritakan tentang interaksi antara karakter hewan dan manusia, yang dilakukan dengan cara yang umum dan realistis.

### **2.2.4 Tujuan Teks Anekdot**

Ada tiga tujuan utama dari teks anekdot, yaitu sebagai berikut.

1. Sebagai sarana untuk menciptakan tawa dan kegembiraan bagi pembaca
2. Sebagai sumber hiburan yang menyenangkan
3. Sebagai alat untuk menyampaikan kritik secara halus dan tidak langsung

### **2.2.5 Manfaat Teks Anekdot**

Selain sebagai sumber hiburan dan alat untuk memberikan kritik, teks anekdot juga memiliki berbagai manfaat tambahan bagi pembacanya. Teks anekdot memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau makna dengan cara yang santai dan mudah dipahami. Cerita-cerita dalam anekdot sering kali dapat memicu pemikiran, menghadirkan humor, dan mendorong refleksi mendalam mengenai berbagai aspek kehidupan. Dengan gaya penyampaiannya yang ringan, anekdot tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan wawasan yang berharga.

Dengan membaca teks anekdot, pembaca dapat mempelajari cara mengungkapkan kritik secara humoris dan menyenangkan, tanpa harus menggunakan bahasa yang kasar atau menyakitkan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, anekdot merupakan cerita yang menarik karena memuat unsur humor dan kesan yang ditinggalkannya. Teknik penciptaan humor, menurut Berger dalam Nita (2018), bisa dikategorikan dalam beberapa jenis, salah satunya adalah aspek bahasa (Language), di mana humor disampaikan secara verbal. Anekdot adalah salah satu bentuk dari humor, dan meskipun sering dianggap sebagai humor itu sendiri, pemahaman tentang humor secara umum akan membantu memperjelas makna anekdot.

Dalam *Encyclopedia Britannica*, humor diartikan sebagai sebuah bentuk komunikasi di mana rangsangan mental yang kompleks dapat menerangi atau menghibur, serta memicu refleks tawa. Dengan memahami definisi ini, kita dapat menyimpulkan bahwa humor merupakan rangsangan yang mampu menimbulkan rasa geli atau tawa. Rangsangan tersebut dapat berupa berbagai elemen, seperti ide yang inovatif, situasi yang secara intrinsik lucu, peristiwa yang terjadi di sekitar kita, perilaku nonverbal, atau bahkan struktur bahasa yang dirancang secara sengaja untuk menimbulkan efek humor.

## **2.3 *TikTok***

### **2.3.1 Pengertian dan Sejarah *TikTok***

*TikTok* merupakan sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video musik yang diluncurkan pada awal September 2016 oleh negeri Tiongkok. Aplikasi ini dikenalkan oleh Zhang Yiming pada tahun 2016 dan dimiliki oleh ByteDance. Aplikasi *TikTok* hadir di Indonesia pada bulan Mei 2017. *TikTok* merupakan

aplikasi paling populer diminati oleh seluruh dunia dengan 100 juta pengguna.

Mayoritas pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia adalah anak milenial, usia sekolah. Jumlah pengguna aktif harian *TikTok* di dunia per-Juni 2018 telah mencapai 150 juta. *TikTok* merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh di App Store dan Google Play pada tahun 2020, mengungguli Instagram, Snapchat, WhatsApp, Facebook, dan Zoom. Belakangan ini, *TikTok* sangat digemari oleh para remaja karena konten-kontennya yang menarik dan durasi maksimal video hanyalah 4 menit. Contoh konten di *TikTok* adalah konten *fashion*, pengetahuan, *review* makanan dan minuman, konten sketsa, dan konten *entertainment*. Beberapa fitur menarik yang dimiliki *TikTok* sangat memungkinkan untuk didesain sebagai media dalam pembelajaran.

### 2.3.2 Cara Penggunaan Aplikasi *TikTok*

#### a. Cara Mengunduh Aplikasi *TikTok*

- 1) Masuk ke *Play Store* atau *App Store* pada *smartphone*.
- 2) Lalu tik “*TikTok*” pada mesin pencari.
- 3) Setelah tampil aplikasi *TikTok*, klik *install* yang tertera di layar *smartphone*.

#### b. Cara Menggunakan Aplikasi *TikTok*

Setelah aplikasi *TikTok* terunduh, langkah yang harus dilakukan adalah masuk atau log in untuk membuat akun *TikTok* supaya bisa mengunduh dan membuat video dengan mudah. Video yang diunduh akan tersimpan secara otomatis ke penyimpanan *smartphone*. Hasil video *TikTok* yang telah dibuat akan tersimpan ke draft akun *TikTok*. Adapun cara log in ke aplikasi *TikTok* adalah:

- 1) Buka aplikasi *TikTok* yang telah diunduh.
- 2) Klik profil yang terletak di pojok kanan bawah.
- 3) Kemudian tersedia pilihan untuk *log in*, yakni dengan akun Facebook, Instagram, dan akun Google. Pilih salah satu, sesuai dengan keinginan pengguna.
- 4) Aplikasi *TikTok* siap digunakan. Video-video yang dibuat oleh pengguna lain akan muncul di beranda.

### 2.3.3 Manfaat Aplikasi *TikTok*

1. Mendorong individu untuk menghasilkan karya-karya baru
2. Aplikasi *TikTok* menyediakan ruang digital untuk menyalurkan kreativitas,

khususnya dalam pembuatan video. Platform ini menawarkan berbagai pilihan musik sebagai latar belakang video, sehingga hasil karya pengguna menjadi lebih menarik dan bervariasi.

3. Aplikasi *TikTok* berfungsi sebagai platform bagi pengguna untuk menampilkan bakat-bakat terpendam yang sebelumnya tidak memiliki kesempatan untuk diekspresikan.

Dapat disimpulkan bahwa *TikTok* merupakan sebuah aplikasi yang didesain sebagai media hiburan. Para pengguna aplikasi ini dapat membuat konten dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia, seperti musik, filter, dan sebagainya. Seiring dengan perkembangan zaman, aplikasi ini juga dimanfaatkan sebagai media promosi dan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang didesain secara menarik dalam bentuk video.

Melihat kondisi yang ada, tampak jelas bahwa aplikasi *TikTok* sangat digemari oleh siswa dari tingkat SMP hingga SMA. Dengan demikian, penggunaan *TikTok* sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi strategi yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. *TikTok* sebagai media edukasi bertujuan untuk mengurangi kebosanan siswa selama proses belajar di kelas, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *TikTok* merupakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan mendukung pemahaman materi dengan cara yang inovatif.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Nadiah Ismun Ashari dengan judul “Pemanfaatan Media Video *TikTok* Wisata dalam Keterampilan Menulis Teks Deskripsi di SMP Waskito Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022” pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa media video *TikTok* Wisata dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk materi teks deskripsi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *TikTok* Wisata tidak hanya menarik bagi siswa tetapi juga berhasil meningkatkan keterampilan menulis mereka. Dari hasil penelitian, nilai rata-rata yang diperoleh siswa dikategorikan baik (B), dengan angka 80. Lebih rinci, sekitar 24% siswa

memperoleh nilai sangat baik (A), 40% siswa mendapatkan nilai baik (B), dan 36% siswa meraih nilai cukup (C).

Penelitian yang dilakukan oleh Nadiah Ismun Ashari dan penelitian yang sedang dilakukan saat ini memiliki kesamaan utama dalam penggunaan media video *TikTok* sebagai alat untuk pembelajaran. Keduanya juga menerapkan metode penelitian deskriptif kualitatif. Meskipun demikian, terdapat perbedaan signifikan dalam materi yang diteliti: penelitian Nadiah Ismun Ashari berfokus pada teks deskripsi, sementara penelitian ini mengeksplorasi teks anekdot. Selain itu, perbedaan juga muncul pada subjek penelitian; Nadiah Ismun Ashari meneliti siswa kelas VII SMP Waskito Tangerang Selatan, sedangkan penelitian ini melibatkan siswa kelas X2 SMA Istiqlal Delitua.

## **2.4 Hakikat Bahan Ajar**

### **2.4.1 Tujuan Bahan Ajar**

Secara umum, pembuatan bahan ajar bertujuan sebagai berikut:

1. Menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik sesuai kurikulum

Pembuatan bahan ajar bertujuan utama untuk menyediakan materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta kurikulum yang berlaku. Proses ini mencakup perancangan materi ajar yang mempertimbangkan karakteristik serta konteks sosial peserta didik. Kurikulum, sebagai seperangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang dirancang oleh lembaga pendidikan, menyusun rencana pelajaran untuk periode tertentu dalam setiap jenjang pendidikan. Dengan adanya bahan ajar yang tepat dan sesuai, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, yang pada gilirannya mempermudah proses pengajaran bagi pendidik. Selain itu, bahan ajar yang efektif mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan jadwal atau program semester yang berlaku.

2. Memberikan pilihan alternatif bahan ajar untuk peserta didik

Selain itu, pembuatan bahan ajar bertujuan untuk menyediakan alternatif materi pembelajaran bagi peserta didik. Dalam situasi di mana buku teks yang diperlukan sulit diperoleh, penyediaan bahan ajar alternatif seperti modul atau materi tambahan menjadi sangat penting. Guru dapat menawarkan bahan ajar pengganti untuk memastikan siswa dapat memenuhi kurikulum, terutama ketika

buku pelajaran yang diinginkan tidak tersedia.

### 3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran

Pembuatan bahan ajar juga memiliki tujuan penting untuk mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses ini mencakup upaya guru untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas interaksi antara peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang mendukung efektivitas pengajaran. Dengan bahan ajar yang dirancang secara cermat, guru dapat lebih efektif dalam membimbing siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, melalui pembelajaran yang terstruktur dan direncanakan dengan baik. Bahan ajar yang berkualitas akan memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif, mengelola waktu dengan lebih efisien, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

#### 2.4.2 Manfaat Pembuatan Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2012:27-28), pembuatan bahan ajar memiliki berbagai manfaat yang dapat dikelompokkan dalam dua kategori utama sebagai berikut:

##### 1. Manfaat bagi pendidik

Pembuatan bahan ajar memberikan sejumlah keuntungan bagi pendidik, termasuk:

##### a) Memfasilitasi proses belajar mengajar

Pembuatan bahan ajar berperan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar dengan memberikan alat bantu yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Hal ini membantu pendidik dalam upaya mereka untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar, serta dalam memperkaya pengalaman belajar siswa.

##### b) Meningkatkan profesionalisme pendidik

Keuntungan lain dari pembuatan bahan ajar adalah peningkatan kualitas profesional pendidik. Bahan ajar yang dikembangkan dapat berfungsi sebagai karya yang meningkatkan reputasi pendidik dan berkontribusi pada pengembangan karir mereka. Kualitas bahan ajar ini bisa menjadi faktor dalam proses promosi atau kenaikan pangkat.

##### c) Menambah sumber pendapatan

Selain manfaat profesional, pembuatan bahan ajar juga dapat meningkatkan

pendapatan pendidik. Bila bahan ajar tersebut diterbitkan atau dipergunakan secara luas, hal ini dapat menjadi sumber pendapatan tambahan bagi pendidik, mengingat hasil karya mereka dalam bentuk bahan ajar.

## 2. Manfaat bagi peserta didik

Pembuatan bahan ajar juga memberikan beberapa keuntungan bagi peserta didik, antara lain:

### a) Menambah daya tarik proses belajar

Bahan ajar yang dirancang dengan baik berfungsi untuk menambah daya tarik dan kegembiraan dalam kegiatan belajar. Dengan adanya bahan ajar yang relevan dan menarik, siswa dapat mengakses serta memahami materi dengan lebih efektif, baik sebelum maupun selama pelajaran. Hal ini berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih memuaskan dan meningkatkan motivasi siswa.

### b) Mendorong kemandirian belajar

Dengan bahan ajar yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja, siswa didorong untuk mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran mereka. Fleksibilitas yang ditawarkan oleh materi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, baik dengan bimbingan pendidik maupun secara individu, yang mendukung pengembangan kemandirian dan keterampilan belajar mereka.

### c) Mempermudah pencapaian kompetensi

Pembuatan bahan ajar yang efektif juga berperan penting dalam membantu peserta didik memahami dan menguasai kompetensi yang diperlukan. Dengan materi ajar yang dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran, siswa dapat lebih mudah mencapai kompetensi yang diinginkan, sehingga proses pencapaian hasil belajar yang diharapkan menjadi lebih lancar dan terarah.

## 2.5 Pendekatan yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan sebagai metode utamanya. Dalam kerangka penelitian dan pengembangan, terdapat berbagai model yang dapat diterapkan. Model yang dipilih dalam studi ini adalah model 4-D, atau Four D, yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (hal. 5). Model ini terdiri dari

empat tahap utama: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Metode ini dipilih dengan tujuan untuk menghasilkan modul media yang efektif. Setelah pengembangan, produk diuji kelayakannya melalui proses validasi dan uji coba untuk menilai sejauh mana penggunaan media *TikTok* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam materi teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok*. Data yang dikumpulkan akan memberikan informasi mengenai hasil validasi ahli terhadap modul berbasis aplikasi *TikTok* pada materi teks anekdot dan menilai potensi modul tersebut sebagai sumber belajar tambahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

## **2.6 Model Teoritis**

### **2.6.1 Pengertian modul**

Modul adalah sumber belajar yang dirancang dengan sistematis dan menggunakan bahasa yang jelas serta mudah dimengerti oleh siswa, disesuaikan dengan usia dan tingkat pengetahuan mereka. Hal ini bertujuan untuk mendukung siswa dalam proses belajar secara mandiri dengan dukungan minimal dari pendidik (Andi Prastowo, 2012: 106). Dalam implementasinya, modul memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri, baik dengan sedikit atau tanpa keterlibatan langsung dari guru. Dalam konteks ini, peran guru berfungsi sebagai fasilitator, yang memberikan dukungan dan bimbingan ketika diperlukan, namun memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengelola proses belajarnya sendiri.

Menurut Rudi Susilana dan Sepi Riana (2008:14), model adalah serangkaian topik yang terorganisasi dengan tujuan untuk memberikan manfaat dalam proses pembelajaran siswa. Dalam konteks pembelajaran, pendekatan modul memanfaatkan pengalaman siswa sebagai dasar pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan ini, kurikulum melibatkan elemen-elemen penting seperti bahan ajar individual, dukungan dalam memahami tujuan pembelajaran, dan paket program yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, modul dapat dipahami sebagai paket program yang dikembangkan secara terstruktur untuk berfungsi sebagai bahan ajar yang khusus, dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dan mendukung kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri.

### 2.6.2 Karakteristik modul

Bagian yang dikembangkan harus mematuhi prosedur yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk menciptakan komponen yang dapat secara efektif meningkatkan motivasi pengguna. Berdasarkan pedoman dari Secondary School Development Authority (2008:4-7), proses pengembangan modul harus memperhatikan lima aspek krusial, termasuk kemampuan untuk mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan kemandirian pengguna, serta memastikan bahwa modul dapat diadaptasi dengan baik untuk kebutuhan pengguna.

1. Pembelajaran Mandiri: Dalam pendekatan ini, siswa diberi kebebasan untuk belajar secara independen tanpa bergantung pada kelompok lain. Pembelajaran mandiri dapat diwujudkan melalui proyek yang nyata dan disertai dengan materi yang terstruktur dalam unit-unit kecil yang spesifik. Materi ajar dilengkapi dengan contoh, ilustrasi, latihan soal, tugas, dan elemen pendukung lainnya yang memperjelas pemahaman. Aspek penting dari pembelajaran mandiri mencakup keterampilan menulis dan komunikasi, ringkasan materi, alat penilaian diri (*self-assessment*), umpan balik evaluasi siswa, serta informasi tentang pengiriman materi.
2. Modul Lengkap: Modul dirancang untuk menyajikan seluruh materi pelatihan secara menyeluruh, memungkinkan siswa untuk mempelajari konten secara mendalam. Modul ini mencakup semua elemen yang diperlukan untuk proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi secara menyeluruh tanpa memerlukan sumber tambahan.
3. Mandiri: Unit yang dikembangkan bersifat otonom dan tidak memerlukan bahan ajar tambahan untuk digunakan bersama. Siswa dapat memahami dan menyelesaikan latihan pada unit tersebut tanpa memerlukan materi belajar tambahan.
4. Adaptif: Modul ini dapat menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mudah digunakan dengan berbagai peralatan. Modul dikatakan adaptif jika tetap relevan dan efektif dalam jangka waktu tertentu, serta dapat beradaptasi dengan kebutuhan yang berkembang.
5. Ramah Pengguna (*User-friendly*): Modul dirancang untuk memberikan instruksi dan informasi dengan cara yang jelas dan mudah dipahami,

menggunakan bahasa yang sederhana dan istilah umum. Karakteristik ini memastikan bahwa modul mudah diakses dan dipahami oleh pengguna, dengan penggunaan bahasa yang jelas dan istilah yang *familiar*.

### 2.6.3 Sistematika Modul

Menurut Sungkono (2021), sebuah program harus mencakup delapan elemen kunci untuk memastikan keberhasilannya. Elemen-elemen tersebut meliputi deskripsi umum program yang memberikan gambaran menyeluruh tentang tujuan dan cakupan program, pengantar yang memaparkan latar belakang dan pentingnya program tersebut, serta aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar. Selain itu, program juga harus mencakup rincian kegiatan yang akan dilaksanakan, penilaian tingkat respons motivasi peserta, ikhtisar yang merangkum poin-poin utama, format evaluasi yang mencakup berbagai jenis tes, dan kunci jawaban yang akan digunakan untuk menilai hasil tes secara akurat.

1. Tinjauan Mata Pelajaran. Tinjauan mata pelajaran mencakup penjelasan menyeluruh tentang seluruh pokok bahasan yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut. Ini termasuk deskripsi detail mengenai mata pelajaran itu sendiri, manfaat yang diperoleh dari mempelajarinya, serta kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Selain itu, ulasan ini juga mencakup informasi mengenai bahan pendukung tambahan seperti kaset atau kit yang relevan, dan petunjuk praktis untuk membantu proses pembelajaran secara efektif.
2. Pendahuluan **Pengenalan suatu** modul merupakan pembukaan untuk mempelajari suatu modul, yang meliputi:
  - a) Penjelasan singkat tentang isi modul
  - b) Poin-poin yang harus dipenuhi
  - c) mencakup pengetahuan dan keterampilan sebelumnya.
  - d) komunikasi, yang meliputi hal-hal sebagai berikut:
  - e) Relevansi, yang terdiri atas:
    - 1) Urutan kegiatan belajar yang logis
    - 2) Tips belajar
    - 3) Kegiatan belajar

Kegiatan mengajar melibatkan keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa dan dibagi menjadi berbagai komponen yang dikenal sebagai aktivitas

pembelajaran. Materi ini mencakup penjelasan rinci, contoh-contoh praktis, latihan soal, panduan untuk jawaban latihan, ringkasan, tes formatif, serta kunci jawaban tes formatif, diikuti dengan langkah-langkah tindak lanjut yang diperlukan.

Menurut Lembaga Tenaga Kependidikan (2020: 21-26), dokumen tertulis dalam satuan pembelajaran umumnya terbagi menjadi tiga bagian utama: pendahuluan, inti, dan penutup.

1. Bagian Pendahuluan: Bagian ini terdiri dari:
  - a) Judul: Sebuah judul yang menarik yang memberikan panduan tentang materi yang akan dibahas serta menjelaskan isi dokumen.
  - b) Daftar Isi: Daftar yang mencantumkan topik-topik yang akan dibahas dalam dokumen.
  - c) Peta Informasi: Grafik atau diagram yang menggambarkan hubungan antara berbagai topik atau informasi.
  - d) Daftar Kewenangan: Rincian mengenai tingkat kewenangan atau otoritas yang terlibat.
  - e) Tes Awal: Penilaian awal untuk menilai pemahaman sebelum memasuki materi lebih lanjut.
2. Bagian pertama
  - 1) Pendahuluan atau Tinjauan Umum Materi
  - 2) Keterkaitan dengan Program atau Kursus Lain
  - 3) Penjelasan Materi: Penjelasan materi mencakup detail mendalam tentang bahan ajar dalam satuan. Jika cakupan materi yang akan dibahas cukup luas, dapat dipecah menjadi beberapa aktivitas pembelajaran (AP). Setiap AP akan memiliki penjelasan tentang konten, tujuan, dan ringkasan, sebagai contoh:
    1. Kegiatan belajar 1
      - Tingkat kemahiran
      - tingkat materi
      - Tes pengembangan Kegiatan
      - Ringkasan
    2. Kegiatan Belajar 2
      - Tingkat kemahiran

- Tingkat materi
- Tes Pengembangan
- Kegiatan
- Ringkasan dll

### 3. Bagian Penutup:

#### 1) Daftar Istilah atau *Glosarium*

Daftar istilah atau *glosarium* menyediakan definisi dari istilah-istilah penting yang muncul dalam materi. Penjelasan di dalam glosarium disajikan dengan singkat untuk memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami istilah yang telah dibahas.

#### 2) Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir adalah bentuk penilaian yang dilakukan oleh siswa setelah menyelesaikan bagian tertentu dari modul. Umumnya, evaluasi ini harus diselesaikan dalam waktu 20% dari durasi yang dibutuhkan untuk mempelajari unit tersebut. Sebagai contoh, jika sebuah unit memerlukan waktu 3 jam untuk dipelajari, maka evaluasi akhir harus diselesaikan dalam waktu 30 menit.

#### 3) Daftar Indeks

Daftar indeks mencatat istilah-istilah kunci yang terdapat dalam modul serta halaman di mana istilah-istilah tersebut dapat ditemukan. Daftar ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam mencari dan menemukan topik yang relevan dengan cepat. Indeks harus mencakup kata kunci yang mungkin dicari oleh siswa. Dengan penjelasan di atas, modul yang akan dikembangkan akan mengikuti struktur sistematika berikut:

##### a) Bagian Pembuka

Bagian awal menyediakan pengantar yang menjelaskan konteks dan latar belakang program, diikuti dengan ringkasan keseluruhan materi yang akan dibahas. Selain itu, bagian ini menyajikan standar kompetensi (SK) serta kompetensi lanjutan (KD) yang diharapkan tercapai, disertai peta konsep untuk memudahkan pemahaman. Manfaat program dijelaskan secara detail, dan petunjuk penggunaan, tujuan, serta prioritas pembelajaran disampaikan untuk memberikan panduan yang jelas bagi pengguna.

##### b) Bagian utama

Bagian inti menyajikan kegiatan pembelajaran yang terbagi menjadi tiga bagian utama:

- Kegiatan Akademik I: Fokus pada Sumber Daya Alam (SDA), yang mencakup materi terkait sumber daya yang ada.
- Kegiatan Kajian II: Menganalisis dampak positif dan negatif dari pemanfaatan SDA, dengan tujuan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai efek pemanfaatan tersebut.
- Kegiatan Pembelajaran III: Mengidentifikasi dan merancang upaya-upaya untuk mengatasi dampak negatif yang timbul dari pemanfaatan SDA, dengan pendekatan solusi yang praktis.

c) Bagian penutup

Bagian akhir menyediakan rangkuman yang menyoroti poin-poin penting dari materi yang telah dipelajari. Di sini juga disertakan tips untuk evaluasi dan penilaian, kesimpulan yang merangkum hasil pembelajaran, glosarium yang menjelaskan istilah-istilah penting, daftar referensi untuk sumber tambahan, serta kunci jawaban untuk mendukung verifikasi hasil latihan dan tes.

#### **2.6.4 Prosedur Penulisan**

Modul Proses penyusunan modul adalah suatu metode penulisan yang terstruktur. Penyusunan dilakukan melalui langkah-langkah berikut :

1. Analisis kebutuhan modul

Analisis kebutuhan modul merupakan langkah esensial dalam pengembangan materi ajar yang bertujuan untuk menetapkan jumlah dan judul modul yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Proses ini melibatkan beberapa tahapan sebagai berikut:

- a) Menetapkan Kompetensi: Tahap pertama adalah mendefinisikan kompetensi yang harus diperoleh peserta didik, yang harus selaras dengan kerangka program pembelajaran yang akan disusun menjadi modul-modul spesifik.
- b) Menentukan Ruang Lingkup: Selanjutnya, perlu dilakukan penentuan cakupan materi serta kompetensi yang harus dikuasai dalam setiap modul. Ini termasuk pengidentifikasian unit-unit pembelajaran yang harus ditangani dalam modul tersebut.
- c) Mengevaluasi Persyaratan: Langkah berikutnya adalah menilai kebutuhan

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, agar modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

- d) Menetapkan Judul Modul: Terakhir, berdasarkan hasil evaluasi kebutuhan dan cakupan materi, penentuan judul modul yang sesuai dilakukan. Judul ini harus mencerminkan fokus utama dari modul serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari.

## 2. Penyusunan draf

Penyusunan draf merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan modul, yang melibatkan pengaturan materi pembelajaran dari berbagai elemen menjadi sebuah struktur yang terorganisir dan koheren. Langkah-langkah dalam proses penyusunan draf meliputi:

- a) Penetapan Judul Modul: Menentukan dan menetapkan judul yang sesuai untuk modul agar mencerminkan isi dan tujuan pembelajaran.
- b) Penetapan Tujuan Pembelajaran: Mendefinisikan tujuan akhir yang harus dicapai siswa setelah mereka mempelajari modul, sehingga modul memiliki arah yang jelas.
- c) Penetapan Kompetensi Spesifik: Mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan khusus yang perlu dikuasai siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- d) Penyusunan Outline Modul: Membuat kerangka atau struktur modul yang menyeluruh, yang akan menjadi panduan dalam pengembangan materi.
- e) Pengembangan Materi: Mengisi detail materi pembelajaran sesuai dengan outline yang telah dibuat, termasuk penjelasan, latihan, dan aktivitas yang diperlukan.
- f) Revisi Draft: Melakukan tinjauan dan revisi terhadap draft modul untuk memastikan keakuratan, kelengkapan, dan kesesuaian materi.
- g) Penyelesaian Draft Modul I: Menyelesaikan dan menyusun draft modul versi pertama yang siap untuk tahap evaluasi lebih lanjut.

Pada akhir tahap ini, draft modul yang dihasilkan harus mencakup elemen-elemen berikut: judul modul, kompetensi atau subkompetensi yang ditargetkan, tujuan pembelajaran siswa, materi ajar, prosedur, soal latihan, metode evaluasi atau

penilaian, dan kunci jawaban untuk soal latihan.

### 3. Validasi

Validasi merupakan tahap penting untuk memperoleh persetujuan dan pengesahan terhadap kualitas dan kesesuaian modul yang telah disusun. Proses ini melibatkan penilaian oleh para ahli di bidang materi, media, serta guru Bahasa Indonesia. Tujuan utama dari validasi adalah untuk memastikan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi standar dan layak digunakan dalam pembelajaran.

### 4. Uji Coba Modul

Uji coba modul dilakukan setelah draf modul mengalami revisi berdasarkan saran dari validator seperti ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Pada tahap ini, modul diuji coba dengan melibatkan siswa untuk mengumpulkan umpan balik yang berguna dalam penyempurnaan modul. Proses uji coba ini dilakukan di SMA Istiqlal Delitua Medan, dengan 20 siswa kelas X2 sebagai peserta uji coba untuk mengevaluasi efektivitas modul.

### 5. Revisi

Revisi merupakan langkah perbaikan modul yang dilakukan setelah mendapatkan umpan balik dari ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, serta siswa. Proses revisi ini meliputi perbaikan dalam beberapa aspek krusial, seperti pengorganisasian materi pembelajaran, penerapan metode instruksional yang efektif, penggunaan bahasa yang jelas dan sesuai, serta penyusunan tata tulis yang sistematis.

## 2.6.5 Kriteria Penilaian Modul

Modul adalah paket pembelajaran yang disusun dengan mengikuti pedoman tertentu untuk memastikan efektivitasnya. Berdasarkan penjelasan Azhar Arsyad (1997: 87-90), ada enam elemen kunci yang harus diperhatikan dalam penyusunan modul sebagai bahan ajar, yaitu: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, serta penggunaan ruang atau spasi kosong.

### 1. Konsistensi

- a) Menjaga keseragaman dalam bentuk dan jenis huruf sepanjang modul.
- b) Memastikan keseragaman dalam jarak spasi di seluruh modul.
- c) Memastikan konsistensi dalam tata letak dan pengetikan, termasuk pola dan

batas margin.

2. Format

- a) Menentukan format kolom, apakah tunggal atau berganda, sesuai dengan jenis dan ukuran kertas yang digunakan.
- b) Menyesuaikan format kertas dalam orientasi vertikal atau horizontal dengan tata letak dan format pengetikan yang diterapkan.
- c) Menggunakan ikon dan tanda-tanda yang jelas dan mudah dikenali untuk menyoroti aspek-aspek penting atau khusus.

3. Organisasi

- a) Menyediakan peta atau struktur modul yang menggambarkan cakupan materi yang akan dipelajari.
- b) Menyusun materi ajar secara teratur dan sistematis.
- c) Mengatur naskah, gambar, dan ilustrasi dengan cara yang memudahkan pemahaman siswa.
- d) Mengatur alur antara unit, paragraf, dan bab agar memudahkan pemahaman siswa.
- e) Mengorganisasi judul, subjudul, dan uraian untuk memudahkan siswa mengikuti materi..

4. Daya tarik

- a) Mendesain sampul depan dengan kombinasi warna, gambar atau ilustrasi, serta ukuran huruf yang menarik.
- b) Menyertakan elemen visual dalam isi modul seperti gambar, huruf tebal, miring, garis bawah, atau warna untuk menarik perhatian.
- c) Menyajikan tugas dan latihan dalam format yang menarik dan fungsional..

5. Bentuk dan ukuran huruf

- a) Memilih bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik siswa.
- b) Menjaga proporsionalitas ukuran huruf antara judul, subjudul, dan isi naskah
- c) Menghindari penggunaan huruf kapital secara keseluruhan untuk mengurangi kesulitan membaca.

6. Penggunaan ruang/spasi kosong

- a) Menetapkan batas tepi (margin) yang sesuai.

- b) Mengatur spasi antar kolom dengan tepat.
- c) Mengelola jarak antar paragraf secara efektif.
- d) Menyusun jarak antar bab atau bagian dengan cara yang memadai.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian memainkan peranan krusial dalam proses pengembangan modul untuk menjamin kualitasnya. Depdiknas (2008: 28) menggarisbawahi beberapa komponen evaluasi yang harus diperhatikan, sebagai berikut:

1. **Komponen Kelayakan Isi:** Aspek ini mengevaluasi sejauh mana materi pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Selain itu, harus dipertimbangkan kesesuaian materi dengan tahap perkembangan usia siswa, relevansi bahan ajar terhadap kebutuhan mereka, keakuratan informasi yang disajikan, kontribusi materi terhadap peningkatan wawasan, serta kesesuaian dengan nilai-nilai moral dan sosial yang berlaku.
2. **Komponen Kebahasaan:** Aspek ini fokus pada keterbacaan teks, memastikan bahwa informasi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami. Selain itu, penting untuk memeriksa kepatuhan terhadap kaidah bahasa Indonesia yang baku dan memastikan penggunaan bahasa yang efektif serta efisien, yaitu dengan kejelasan dan ketepatan dalam penyampaian pesan.
3. **Komponen Penyajian:** Aspek ini mencakup kejelasan dalam menetapkan tujuan atau indikator pencapaian yang harus dicapai. Penyajian materi harus dilakukan secara sistematis dan logis, dengan mempertimbangkan metode pemberian motivasi serta daya tarik. Interaksi antara materi dan siswa harus melibatkan stimulus dan respons yang efektif, sementara informasi yang disajikan haruslah lengkap dan mendalam.
4. **Komponen Kegrafikan:** Aspek ini berkaitan dengan pemilihan jenis dan ukuran font yang sesuai serta desain tata letak yang efektif. Penggunaan ilustrasi, gambar, dan foto harus relevan dengan materi yang dibahas, dan desain visual keseluruhan harus menarik dan menyeluruh, mendukung estetika serta keterbacaan bahan ajar.

Modul yang sedang dikembangkan merupakan modul terintegrasi dalam Bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan kualitasnya, peneliti memutuskan untuk menambahkan satu komponen evaluasi tambahan, yaitu keterpaduan. Keterpaduan

ini diukur berdasarkan karakteristik model integratif (tematik) yang dikemukakan oleh Rusman (2011: 258-259). Indikator keterpaduan tersebut mencakup: orientasi yang berfokus pada siswa, penyediaan pengalaman langsung, minimnya pemisah yang tegas antara mata pelajaran, penyajian konsep dari berbagai disiplin ilmu, fleksibilitas dalam pembelajaran, kesesuaian dengan minat dan kebutuhan siswa, serta penerapan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN