

Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi TikTok Pada Siswa Kelas X SMA Istiqlal Delitua

by Razita Dayana

Submission date: 26-Sep-2024 01:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 2465986162

File name: 3.docx (45.8K)

Word count: 3727

Character count: 24613

4 Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi TikTok Pada Siswa Kelas X SMA Istiqlal Delitua

Razita Dayana, Rina Deviantyri², Edi Sahputra^{3 1,2,3} Universitas

Islam Negeri Sumatera Utara Medan

zitarazitadayana@gmail.com¹, rinadeviantyri@uinsu.ac.id²

edisahputra@uinsu.ac.id³

Correspondence: zitarazitadayana@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian yang telah dilakukan berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi *TikTok* Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Istiqlal Delitua” yang dilatar belakangi bahwa masalah utama dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok* pada siswa kelas X2 SMA Swasta Istiqlal Delitua. Metodologi penelitian ini adalah RND. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X2 SMA Swasta Istiqlal Delitua. Teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Aspek penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kesesuaian isi teks anekdot, ketepatan struktur teks anekdot, ketepatan kata, kesesuaian ejaan huruf kapital dan tata tulis, kritik, dan kelucuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok* pada siswa kelas X2 SMA Swasta Istiqlal Delitua, khususnya materi teks anekdot. Rata-rata yang diperoleh secara umum berkategori sangat baik dengan nilai 90% dari hasil validasi ahli media, sedangkan dari hasil validasi ahli materi memperoleh nilai berkategori sangat baik dengan nilai 98% dan dari hasil respon peserta didik memperoleh nilai berkategori baik, dengan nilai 82,7% Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok* pada siswa kelas X2 SMA Swasta Istiqlal Delitua Mampu membantu proses pembelajaran di kelas SMA Swasta Istiqlal Delitua tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Audiovisual, *TikTok*, Media Pembelajaran, Teks Anekdote

10 **Abstract:** The research that has been carried out is entitled "Development of Anecdotal Text Teaching Materials Based on the *TikTok* Application for Class X2 students at Istiqlal Delitua Private High School. This research aims to develop anecdotal text teaching materials based on the *TikTok* application for class X2 students at Istiqlal Delitua Private High School. The methodology of this research is RND. The subjects in this research were class X2 students at Istiqlal Delitua Private High School. The data collection techniques are observation, documentation and tests. The assessment aspects used in this research are the appropriateness of the content of the anecdote text, the appropriateness of the structure of the anecdote text, the accuracy of words, the appropriateness of capital letter spelling and writing layout, criticism and humor. The research results show that the development of anecdotal text teaching materials based on the *TikTok* application for class X2 students at Istiqlal Delitua Private High School, especially anecdotal text material. The average obtained in general is in the very good category with a score of 90% from the media expert validation results, while from the results of the material expert validation the score is in the very good category with a score of 98% and from the results of student responses the score is in the good category, with a score of 82.7% Thus, it can be concluded that the development of anecdotal text teaching materials based on the *TikTok* application for class

Keywords: Audiovisual, *TikTok* , Learning Media, Anecdotal Text

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

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

Kualitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh seberapa efektif pengajaran yang diberikan oleh guru yang terampil, serta oleh berbagai elemen lain yang terlibat dalam proses pendidikan. Untuk itu, sangat penting bagi para guru untuk mengadopsi metode dan media pembelajaran yang inovatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Namun, sering kali terdapat perbedaan antara ekspektasi dan realitas dalam penerapan bahan ajar, yang dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk menghasilkan teks sesuai dengan standar kurikulum 2013. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis teks, di mana teks menjadi produk akhir dari pembelajaran.

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

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

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

Kesulitan siswa dalam menulis teks anekdot merupakan tantangan yang perlu diatasi untuk

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

Bahan ajar mencakup berbagai elemen materi pembelajaran, termasuk fakta, konsep, prinsip, prosedur, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa untuk memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Di tengah perkembangan era digital, TikTok telah menjadi salah satu platform media sosial yang sangat populer di Indonesia. Menurut data dari We Are Social per Januari 2023, Indonesia menempati posisi kedua di dunia dalam hal jumlah pengguna TikTok, dengan total mencapai 109,90 juta orang. TikTok menawarkan video kreatif dan menarik dengan fitur yang mudah digunakan. Pengguna dapat menjadi viral dengan video yang diunggah, yang bisa mencakup berbagai topik seperti prestasi, kekayaan, kelucuan, atau keunikan. Berita terbaru juga sering muncul di FYP (For You Page) TikTok, mencakup selebritas, politik, pendidikan, dan lainnya.

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

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

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

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

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

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

Untuk mengatasi kendala ini, pendidik perlu mengembangkan bahan ajar yang dapat memicu pemikiran dan minat belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Selain itu, penting bagi guru untuk beradaptasi dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Dalam hal ini, peneliti telah mengidentifikasi solusi potensial berupa modul ajar yang memanfaatkan media *TikTok*, sebagai alternatif yang dapat menyegarkan pendekatan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot.

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

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

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

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

Dari situasi tersebut, jelas bahwa keterampilan menulis siswa masih perlu ditingkatkan. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah proses penulisan dan meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar menulis teks anekdot. Salah satu solusi potensial adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan, yang dapat mendukung pengembangan keterampilan menulis siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

1. Metode Penelitian

Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang merupakan singkatan dari *Research* (penelitian) dan *Development* (pengembangan), dimulai dengan tahap kajian mendalam mengenai produk yang hendak dikembangkan. Proses ini mengutamakan pengumpulan data dan informasi awal yang krusial, serta memberikan gambaran menyeluruh tentang potensi produk yang direncanakan. Setelah itu, data yang terkumpul dianalisis secara menyeluruh

untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya dalam pengembangan produk.

2 Data untuk penelitian dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti studi sebelumnya, observasi, wawancara, atau dokumentasi. Sementara itu, aktivitas pengembangan dapat dilakukan dengan berbagai metode. Fokus utama dari tahap pengembangan adalah pada pengujian produk. Proses penelitian sendiri bertujuan untuk mengumpulkan fakta dengan cara menjawab pertanyaan yang bertujuan menyelesaikan masalah, mengikuti prosedur yang sistematis dan ilmiah, dan akhirnya menghasilkan kesimpulan. Semua aktivitas ini dirancang dan direncanakan secara khusus untuk mengembangkan pengetahuan. Dalam tahap pengembangan, dilakukan perancangan dan pengujian efektivitas produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada, serta penyelidikan dan eksperimen untuk menciptakan atau meningkatkan produk. Sebelum produk diluncurkan ke pasar, hasil dari penelitian dan pengembangan biasanya akan diuji dan disempurnakan terlebih dahulu (Winaryati Eny, n.d.2021).

Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan utama untuk mengevaluasi dan memperbaiki produk yang ada. Verifikasi produk berfokus pada pengujian efektivitas atau keabsahan produk yang sudah beredar. Di sisi lain, peningkatan produk dapat mencakup pembaruan produk yang telah ada agar menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau pengembangan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Proses perancangan dan pengembangan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) melibatkan pendekatan sistematis untuk merancang, memproduksi, dan menerapkan desain produk, serta mengevaluasi efektivitasnya. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menciptakan produk, alat, atau model yang bermanfaat dalam konteks pembelajaran maupun aplikasi di luar dunia pendidikan (Prof. Dr. Sugiyono, 2019, hlm. 395). Selain itu, desain penelitian dan pengembangan dianggap sebagai proses sistematis dalam penciptaan pengetahuan, yang didasarkan pada data yang dikumpulkan selama implementasi produk. Tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kinerja dan efektivitas produk tersebut.

Berdasarkan topik penelitian yang berfokus pada "Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi *TikTok* untuk Siswa Kelas X SMA Swasta Istiqlal Delitua," metode yang diterapkan adalah penelitian Pengembangan atau Research & Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk baru. Metode R&D digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah modul bahan ajar teks anekdot berbasis aplikasi *TikTok*, yang diharapkan dapat memenuhi standar validitas dan kegunaannya di SMA Istiqlal Delitua.

2 Menurut Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, Melvin I. Semme dalam (Winaryati Eny *Circular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*, n.d.2021) Beberapa prosedur pengembangan dan penelitian R&D menggunakan model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan dkk, dalam model pengembangan R&D yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran teks anekdot. Selain itu, tahap ini mencakup analisis mendalam mengenai langkah-langkah yang harus diambil untuk pelaksanaan efektif dari pembelajaran teks anekdot.

14

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menyiapkan bahan ajar teks anekdot yang berbasis aplikasi *TikTok*. Selama proses ini, peneliti akan mengembangkan modul ajar yang memanfaatkan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, fokus utama adalah menciptakan media ajar berupa modul pembelajaran teks anekdot yang berbasis aplikasi *TikTok*. Modul ini harus direvisi dan diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari para validator untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya.

4. *Dissemination* (penyebaran)

Tahap ini melibatkan proses penyebarluasan produk akhir kepada seluruh audiens atau populasi yang relevan, memastikan bahwa hasil penelitian dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang membutuhkan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Menggunakan Media *TikTok* pada Siswa Kelas X SMA Istiqlal

Penelitian dilaksanakan di SMA Istiqlal kelas X untuk melihat bagaimana kelayakan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok*. Dengan metode penelitian pengembangan ini memakai perangkat 4D (*Four D Model*) dari S. Thiagarajan yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Berikut ini adalah hasil dari setiap tahapan dari penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

2. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Fase pendefinisian (*define*) disebut dengan tahap analisis kebutuhan. Adapun tahap pendefinisian terbagi atas empat yaitu, analisis front-end, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

3. Analisis front-end

Analisis ini berfokus pada kondisi di lapangan dan bertujuan untuk menilai apakah pengembangan bahan ajar diperlukan atau tidak. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan berdasarkan observasi lapangan yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, termasuk observasi terhadap aktivitas pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru Bahasa Indonesia, serta evaluasi terhadap perangkat tambahan yang digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara, terungkap bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, guru menggunakan bahan ajar seperti buku paket dan LKS, namun materi dan soal pada topik teks anekdot dinilai kurang menarik oleh siswa. Selain itu, diketahui bahwa guru belum memanfaatkan bahan ajar yang berbasis media *TikTok* dalam pengajarannya. Peneliti juga telah menyebarkan angket

analisis kebutuhan untuk mengevaluasi apakah memang diperlukan pengembangan bahan ajar lebih lanjut. Berikut ini adalah penjabaran dari hasil angket analisis kebutuhan tersebut.

4. Analisis Kebutuhan Siswa

Pengumpulan informasi tentang kebutuhan siswa dilakukan dengan memberikan angket pada awal observasi. Kegiatan ini dilakukan sebelum dilakukannya pengembangan bahan ajar.

Dari hasil penyebaran angket kepada siswa diperoleh data bahwa siswa masih kurang fokus dan kurang tertarik terhadap materi teks anekdot hal itu dikarenakan kurangnya sumber belajar dan cara menyampaikan materi. Sehingga berakibat kepada siswa kurang termotivasi dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu, berdasarkan respon siswa diketahui bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan materi yang tersedia saja tanpa adanya sumber tambahan. Sehingga, peneliti merasa cukup penting untuk mengembangkan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* yang akan memotivasi siswa dalam belajar mengenai materi teks anekdot di kelas.

5. Analisis Konsep

Wawancara yang dilakukan pada analisis ini untuk menentukan konsep pokok yang akan disampaikan dan menyusun dalam bentuk terperinci dengan konsep yang responsif. Analisis ini bertujuan menentukan bagian penting yang akan dipelajari yang tersusun secara terperinci. Hal ini diperkuat dengan wawancara pada ibu Ummul Mahmuda, S.Pd. sebagai guru bahasa Indonesia, mengatakan belum ada guru yang mengembangkan bahan ajar teks anekdot menggunakan media *TikTok* sebagai bahan ajar pendukung dalam proses belajar.

6. Analisis Tugas

Analisis ini membantu menetapkan bentuk dan format media yang akan dikembangkan.

Simpulan

1. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar teks anekdot yang memanfaatkan aplikasi *TikTok* berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X2 di SMA Istiqlal Delitua. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai siswa yang berada dalam kategori baik, dengan rentang nilai antara 75-82. Secara persentase, 30,55% siswa memperoleh nilai dalam kategori sangat baik, 55,55% siswa berada dalam kategori baik, dan 13,88% siswa berada dalam kategori cukup. Secara keseluruhan, siswa menunjukkan kemampuan yang memadai dalam menulis teks anekdot, mencakup aspek kesesuaian isi, ketepatan struktur, kritik, dan kelucuan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* terbukti sangat efektif untuk digunakan oleh guru dan diterapkan pada siswa SMA.
2. Hasil evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar teks anekdot yang memanfaatkan media *TikTok* pada siswa kelas X2 di SMA Istiqlal Delitua menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi standar kelayakan yang tinggi. Validasi dilakukan melalui angket yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi untuk kedua jenis ahli dilakukan dalam dua tahap, di mana validasi oleh ahli media dilaksanakan sebanyak tiga kali dengan mencapai persentase akhir 90%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik".

Sementara itu, validasi oleh ahli materi dilakukan dua kali dengan hasil akhir 98%, juga dinilai sebagai "Sangat Baik". Berdasarkan hasil-hasil validasi ini, modul bahan ajar teks anekdot berbasis TikTok untuk siswa kelas X di SMA Istiqlal Delitua dinyatakan sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat disarankan adalah sebagai berikut:

1. Guru Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia
Disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran teks anekdot berbasis *TikTok* sebagai salah satu metode pengajaran alternatif. Media ini telah terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan *TikTok* memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga berlatih secara langsung, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih nyata dan relevan.
2. Siswa
Siswa disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *TikTok* sebagai alat untuk mengasah kompetensi kebahasaan mereka, terutama dalam aspek menulis. Platform ini menawarkan peluang bagi siswa untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan mereka secara tertulis dengan cara yang lebih bebas dan kreatif. Dengan melibatkan diri dalam aktivitas yang mencakup observasi, membaca, dan menulis secara mendalam, diharapkan keterampilan menulis teks anekdot siswa dapat berkembang secara signifikan. Penggunaan *TikTok* dapat memfasilitasi siswa dalam mengasah kemampuan mereka dengan cara yang menarik dan relevan dengan tren saat ini.
3. Sekolah atau Lembaga Pendidikan
Sekolah atau lembaga pendidikan dianjurkan untuk memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan institusi. Penelitian ini bisa dijadikan referensi penting dan sumber materi ajar, khususnya terkait dengan teks anekdot. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang perangkat pembelajaran serta menyusun proses evaluasi yang lebih efektif dan komprehensif. Dengan mengintegrasikan temuan ini, diharapkan proses pendidikan dapat menjadi lebih terarah dan berdampak positif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho dan Dwi Bambang Putut Setiyadi. "Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra." *Jurnal Metafora*. Vol. 6. No. 1, 2020.
- Anziela Paramitha, . 2021. Analisis Motif dan Dampak Penggunaan Aplikasi. URL:<https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/808>, diakses pada tanggal 12 Mei 2022.
- Aprilius Z., Aji. (2018). Efektivitas media karikatur dan video standup comedy dalam pembelajaran keterampilan menulis anekdot siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sewon. Skripsi. Retrieved from http://repository.usd.ac.id/31642/2/141224046_full.pdf
- Arifin, E. Zainal. *Dasar-Dasar Penulisan Karangan Ilmiah Lengkap dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Chaer, Abdul. (2011). *Cekakak Cekikik Jakarta*. Jakarta : Rineka Cipta Darmansyah.
- (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta : Bumi Aksara
- Dewanta, AANBJ. "Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal ialan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Vol. 9. No. 2, 2020.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara
- Hanafi. 2017. Konsep penelitian r&d dalam bidang pendidikan. *Jurnal Ilmiah*. Diakses dari <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/download/1204/953/>
- Hatmo, Kenang Tri. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Klaten: Lakeisha, 2021.
- Hikmawan, R. (2021). "Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal" . *Journal Information Tecknology and Vocational Education*, 3(1), 18.
- Ismawati. (2011). *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Iskandarwassid, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Julianto. (2014). *Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Menggunakan Metode NLP (Pemograman Neorolinguistik) dengan teknik VAKOT (visual, Audiotory, Kinesthetic, Olfactory, and Taste)*. (Eksperimen pada Peserta Didik SMA Negeri 6 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014). Tesis. Pascasarjana. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Analisis Penerapan Model Pembelajaran*. Modul Bimbingan Teknis Implementasi Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan: 3-25.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisan)*. Bandung : Yrama Widya
- Laila Hayati. 2018. Society, Volume 6, Nomor 2, P-ISSN : 2338-6932 | E- ISSN : 2597-4874 Konsep Diri Anak-anak Pengguna Aktif Media Sosial. URL : L Hayati - Society, 2018 - society.fisip.ubb.ac.id. diakses pada tanggal 14 Mei 2022
- Melalui Penerapan Strategi Genius Learning*. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 422–433. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28508> Mukhtazar. *Prosedur*

- Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media, 2020
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Lakeisha.
- Pannen, P., & Purwanto. (2021). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Prastowo, A. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Diva Press.
- Priyatno, D. (2021), *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS*. 20, Yogyakarta: Andi Offset.
- Rachman, Fauzi. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha, 2022
- Romansyah, K. (2016). *Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jurnal Logika, 17(2), 59–66
- Sikumbang, Maharani. *Teks Anekdote*. Bogor: Guepedia, 2022.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). *Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online*. *Komunikasi Dan Budaya*. Bali: Universitas Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Cetakan ke-7. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Yogyakarta: Alfabeta
- Taubah, Miftachul. “Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran *Maharah Kalam*”, *Jurnal Mu'allim*. Vol. 2. No. 1, 2020
- Wiratno, Tri. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Teks dan Jenis-jenis Teks*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud.

Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi TikTok Pada Siswa Kelas X SMA Istiqlal Delitua

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
3	Susiati Susiati. "POLITENESS OF CHILDREN IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING (IMPERATIVE PRAGMATIC STUDY) IN CLASS V SD NEGERI 1 BURU DISTRICT", Open Science Framework, 2021 Publication	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
6	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
7	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%

8	www.scribd.com Internet Source	1 %
9	id.scribd.com Internet Source	1 %
10	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1 %
12	journal.unublitar.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1 %
14	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1 %
15	jurnalmahasiswa.umsu.ac.id Internet Source	1 %
16	jer.or.id Internet Source	1 %
17	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %

Exclude bibliography On

Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Aplikasi TikTok Pada Siswa Kelas X SMA Istiqlal Delitua

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
