

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT MELALUI
'WHATSAPP DAN FACEBOOK' DI KELAS X SMK NEGERI 4 MATARAM
(KE ARAH MULTIMEDIA)**

Boga Metri Zain*, Baiq Wahidah, Nasaruddin M.Ali

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Mataram

*Email: bogametrizain14@gmail.com

Abstrak - Tujuan dalam penelitian adalah: 1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran teks anekdot melalui Whatsapp dan Facebook di kelas X SMK Negeri 4 Mataram (ke arah multimedia), 2) Untuk mendeskripsikan bentuk pengembangan media pembelajaran teks anekdot melalui Whatsapp dan Facebook di kelas X SMK Negeri 4 Mataram (ke arah multimedia), 3) Untuk mendeskripsikan proses penggunaan media pembelajaran teks aneksot melalui Whatsapp dan facebook di kelas X SMK Negeri 4 Mataram (ke arah pengembangan multimedia), dan 4) Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran teks anekdot melalui Whatsapp dan Facebook di kelas X SMK Negeri 4 Mataram (ke arah multimedia). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang terdiri tas tiga kangkah analisis data yaitu 1) reduksi data salah satu langkah reduksi data yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan acuan patokan (PAP) yang digunakan untuk menganalisis data menjadi data yang bermakna; 2) Penyajian atau Organisasi data; dan 3) Verifikasi atau interpretasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli yang pertama menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,8. Berdasarkan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Widoyoko (2009), nilai $4,8 > 4,2$ sehingga media pembelajaran dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil rata-rata validasi ahli materi dan ahli media yang kedua, menghasilkan nilai yang sama dengan rata-rata validasi pertama, yaitu 4,8. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan. Hasil rata-rata uji coba satu-satu yang dilakukan menunjukkan skor 4,1 yang berarti bahwa media ini berada pada kategori layak untuk digunakan. Selanjutnya uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan menunjukkan skor rata-rata 4,2 yang berkategori sangat layak, sehingga melalui ujia coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Teks Anekdot; WhatsApp; Facebook; Multimedia.

Abstract - The objectives of this research are: 1) To describe the process of developing anecdotal text learning media through Whatsapp and Facebook in class X SMK Negeri 4 Mataram (towards multimedia), 2) To describe the development of anecdotal text learning media through Whatsapp and Facebook in class X SMK Negeri 4 Mataram (towards multimedia), 3) To describe the process of using anexotic text learning media through Whatsapp and Facebook in class X SMK Negeri 4 Mataram (towards multimedia development), and 4) To describe the feasibility of anecdotal text learning media through Whatsapp and Facebook in class X SMK 4 Mataram (towards multimedia). Data analysis techniques in this study used qualitative data analysis techniques consisting of three steps of data analysis namely 1) data reduction one of the data reduction steps to be carried out in this study using the benchmark reference approach (PAP) used to analyze data into meaningful data ; 2) Presentation or organization of data; and 3) Verification or interpretation of data. The results showed that the developed media was very feasible to use. The first expert validation showed an average value of 4.8. Based on the Benchmark Reference Approach (PAP) developed by Widoyoko (2009), a value of $4.8 > 4.2$ so that the learning media is categorized as very appropriate for use in learning. The results of the average validation of material experts and the second media expert, produce the same value with the average validation of the first, which is 4.8. This average score shows that learning media is very feasible to use. The results of the average one-on-one trial conducted showed a score of 4.1 which means that this media is in the category of feasible to use. Furthermore, small group trials that have been carried out show an average score of 4.2 which is categorized as very feasible, so that through small group trials it can be seen that the learning media developed are very feasible to use.

Keywords: Learning Media; Anecdotal Texts; WhatsApp; Facebook; Multimedia.

PENDAHULUAN

Setakat ini, media sosial semakin banyak digunakan masyarakat Indonesia untuk melakukan interaksi sosial. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan data yang diperoleh dari Hootsuite bahwa jumlah

pengguna internet dan media sosial di Indonesia meningkat 20% pada tahun 2019 yang setara dengan 150 juta pengguna (Hootsuite, 2019). Dari banyaknya media sosial yang ada, media sosial Whatsapp dan Facebook masih menjadi media sosial

dengan intensitas pengguna yang cukup tinggi. Menilik dari Hasil Survei yang dilakukan oleh *We Are Social* dan *Hootsuite* pada Januari 2019, *Whatsapp* menempati posisi kedua setelah *Youtube* dengan jumlah pengguna sebanyak 83% dari jumlah pengguna internet di Indonesia atau setara dengan 124 juta pengguna, dilanjutkan pada urutan ketiga yaitu *Facebook* dengan jumlah pengguna sebanyak 81%, angka ini membawa Indonesia menjadi negara dengan pengguna *facebook* terbanyak keempat di dunia.

Banyaknya jumlah pengguna media sosial di Indonesia mengindikasikan bahwa kehidupan jutaan penduduk Indonesia tidak bisa terlepas dari media sosial. Tercatat bahwa sebanyak 33% pengguna media sosial memiliki rentan usia 18-24 dan sebanyak 15% pengguna lainnya memiliki rentan usia 13-17 tahun (*Hootsuite*, 2019). Sementara itu, Frekuensi waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia di depan gawai untuk menggunakan media sosial sangat tinggi. Dikutip dari data yang diperoleh dari *Hootsuite*, 2019 rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 3 jam 26 menit setiap harinya untuk menggunakan media sosial.

Tingginya intensitas pengguna media sosial dan frekuensi waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia terutama dari kalangan usia sekolah untuk mengakses media sosial setiap harinya merupakan peluang yang sangat strategis bagi dunia pendidikan. Media sosial dapat dimanfaatkan secara maksimal sehingga media sosial tidak hanya digunakan peserta didik untuk betukar pesan (*chatting*), mengunggah foto pribadi atau menulis status tidak bermakna. Pendidikan dan media sosial dapat disinergikan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Kurikulum 2013 mengamanatkan profesionalitas pendidik tidak cukup hanya

dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik (Ibrahim, et.al., 2001 dalam Santyasa, 2007). Konsekuensi dari K-13 ini adalah guru harus menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Inovatif berarti guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran sehingga tuntutan pembelajaran abad 21 yakni menjadikan peserta didik yang memiliki empat kecakapan (4C) yaitu: (1) *Communication* (2) *Collaboration*, (3) *Critical Thinking and problem solving*, dan (4) *Creative and Innovative* dapat direalisasikan (Prihardi, 2017 dalam Sugiyarti, dkk., 2018).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan manajemen waktu masih menjadi masalah yang sering terjadi dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas, tidak terkecuali dalam proses belajar mengajar di SMK Negeri 4 Mataram. Beberapa materi yang cukup kompleks tidak bisa diajarkan dalam waktu yang singkat, terlebih dalam pembelajaran berbasis teks dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran tentang suatu teks dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tidak cukup hanya dengan menyelesaikan materi pembelajaran saja, namun pendidik juga harus menanamkan konsep pemahaman tentang teks kepada para peserta didik hingga peserta didik menjadi paham atas materi teks yang diajarkan. Terlebih pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013, pemahaman mengenai teks sangat diperlukan, tidak hanya sampai para taraf pemahaman, tetapi peserta didik juga dituntut untuk memiliki keterampilan menulis teks.

Teks anekdot merupakan salah satu teks yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di SMK kelas X pada semester gasal. Teks

anekdot merupakan teks yang mengisahkan cerita yang lucu dan menarik yang biasanya bercerita tentang orang penting atau orang yang terkenal (Badudu dalam Yustinah (2018:59), sehingga dalam menulis teks anekdot diperlukan pengetahuan dan wawasan yang luas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan siswa kelas X SMK Negeri 4 Mataram pada tanggal 13 September 2019, siswa masih kesulitan dalam menyusun teks anekdot, sebab menyusun teks ini membutuhkan pengetahuan yang kompleks sehingga dibutuhkan media yang sesuai dalam pembelajaran, agar pembelajaran lebih nyata atau tidak abstrak. Kesulitan ini tidak hanya disebabkan karena kurangnya khazanah pengetahuan siswa, akan tetapi juga karena keterbatasan jumlah media pembelajaran yang ada di SMK Negeri 4 Mataram.

Multimedia merupakan media yang menggunakan teks audio, dan visual sekaligus (Suryani, et al., 2018: 195). Berknaan dengan hal tersebut, multimedia menjadi salah satu alat pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas. Multimedia dengan segala kompleksitasnya mampu mengakomodasi berbagai tipe peserta didik sebab multimedia dapat memberi kemudahan bagi peserta didik yang bertipe audio, visual maupun peserta didik yang bertipe kinestetik dalam memahami pembelajaran.

Berkaitan dengan hal di atas, berdasarkan hasil penelitian (Wahidah, et al., 2018) tentang pemetaan kompetensi pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia SLTA di Kota Mataram dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teks, terdapat variasi skor pada masing-masing media yang dikembangkan. Hasil analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa kompetensi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teks berada pada kategori 'sedang'. Kemampuan pendidik mata pelajaran

Bahasa Indonesia dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teks kebahasaan sangat menonjol pada aspek penggunaan media pembelajaran dari sisi praktis dan tahan lama, serta aspek ketersediaan mutu teknis yang mendukung penggunaan media pembelajaran. Sedangkan yang paling lemah adalah pada aspek variasi media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan beberapa alasan yang telah dikemukakan di atas menjadi landasan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdot Melalui 'Whatsapp dan Facebook' di Kelas X SMK Negeri 4 Mataram (Ke Arah Pengembangan Multimedia)" ini dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2016) merupakan proses atau metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk.

Metode Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang sudah dihasilkan (Sugiyono, 2016).

Model pengembang yang digunakan di dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Brach. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. *Analysis* adalah kegiatan menganalisis situasi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk yang sesuai dengan kebutuhan. *Development* merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan

dengan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* merupakan kegiatan menggunakan produk, dan yang terakhir adalah *Evaluation* merupakan sebuah kegiatan menilai keseuasan antara spesifikasi dengan produk dan langkah kegiatan (Sugiyono, 2016).

Populasi menurut Sukardi (2016) adalah semua anggota kelompok manusia, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Selanjutnya Sukardi menambahkan bahwa populasi dapat berupa: guru, karyawan, siswa, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat. Pada penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 4 Mataram yang terdiri atas delapan kelas yaitu: kelas X Boga 1, X Boga 2, X Boga 3, X AP 1, X AP2, X AP3, X UPW 1, dan X UPW 2. Jumlah total seluruh populasi adalah sebanyak 287 siswa. Berikut pemaparan jumlah siswa di setiap kelas X SMK Negeri 4 Mataram pada masing-masing jurusan.

Tabel 1. Jumlah Siswa Pada Setiap Jurusan

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X AP1	36
2.	X AP 2	36
3.	X AP 3	36
4.	X UPW 1	36
5.	X UPW 2	35
6.	X BOGA 1	36
7.	X BOGA 2	36
8.	X BOGA 3	36

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih sebagai sumber data (Sukardi, 2003). Sejalan dengan itu, Sugiyono (2016) menjelaskan, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis sampel yang digunakan

dengan teknik sampling yang berbeda-beda. Berikut adalah penjelasannya.

Sampel dalam tahapan ini terdiri atas tiga orang yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Sampel dalam tahapan ini digunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016).

Teknik sampling yang digunakan dalam tahapan *small group trial* penelitian ini adalah *simple random sampling* karena anggota populasi bersifat homogen. Sampel tersebut terdiri atas 8 orang yang diambil dari berbagai kelas secara acak.

Teknik sampling yang digunakan dalam tahapan implementasi penelitian ini adalah *simple random sampling* karena anggota populasi bersifat homogen. *Simple random sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam sebuah populasi (Sugiyono, 2016: 139). Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X UPW 1 yang berjumlah 36 siswa.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Kedua data tersebut diperoleh melalui sumber data yang berasal dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa uraian, saran dan masukan dari subjek uji coba penelitian, yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa yang diperoleh melalui angket serta wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa, selain itu data kualitatif juga berupa hasil observasi yang dilakukan di sekolah. Sementara itu, data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor penilaian yang didapatkan dari hasil tugas membuat teks anekdot siswa kelas X SMK Negeri 4 Mataram.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket.

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2016) menyatakan bahwa observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan. Faisal dalam Sugiyono (2016) mengkategorikan observasi menjadi tiga yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur dan tersamar, serta observasi tak terstruktur. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dalam observasi partisipatif ini peneliti ikut terlibat dalam kegiatan sehari-hari sumber data atau orang yang sedang diamati.

Wawancara digunakan sebagai suatu metode pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti, tetapi juga dapat digunakan untuk mengetahui hal-hal lebih mendalam dari responden (Sugiyono, 2016). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diwawancarai dimintai pendapatnya (Sugiyono, 2016).

Angket menurut Arikunto (2006) adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yang berupa laporan hal-hal yang ia ketahui. Sedangkan menurut Sugiyono (2008) angket merupakan sekumpulan pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini diperuntukkan untuk subjek penelitian atau responden penelitian yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan siswa.

Tes adalah prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2010). Tes dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tugas menulis teks anekdot kepada siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif, yaitu: tahap reduksi data, penyajian atau organisasi data, dan verifikasi atau interpretasi data (Miles dan Huberman dalam Gunawan dalam Wahidah, et al., 2016). Berikut dijelaskan tahapan-tahapan analisis data pada penelitian ini.

Tahap reduksi data dilakukan dengan pemilihan data-data yang relevan, data pokok/primer, dan memiliki makna dalam menjelaskan sasaran analisis, dengan membuat data yang fokus pada pengembangan media, klasifikasi, dan abstraksi data kasar menjadi data yang bermakna.

Salah satu langkah reduksi data yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan acuan patokan (PAP) yang digunakan untuk menganalisis data menjadi data yang bermakna.

yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2009) sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 2. Konversi Nilai

Data Kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rata-rata	
1	$x > \bar{x}_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
2	$\bar{x}_i + 0,6 S_{bi} < x \leq \bar{x}_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{x}_i - 0,6 S_{bi} < x \leq \bar{x}_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
4	$\bar{x}_i - 1,8 S_{bi} < x \leq \bar{x}_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
5	$x \leq \bar{x}_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Widoyoko dalam Anggarini (2015)

Keterangan:

$\bar{X}I$ (Rarataskor ideal) = 1/2 (skormaksimal ideal + skor minimal ideal)

Sbi (Simpangan baku ideal) = $1/6$ (skormaksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skorempiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor Mak = 5

Skor Min = 1

$\bar{x}_i = 1/2 (5+1) = 3$

Sbi = $1/6 (5-1) = 0,67$

Skala 5 = $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $X > 3 + 1,2$

= $X > 4,2$

Skala 4 = $3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $3 + 0,4 < X \leq 4,2$

= $3,4 < X \leq 4,2$

Skala 3 = $3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$

= $3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$

= $2,6 < X \leq 3,4$

Skala 2 = $3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$

= $3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$

= $1,8 < X \leq 2,6$

Skala 1 = $X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$

= $X \leq 3 - 1,2$

= $X \leq 1,8$

Tahap kedua yaitu menyajikan hasil analisis dengan narasi-deskripsi dengan menggunakan tabel, gambar, diagram, dan lain-lain agar mudah dipahami, selanjutnya disajikan dengan deskripsi yang sistematis dan logis.

Tahap yang terakhir adalah pengambilan simpulan dan verifikasi data dengan menguji kembali data yang telah diverifikasi, sehingga data yang telah dianalisis dapat diuji kebenaran dan keakuratannya sebagai kesimpulan akhir dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui prosedur ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur ADDIE ini dilakukan melalui lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

Semua langkah penelitian yang telah disebutkan di atas telah dilakukan dalam penelitian ini. Berikut penjelasan dari setiap langkah di atas.

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dalam penelitian diawali dengan observasi yang dilakukan guna mengetahui bagaimana pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Selain itu kegiatan observasi juga berguna untuk mengetahui fasilitas pendukung apa saja yang dimiliki sekolah dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Situasi sekolah, keadaan siswa, warga sekolah juga turut menjadi perhatian dalam kegiatan studi lapangan.

B. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melewati tahap analisis, tahapan selanjutnya dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap *design*. Tahapan ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran. Terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam mendesain media pembelajaran teks anekdot ini. Langkah pertama adalah menentukan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan. Langkah kedua adalah membuat flowchart media pembelajaran. Langkah ketiga adalah mengumpulkan materi, gambar, animasi, video, musik, suara rekaman.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan ini dilakukan dengan beberapa langkah.

Terdapat tiga langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Langkah-langkah dalam tahapan pengembangan ini dijelaskan di bawah ini.

1) Pembuatan Produk

Langkah awal pembuatan produk media pembelajaran teks anekdot dilakukan dengan mengumpulkan berbagai macam gambar, animasi, video *powtoon*, *sound* musik, rekaman suara, dan materi teks anekdot. Setelah semua bahan-bahan untuk membuat media pembelajaran teks anekdot terkumpul, selanjutnya peneliti membuat media pembelajaran teks anekdot menggunakan aplikasi android *kinemaster*.

2) Melakukan Validasi Ahli

Setelah produk dibuat, langkah selanjutnya adalah dengan memvalidasi media yang telah dibuat.

D. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui dua prosedur. Kedua prosedur yang dilalui tersebut adalah mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.

E. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini, akan diketahui suatu produk media a efektivitasnya. Rangkain alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes kognitif, tes afektif, dan tes psikomotorik. Berikut disajikan analisis data yang disajikan dalam bentuk tabel.

Rata-rata keseluruhan yang terdapat dalam angket adalah 4,36. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

sangat layak digunakan. Kriteria sangat layak tersebut berdasarkan atas pendekatan acuan patokan (PAP).

Berdasarkan analisis tes kognitif diperoleh nilai rata-rata 80,8. Nilai 80,8 adalah nilai yang berada di atas nilai KKM. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Nilai kognitif siswa yang ditampilkan dalam tabel di atas juga menunjukkan bahwa tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Artinya bahwa, 100% dari jumlah siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata dari jumlah nilai psikomotorik yang telah dikalkulasikan, nilai yang diperoleh adalah 80,33 yang berarti bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai nilai ketuntatasan di atas KKM. Semua nilai siswa di atas sudah melampau KKM.

Bentuk Media Pembelajaran

Media pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan terdiri atas empat bagian utama, yaitu judul, nama pengembang, peta konsep, materi pelajaran, dan penutup. Media pelajaran yang dikembangkan tidak dilakukan revisi karena berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, media pembelajaran teks anekdot yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media belajar untuk mempelajari teks anekdot. Link Youtube Media Pembelajaran:

<https://youtu.be/yzRHoS-1v9A>

Prosedur Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran teks anekdot melalui whatsapp danfacebook memiliki prosedur penggunaan. Prosedur penggunaan Media pembelajaran teks anekdot melalui whatsapp dan facebook dalam penelitian ini

dialakukan dalam beberapa tahapan. Setiap langkah-langkah penggunaan media pembelajaran teks anekdot berbasis whatsapp dan facebook dijelaskan dalam penjelasan di bawah ini.

1) Membuat Grup Whatsapp

Langkah pertama yang dilakukan dalam penggunaan media ini adalah membuat grup whatsapp. Grup whatsapp yang dibuat terdiri atas 36 orang orang anggota yang merupakan siswa kelas X UPW 1. Grup whatsapp yang telah dibuat digunakan sebagai media untuk membagikan media pembelajaran media pembelajaran teks anekdot. Media pembelajaran teks anekdot yang dikirimkan selanjutnya didiskusikan oleh para siswa anggota grup. Melalui Whatsapp guru dapat memberikan instruksi tugas sekolah, atau menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa terkait dengan materi teks anekdot yang sedang dipelajarinya.

2) Mempersiapkan siswa

Setelah membuat grup whatsapp, langkah penggunaan media pembelajaran teks anekdot selanjutnya adalah mempersiapkan siswa. Siswa kelas X UPW 1 yang telah mendapatkan video pembelajaran teks anekdot dari grup whatsapp dapat membawa gawai mereka ke dalam kelas untuk dijadikan sebagai bahan belajar. Siswa bisa menggunakan gawai untuk melihat video media pembelajaran teks anekdot.

Siswa diberikan beberapa pertanyaan yang oleh guru sebagai stimulus untuk merangsang pengetahuan mereka terkait dengan materi teks anekdot yang terdapat di dalam media pembelajaran yang telah dikirim oleh guru melalui whatsapp. Setelah melakukan stimulus selanjutnya siswa menjelaskan pengetahuan yang didapatkannya di hadapan guru dan teman-temannya.

Setelah melalui beberapa pertemuan, pada pertemuan terakhir siswa diminta untuk membuat teks anekdot berdasarkan pemikirannya sendiri kemudian hasil dari teks anekdot yang telah dibuat tersebut dikirim melalui facebook.

3) Membuat Grup Facebook

Setelah grup whatsapp dibuat dan siswa sudah dipersiapkan, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah membuat grup facebook. Grup facebook yang dibuat oleh peneliti terdiri atas siswa kelas X UPW SMKN 4 Mataram sebagai anggota grup. Setiap siswa diminta untuk bergabung ke dalam grup kelas X SMKN 4 Mataram yang telah dibuat.

Setelah setiap siswa menjadi anggota grup facebook kelas X UPW SMKN 4 Mataram, selanjutnya setiap siswa mengirimkan karyanya yang berupa teks anekdot ke dalam grup facebook tersebut. Setelah itu siswa saling mengomentari teks anekdot masing-masing pada kolom komentar grup facebook kelas X UPW 1.

Kelayakan Media Pembelajaran Teks Anekdot Melalui Whatsapp dan Facebook

Setelah media pembelajaran teks anekdot dibuat, media pembelajaran lalu divalidasi ahli sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validasi media pembelajaran teks anekdot dilakukan oleh dua ahli materi dan ahli media. Ahli pertama adalah Bapak Dr. Johan Mahyudi, M.Pd. selalu ahli materi dan ahli media, dan ahli kedua adalah Bapak Profesor Dr. Mahsun, M.S.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media yang pertama menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,8. Berdasarkan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Widoyoko dalam Anggraeni (2015), nilai $4,8 > 4,2$ sehingga media pembelajaran

dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil rata-rata validasi ahli materi dan ahli media yang kedua, menghasilkan nilai yang sama dengan rata-rata validasi pertama, yaitu 4,8. Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut dapat dilihat dalam tabel konversi pada bab III yang dikembangkan oleh Widoyoko dalam Anggraeni (2012). Dalam tabel konversi yang dikembangkan di bab III tersebut dijelaskan bahwa apabila $X > 4,2$ maka media pembelajaran sangat layak untuk digunakan.

Hasil rata-rata uji coba satu-satu yang dilakukan menunjukkan skor 4,1 yang berarti bahwa media ini berada pada kategori layak untuk digunakan. Selanjutnya uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan menunjukkan skor rata-rata 4,2 yang berkategori sangat layak, sehingga melalui ujia coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri atas lima langkah dalam pengaplikasiannya. Langkah pertama adalah analisis (*Analysis*), langkah kedua adalah Desain (*Design*), langkah ketiga adalah Pengembangan (*Development*), langkah keempat adalah Implementasi, dan langkah terakhir adalah Evaluasi (*Evaluation*). Setiap langkah-langkah pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini dilakukan dengan lengkap tanpa ada yang dilewatkan.

Penelitian dan pengembangan ini melibatkan dua ahli media yang bertindak sebagai ahli media sekaligus ahli materi. Dua orang ahli ini adalah Dr. Johan Mahyudi, M.Pd., dan Profesor Dr. Mahsun, M.Pd. Sebelum media pembelajaran dilakukan revisi formatif melalui uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil, media

pembelajaran divalidasi terlebih dahulu oleh dua orang ahli tersebut.

Berdasarkan hasil validasi ahli yang telah disebutkan di atas, pada ahli pertama yaitu Bapak Dr. Johan Mahyudi, M.Pd. diperoleh nilai rata-rata 4,8 yang berkategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Kategori sangat layak tersebut diperoleh dari hasil analisis berdasarkan pendekatan acuan patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Widoyoko dalam Anggraeni (2015), yaitu apabila nilai rata-rata (X) lebih besar dari 4,2 maka skor rata-rata yang didapat berkategori sangat baik. Skor rata-rata yang didapatkan dari validasi ahli media sekaligus ahli materi yang kedua yaitu Bapak Profesor Doktor Mahsun, M.S. sama dengan skor yang didapatkan pada ahli yang kedua, yaitu 4,8. Berdasarkan kesamaan tersebut, maka kelayakan media berada pada kategori yang sama dengan kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli materi yang pertama, yaitu berkategori sangat layak.

Sampel dalam penelitian ini adalah 36 orang siswa kelas X UPW 1 SMKN 4 Mataram. Adapun untuk sampel uji coba satu-satu (*one-to-one trial*) adalah tiga orang siswa yang berasal dari kelas yang berbeda dengan sampel implementasi media pembelajaran. Uji coba satu-satu ini melibatkan tiga orang dari kelas yang berbeda dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Sementara itu sampel uji coba kelompok kecil (*Small Group Trial*) berjumlah delapan orang yang terdiri atas siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang heterogen, mulai dari rendah, sedang, dan tinggi. Delapan orang yang menjadi sampel uji coba kelompok kecil ini juga berasal dari kelas yang berbeda dengan kelas X UPW 1 sebagai sampel implementasi.

Berdasarkan uji coba satu-satu yang telah dilakukan, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,1. Skor 4,1 lebih kecil dari 4,2 yang berarti bahwa media

pembelajaran ini berkategori layak untuk digunakan. Sementara itu uji coba kelompok kecil yang dilakukan telah menghasilkan skor 4,2 yang berarti bahwa media pembelajaran tersebut berkategori sangat layak untuk digunakan.

Pada tahapan evaluasi, dilakukan evaluasi media menggunakan alat evaluasi yang berupa tes formatif yang terdiri atas angket kepada 36 orang siswa, tes kognitif, tes afektif, dan tes psikomotorik. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh 36 orang siswa diperoleh rata-rata 4,3 yang berarti bahwa media pembelajaran ini berkategori sangat layak. Selanjutnya untuk tes kognitif yang diberikan kepada siswa pada tahapan evaluasi menghasilkan skor rata-rata 80,8. Hasil skor tersebut berkategori tuntas karena melampaui batas KKM SMKN 4 Mataram yang telah ditentukan. Tidak jauh berbeda dengan hasil tes kognitif, tes afektif mendapatkan skor rata-rata 79,80 dengan kategori tuntas. Sementara itu untuk tes Psikomotorik, skor rata-rata yang didapatkan adalah 80,33 dengan kategori tuntas. Berdasarkan kategori kelayakan dan ketuntasan yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teks anekdot layak digunakan sebagai media pembelajaran teks anekdot di sekolah.

PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat ditarik beberapa simpulan, di antaranya adalah sebagai berikut. Telah dikembangkan suatu media pembelajaran teks anekdot berbentuk video multimedia yang dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster*. Durasi waktu dalam video pembelajaran teks anekdot ini adalah 5 menit lebih 7 detik. Durasi waktu yang optimal untuk sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hal ini sesuai

dengan hasil validasi ahli yang pertama dan kedua yang menunjukkan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,8. Berdasarkan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Widoyoko dalam Anggraeni (2015), nilai $4,8 > 4,2$ sementara itu hasil rata-rata uji coba satu-satu yang dilakukan menunjukkan skor 4,1 yang berarti bahwa media ini berada pada kategori layak untuk digunakan. Selanjutnya uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan menunjukkan skor rata-rata 4,2 yang berkategori sangat layak, sehingga melalui ujia coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bima Aksara.
- Gunawan, I. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Santayasa. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Bali: Universitas Ganesha.
- Setiarini, Wukir Indah dan Artini, Santi M.G. Cakap Berbahasa Indonesia kelas X SMA. Bogor: Yudistira.
- Sugiyarti, L, Arif, A, & Mursalin. 2018. Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar "Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21"*, 439-444.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development untuk Bidang: Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Yustinah. 2017. *Produktif Berbahasa Indonesia Untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Wahidah, dkk. 2018. *Pemetaan Kompetensi Pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia SLTA di Kota Mataram*. Mataram: Universitas Mataram
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.