

## LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF ADVICE IDEAS ANECDOTE CREATIVITY (INKA) ON ANECDOTE TEXT MATERIAL FOR CLASS X STUDENTS SMA NEGERI 2 TANJUNGPINANG IN ACADEMIC YEAR 2023/2024

Pengembangan Media Pembelajaran INKA (Ide Nasihat Kreativitas Anekdot) pada Materi Teks Anekdot Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024

Inka Puspita Ningrum<sup>1a(\*)</sup>Isnaini Leo Shanty<sup>2b</sup>Siti Habiba<sup>3c</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji

<sup>a</sup>[inkapuspitan@gmail.com](mailto:inkapuspitan@gmail.com)

<sup>b</sup>[leoshanty@umrah.ac.id](mailto:leoshanty@umrah.ac.id)

<sup>c</sup>[siti.habiba@umrah.ac.id](mailto:siti.habiba@umrah.ac.id)

(\*) Corresponding Author  
[inkapuspitan@gmail.com](mailto:inkapuspitan@gmail.com)

**How to Cite:** Inka Puspita Ningrum. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran INKA (Ide Nasihat Kreativitas Anekdot) pada Materi Teks Anekdot Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tanjungpinang, 2(2), 1-5. doi: 10.36526/js.v3i2.3456

Received: 14-01-2024

Revised : 04-04-2024

Accepted: 09-05-2024

### Keywords:

Development,  
Learning Media,  
Students.

### Abstract

This research has the aim of developing learning media ideas anecdote creativity advice (INKA) on anecdote text material for grade X high school students Negeri 2 Tanjungpinang in the 2023/2024 school year. This research uses the 4D model until the development stage. The product developed is in the form of visual learning media with impraboard as the base material. Media his learning media has been assessed by two experts, namely media experts and material experts. Trial test this media trial was conducted on two groups of students, namely 6 students for small groups and 40 students for large groups. Data collection techniques in this study, namely interviews, media validation questionnaires by media experts and material experts, as well as questionnaires of media practicality by students. Data analysis techniques in this study were carried out with two techniques, namely descriptive qualitative and descriptive quantitative. Media expert validation got an average of 95% with the qualification of "very valid" and material validation got an average of 100% with the qualification "very valid". In addition, this research was tested on SMA Negeri 2 Tanjungpinang students with a percentage of 88% with a qualification of "very practical" in small groups and percentage of 86% with the qualification "very practical" in the large group. Research This research can be used as a reference for further research to determine the level of effectiveness of the idea of anecdotal creativity advice (INKA) and can also be used as a reference in developing other creative visual media.

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka. Hal ini dapat mengembangkan capaian pembelajaran pada mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dari sisi belajar siswa, lingkungan belajar, dan satuan pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan kurikulum tersebut juga sangat berdampak pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Selain itu juga memengaruhi pentingnya ada pengembangan pada media pembelajaran.

Media pembelajaran bagian dari alat yang harus digunakan bersamaan dengan metode pembelajaran yang mengukur tingkat kesesuaian terhadap aktivitas dalam proses belajar mengajar (Iskandar, 2021). Sejalan dengan itu, Noor (2021), menyebut media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi dan pesan dari guru kepada siswa agar proses pembelajaran berjalan sesuai harapan dengan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran disebut penting karena dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses

belajar. Dengan demikian, adanya pengembangan media dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Konsep di atas menjadi efektif apabila sebuah media dikembangkan dengan baik dan sesuai dengan materi belajar yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, media visual menjadi opsi pada penelitian ini dengan kesesuaiannya pada materi yang ingin diberikan, yakni teks anekdot. Media visual adalah media yang menghasilkan rupa terdiri atas dua jenis, yaitu media yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi (Mulyaningtyas, 2020). Penelitian ini bagian dari media visual proyeksi atau produk bentuk pengajaran untuk menumbuhkan imajinasi dan pemahaman siswa terhadap teks anekdot.

Teks Anekdot menurut Kosasih (2014), anekdot adalah teks naratif yang memadukan unsur humor dan kritis baik berupa konten maupun gambar. Teks ini sering digunakan di media sosial sebagai sindiran humor. Pernyataan tidak jauh berbeda dari Irma (2022:114), yang mengatakan teks anekdot suatu tulisan bertujuan untuk mengkritik atau menyindir dengan pengemasan cenderung humor. Oleh karena itu, dalam teks anekdot yang menjadi materi pada media pembelajaran dapat menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat.

Pemanfaatan media pembelajaran visual yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Ummyssalam (2017), fungsi media pembelajaran berperan penting karena hal ini berfungsi untuk semantik, manipulatif, psikologis, dan sosial kultural. Fungsi tersebut membantu memfasilitasi lingkungan belajar yang menarik bagi siswa karena media yang digunakan untuk pendidikan harus menarik dan sesuai jika ingin membantu siswa belajar dan berkembang.

Terkait dengan penelitian ini, berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa SMA Negeri 2 Tanjungpinang pada kelas X Tahun Pelajaran 2023/2024, ditemukan minimnya penggunaan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Pada konteks tersebut jika dilihat dari kebutuhan siswa yang cenderung mengalami kejenuhan karena media yang digunakan monoton, maka diperlukan media yang inovatif dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini karena peran media sangat membantu proses dan memengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai.

Merujuk dari problematika yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan pengembangan media dengan mengujicobakan sebuah produk media pembelajaran Ide Nasihat Kreativitas Anekdot (INKA). Media ini menggunakan bola gelinding untuk menjatuhkan pin botol berisi audio cerita teks anekdot berbentuk *barcode* dan terdapat kartu huruf INKA berisi soal serta tantangan di dalamnya. Interaksi yang terdapat di media dapat membuat kerjasama antar teman semakin kompak. Dalam permainan ini, membutuhkan jaringan internet dan juga telepon untuk melihat soal serta menjawab soal. Kreativitas juga sangat dibutuhkan untuk mengasah keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Sebab siswa akan memberikan ide nasihat terhadap teks anekdot yang berisi kisah nyata dan dikemas lucu. Hasil dari media ini berupa kreativitas gambar tangan siswa yang akan diunggah siswa pada media sosial.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model 4D. Data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Adapun instrumen yang digunakan berupa lembar pedoman wawancara, angket validasi media, angket kepraktisan media, dan kisi-kisi soal. Subjek uji coba dibagi menjadi dua kelompok, kecil dan besar. Teknik analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dari saran, masukan, dan komentar lembar angket, sedangkan untuk deskriptif kuantitatif dianalisis dari hasil pada angket yang diterima. Hasil tersebut disesuaikan dengan skala likert dengan rentang skor 1-5. Pengakumulasian skor dilakukan dalam bentuk nilai dengan rumus yang digunakan sebagai berikut  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$  (Sugiyono, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan dilakukan dengan model 4D hanya sampai pada pengujian validitas dan kepraktisan produk pada tahap pengembangan sebagaimana yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk (dalam Sugiyono, 2022). Peneliti mengembangkan media pembelajaran Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA) dengan menimbang aspek kevalidan dan kepraktisan penggunaan media. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang dilakukan.

#### A. Pendefinisian

Pendefinisian adalah tahap pertama dalam melakukan model penelitian ini. Tahap ini dibagi menjadi lima langkah, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Hasil pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan peran media pembelajaran yang inovatif, sehingga peneliti melakukan pengembangan media dengan isi materi teks anekdot sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### B. Perancangan

Pada tahap perancangan, terdapat tiga langkah untuk menciptakan rancangan media pembelajaran, yakni pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Adapun pemilihan media yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA) dengan pemilihan format mengisi soal berbentuk esai dan audio berupa teks anekdot yang ditinjau kembali dengan dosen pembimbing. Setelah itu, rancangan awal pembuatan rancangan produk media pembelajaran ini dimulai dengan melakukan pengembangan media pembelajaran didiskusikan bersama dosen pembimbing agar produk menjadi lebih baik, setelah itu menemui validator ahli untuk pemantapan produk dari segala aspek.

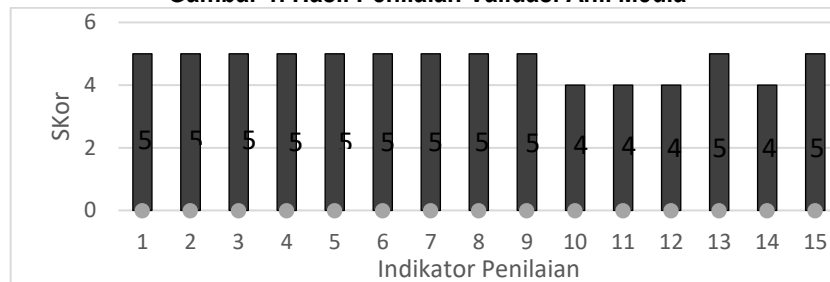
#### C. Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji kevalidan dan kepraktisan. Pada tahap kevalidan media dilakukan oleh dua orang ahli, yakni ahli media dan materi. Setelah itu, dilakukan pengskoran yang dilanjutkan dengan menganalisis saran dan masukan sebagai rujukan perbaikan media. Selanjutnya, tahap kepraktisan dilakukan dengan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dengan melakukan uji kelompok kecil dan besar.

### 1. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

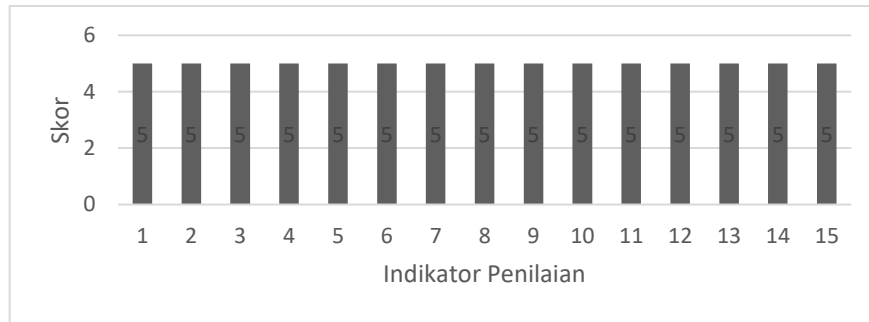
Validasi media dilakukan pada tanggal 24 November 2023. Validasi ini dilakukan untuk memberikan nilai pada media pembelajaran yang akan diujicobakan. Penilaian indikator ditetapkan berdasarkan isi, bahasa, penyajian yang layak (Widya dkk, 2022). Berikut adalah diagram hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator.

**Gambar 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**



Selanjutnya, validasi materi dilakukan pada tanggal 28 November 2023. Validasi ini dilakukan untuk memberikan nilai pada materi di media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut diagram hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator.

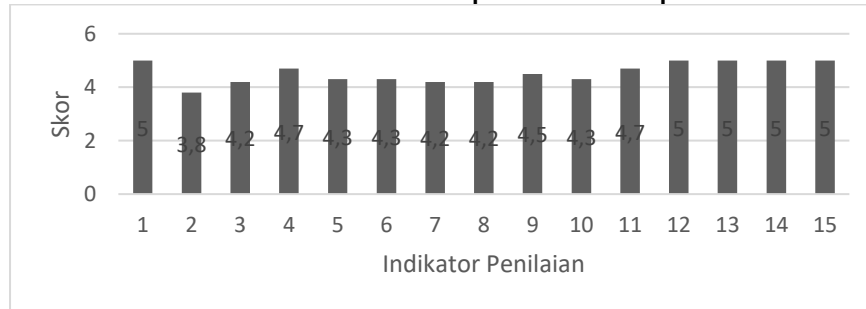
**Gambar 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi**



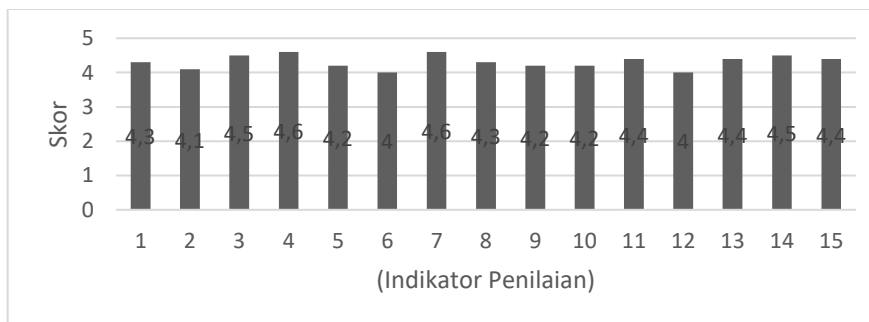
## 2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Peneliti melaksanakan tahapan uji coba media pembelajaran pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungpinang. Uji coba dilaksanakan oleh kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa dan kelompok besar yang berjumlah 40 siswa. Berikut diagram data rata-rata hasil angket kepraktisan media pada kelompok kecil.

**Gambar 3. Penskoran Hasil Kepraktisan Kelompok Kecil**



Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji coba skala besar. Uji coba dilaksanakan pada kelas X.8 siswa SMA Negeri 2 Tanjungpinang yang berjumlah 40 siswa. Berikut diagram data rata-rata hasil angket kepraktisan media pada kelompok besar.



## Pembahasan

Media pembelajaran yang dihasilkan sudah melalui beberapa tahapan penelitian pengembangan model 4D sampai dengan tahap pengembangan. Media tersebut berupa Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA) yang berbentuk media visual digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi teks anekdot. Tahapan media pembelajaran tersebut berupa tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Sejalan dengan pernyataan Noor (2021), guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi sukar untuk dipahami oleh siswa, terutama pada materi pembelajaran yang kompleks.

Kelayakan pengembangan media ini dibutuhkan validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Hasil validasi media oleh ahli media mendapat rata-rata persentase 95% dengan

kualifikasi “sangat valid”, sedangkan hasil validasi materi oleh ahli materi mendapat rata-rata persentase 100% dengan kualifikasi “sangat valid”. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan 15 indikator yang ditetapkan sebagai acuan dalam penilaian kelayakan media pembelajaran.

Selanjutnya, penilaian kepraktisan media dilakukan oleh kelompok kecil dilihat dari indikator media Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA) dapat menambah semangat serta motivasi belajar mendapat rata-rata 100% dengan kualifikasi sangat praktis, sedangkan kelompok besar dilihat dari indikator media Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA) dapat menambah semangat serta motivasi belajar rata-rata 82% dengan kualifikasi sangat praktis. Sejalan dengan hasil tersebut, pernyataan Ummysalam (2017), menegaskan bahwa motivasi sebagai usaha guru dalam menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Semangat siswa dalam belajar dapat tumbuh melalui motivasi-motivasi yang diberikan melalui media pembelajaran yang digunakan. Adapun hasil tersebut diperoleh berdasarkan 15 indikator yang ditetapkan sebagai acuan dalam penilaian kelayakan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA) pada materi teks anekdot ini memiliki kelebihan, (1) media Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA) membuat suasana belajar yang tidak monoton di dalam serta luar kelas; (2) media sejalan dengan perkembangan zaman menggunakan teknologi; (3) produk dapat digunakan kembali atau secara berulang; (4) terdapat soal yang berdasarkan lingkungan sekitar yang sering terjadi di kehidupan; (5) mengasah kreativitas serta kerjasama siswa.

## PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran *Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA)* pada materi teks anekdot menggunakan model 4D hingga tahap pengembangan. Kevalidan media pembelajaran tersebut hasil akhir dari ahli media mendapat rata-rata 95% dengan kualifikasi “sangat valid” dan ahli materi mendapat rata-rata 100% dengan kualifikasi “sangat valid”. Hasil tersebut diperoleh dari 15 indikator pada angket yang ditetapkan dalam penilaian kelayakan media dan materi pada media pembelajaran *Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA)*. Sementara itu, hasil yang diperoleh melalui kepraktisan media oleh kelompok kecil dan kelompok besar siswa SMA Negeri 2 Tanjungpinang, hasil akhir kelompok kecil mendapat rata-rata 88% dengan kualifikasi “sangat praktis” dan kelompok besar mendapat rata-rata 86% dengan kualifikasi “sangat praktis”. Pernyataan tersebut berdasarkan 15 indikator pada angket yang berisi penilaian terhadap penggunaan media dan isi materi di dalamnya. Artinya, media pembelajaran *Ide Nasihat Kreativitas Anekdote (INKA)* termasuk praktis serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi teks anekdot siswa kelas X di tingkat SMA/MA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Irma. 2022. *Mengenal dan Memahami Jenis-Jenis Teks*. Sukoharjo: CV. Graha Printama Selaras.
- Iskandar, Abdul Malik. 2021. *Monograf: Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*.
- Mulyaningtyas, Rahmawati. 2020. *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Alim's Publishing.
- Noor, Muhammad. 2021. *Media pembelajaran berbasis teknologi*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung. CV. Alfabeta.
- Ummysalam. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahasa dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widya, Rika dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.