

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS ANEKDOT BERBASIS GOOGLE SITE PADA SISWA KELAS X

Mohamad Irvan Nasrullah<sup>1)</sup>, Reni Nur Eriyani<sup>2)</sup>, Fathiaty Murtadho<sup>3)</sup>  
Universitas Negeri Jakarta<sup>1) 2) 3)</sup>  
irvan.nasrr@gmail.com<sup>1)</sup>reni\_eriyani@unj.ac.id<sup>2)</sup>fathiaty\_murtadho@unj.ac.id<sup>3)</sup>

Diterima:

Disetujui:

Diterbitkan:

### Abstract

*This research aims to develop learning media for reading anecdotal texts based on Google Site. Based on analysis data, learning media was developed using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model in Research and Development research. Development begins with analysis which includes analysis of the curriculum, teaching materials, student situations and needs, and interviews with Indonesian language teachers. The results of the analysis of the situation and student needs show that the majority of students use textbooks as a learning resource and students also expect interactive learning to help students understand Indonesian language material and also increase interest in learning. Based on the results of the analysis, a Google Site media research design was developed consisting of (1) home page, (2) competency button, (3) material button, (4) forum button, and (5) practice questions button, and (6) references. Based on the design results, a Google Site-based learning media development was prepared. Based on the results of development, the product was implemented in the form of product confirmation to teachers with "very good" results in all aspects and confirmation from class X students with "very good" results in all aspects. Based on this, it can be concluded that the product that has been developed is suitable for use in learning activities.*

**Keywords:** *learning media, google site, anecdote text*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site. Berdasarkan data analisis, media pembelajaran dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam penelitian *Research and Development*. Pengembangan dimulai dengan analisis yang meliputi analisis kurikulum, materi ajar, situasi dan kebutuhan siswa, dan wawancara guru bahasa Indonesia. Hasil analisis situasi dan kebutuhan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan juga siswa mengharapkan pembelajaran yang interaktif agar dapat membantu siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia dan juga meningkatkan minat belajar. Berdasarkan hasil analisis, disusun desain penelitian media Google Site yang dikembangkan terdiri atas (1) beranda, (2) tombol kompetensi, (3) tombol materi, (4) tombol forum, dan (5) tombol latihan soal, dan (6) referensi. Berdasarkan hasil desain, disusun pengembangan media pembelajaran berbasis Google Site. Berdasarkan hasil pengembangan, produk diimplementasikan berupa konfirmasi produk kepada guru dengan hasil "sangat baik" dalam keseluruhan aspek dan konfirmasi siswa kelas X dengan mendapat hasil "sangat baik" dalam keseluruhan aspek. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata-kata kunci:** media pembelajaran, google site, teks anekdot

### PENDAHULUAN

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut terlihat dengan dikembangkannya platform untuk membantu dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka (Nugraha, 2022:260). Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan

siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara efektif, sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21 yang penting untuk masa depan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia saat ini menerapkan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks ini lebih mengedepankan pada siswa untuk dapat memahami berbagai jenis teks yang terdapat di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran ini didasarkan bahwa struktur berpikir dalam teks dapat mengembangkan penalaran siswa menjadi lebih kritis dan relevan dengan tiga ranah pendidikan yaitu ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pada praktiknya, ketiga ranah itu tercermin melalui pembelajaran berbagai jenis teks yang tidak hanya sebagai sarana siswa dalam mengekspresikan perasaan dan pemikiran secara estetis dan logis, tetapi juga menekankan pada aspek fungsi sosial teks (Prilidiningrum, 2021:1).

Salah satu jenis teks yang harus dikuasai oleh siswa kelas X adalah teks anekdot. Anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang orang penting (tokoh masyarakat) berdasarkan kejadian nyata. Kejadian nyata ini kemudian dijadikan dasar cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan (Suherli, 2020:81).

Berdasarkan observasi lapangan dengan menggunakan survei kepada guru bahasa Indonesia SMA di Jakarta, ditemukan hasil bahwa guru bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran seperti buku paket dan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru juga memaparkan bahwa pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran karena siswa akan mudah tertarik dengan pembelajaran yang lebih kreatif dan pastinya siswa akan mudah dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan analisis situasi pada beberapa siswa SMA di Jakarta, didapatkan hasil bahwa 76.6% siswa menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan 13.3% siswa mengatakan tidak menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, sedangkan sisanya sebanyak 9.5% siswa mengatakan terkadang menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Siswa juga mengharapkan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang bervariasi, hal tersebut dapat dibuktikan dengan sebagian besar siswa menyatakan mereka setuju dan tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang bervariasi. Selain itu, siswa juga mengharapkan pembelajaran yang interaktif agar dapat membantu siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia dan juga meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan kebutuhan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru sering menghadapi kondisi siswa yang memiliki kendala dalam pembelajaran teks anekdot ketika menggunakan buku paket yang terkesan monoton dan tidak variatif. Oleh karena itu, guru mengharapkan sebuah inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam pembelajaran teks anekdot di kelas. Selain itu, guru juga mengharapkan pembelajaran yang memiliki kemudahan akses dan bermanfaat bagi semua siswa.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut dapat diwujudkan dengan melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan 5 tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yaitu dapat berbasis *Website* atau Situs Web dalam bahasa Indonesia. Situs Web ini merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa server komputer yang terhubung satu dengan yang lain dalam jaringan internet (Arsi & Febrianti, 2014:3).

Media pembelajaran berbasis *website* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media konvensional. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis *website* ini terletak pada kemudahan akses, sehingga relatif minim kendala. Keunggulan tersebut antara lain siswa dapat mempelajari materi tanpa tergantung dari penjelasan guru dan juga dapat dilaksanakan kapan saja dan di

mana saja selama memiliki jaringan internet. Hal ini menunjukkan bahwa, pembelajaran berbasis website berpotensi menarik minat siswa dan memotivasi siswa dalam belajar.

Dengan dikembangkannya pembelajaran teks anekdot berbasis *website* ini tentu akan menambah pengalaman belajar siswa dengan media yang variatif seperti audio visual, tidak hanya sebatas teks tertulis saja. Fitur pada media *website* juga dapat dijadikan sebagai stimulus agar dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, variasi materi, dan evaluasi seperti soal latihan pada media *website* juga menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan agar tidak monoton dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang membahas mengenai pembelajaran berbasis website yang dilakukan oleh Agus Sul-tonik, Muhammad Siddik, dan Sudarman pada tahun 2020 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Appsgeysers Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Full Day Education Sangatta Utara*, dari penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu pembelajaran berbasis *website appsgeysers* ini sangat interaktif, sehingga dalam pemanfaatannya media ajar berbasis *website appsgeysers* ini, guru berperan sebagai fasilitator. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Syamsu Rijal dan Risman Jaya pada tahun 2020 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru*, penelitian tersebut menyatakan media pembelajaran berbasis situs web ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sudah penggunaan website sudah banyak digunakan dan dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membuat siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia adalah menggunakan Google Site. Google Site merupakan layanan situs web yang dibuat oleh perusahaan besar bernama Google yang dapat digunakan untuk pribadi maupun professional. Adapun manfaat Google Site untuk pembelajaran yaitu dapat mengunggah materi pembelajaran, menyimpan silabus, memberikan tugas, memberikan pengumuman dan memantau tugas siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dapat disebut juga Research and Development (R&D) (Awalludin & Lestari, 2017:125; Awalludin, dkk., 2019:96; Awalludin, dkk., 2022:395). Model pengembangan yang digunakan dalam 36 penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap pengembangan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Penyusunan produk pada penelitian ini tidak terbatas ruang dan waktu. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan menyebarkan angket analisis situasi dan kebutuhan secara daring melalui Google Form yang dilakukan pada siswa dan guru bahasa Indonesia di beberapa SMA di Jakarta.

Pengembangan media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site pada siswa kelas X menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE, penelitian ini dikembangkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut.

### 1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahapan ini peneliti melakukan analisis situasi dan kebutuhan pada guru dan siswa di beberapa SMA di Jakarta, kurikulum, dan bahan ajar.

Analisis kebutuhan guru yang dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai kurikulum, materi yang digunakan, metode dan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran. Analisis kebutuhan guru dilakukan melalui tahapan wawancara kepada guru bahasa Indonesia di beberapa SMA di Jakarta.

Analisis kebutuhan siswa yang dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai teks anekdot yang telah dipahami siswa selama menggunakan media pembelajaran sebelumnya serta mengetahui kriteria media yang efektif menurut siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa diperoleh dalam bentuk google form yang dibagikan di beberapa SMA di Jakarta.

Analisis kurikulum merdeka yang telah dilakukan juga ditemukan bahwa teks anekdot dipelajari di kelas X yang terkandung dalam Fase E. Dalam penelitian ini hanya berfokus kepada elemen membaca dan memirsa. Dalam elemen membaca dan memirsa menargetkan siswa mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, anekdot, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Siswa menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Siswa menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.

Berdasarkan survei kepada guru bahasa Indonesia SMA di Jakarta, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku teks, modul, dan PPT. Buku yang digunakan dalam pembelajaran diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan digunakan sebagai bahan ajar karena memang sudah tersedia di sekolah.

## 2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahap ini peneliti merancang kerangka pembelajaran yang berisi pemetaan struktur navigasi.

Karakteristik pembelajaran berbasis Google Site dicerminkan melalui sistematika penyajian, uraian materi, forum diskusi, dan bentuk latihan soal. Pembelajaran dikembangkan berbentuk situs web yang isinya dilengkapi dengan video pembelajaran dan forum diskusi untuk menunjang isi pembelajaran. Sistematika sajian materi pembelajaran berbasis Google Site yang dikembangkan terdiri atas (1) beranda, (2) tombol kompetensi, (3) tombol materi, (4) tombol forum, dan (5) tombol latihan soal, dan (6) referensi. Dalam menu tersebut terdiri atas capaian pembelajaran, uraian materi berupa video pembelajaran dan teks, forum diskusi, dan latihan soal. Berikut adalah rancangan sistematika penyajian pembelajaran berbasis media pembelajaran Google Site.

Aspek grafis juga diperhatikan. Ilustrasi dan gambar yang digunakan pada pembelajaran harus sesuai dengan teks yang sedang dibahas. Selain itu, resolusi gambar dan ilustrasi yang digunakan juga harus memadai. Produk dari pengembangan media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site ini disusun atas dasar capaian pembelajaran fase e elemen membaca dan memirsa pada kurikulum merdeka.

Tujuan pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site adalah (1) Melalui media Google Site, siswa mampu memahami dan mengkreasi informasi berupa gagasan dalam teks anekdot yang berupa teks visual dan audiovisual. (2) Melalui media Google Site, siswa mampu memahami dan menelaah makna tersirat dalam teks anekdot yang berupa teks visual dan audiovisual. (3) Melalui media Google Site, siswa mampu menganalisis struktur dalam teks anekdot yang anekdot yang berupa teks visual dan audiovisual. (4) Melalui media Google Site, siswa mampu menganalisis kebahasaan yang terkandung di dalam teks anekdot yang berupa teks visual dan audiovisual.

Dalam pengembangan media pembelajaran membaca teks anekdot ini, materi ajar akan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran berupa pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, kebahasaan teks anekdot, dan contoh teks anekdot.

Pada materi pengertian teks anekdot, dijelaskan bahwa teks anekdot merupakan teks yang diciptakan sebagai media untuk menyampaikan kenyataan sosial melalui sebuah humor. Teks anekdot berisikan tokoh tokoh terkenal sebagai isi di dalam teks anekdot, baik fiksi maupun non fiksi. Teks anekdot tidak hanya mengundang tawa dan lelucon tetapi mengandung sebuah kritik, sindiran dan makna tersirat atas kenyataan yang terjadi di publik.

Teks anekdot memiliki ciri-ciri sebagai berikut. (1) Menghibur dan mengundang tawa pembaca. (2) Untuk menyampaikan kritik halus yang tidak menyinggung pembaca atau pendengar. (3) Sebagai media penyampaian kritik, pandangan, dan aspirasi yang positif dan berbau humor. (4) Untuk menginspirasi pembaca atau pendengar agar dalam menyampaikan rasa tidak setuju terhadap sesuatu dapat memilih opsi dengan cara yang santun. (5) Menampilkan tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau orang penting. (6) Memiliki sifat lucu, humoris.

Adapun struktur teks anekdot sebagai berikut. (1) Abstraksi, merupakan bagian awal sebagai gambaran tentang isi teks. Umumnya akan menunjukkan hal unik yang akan terjadi dalam teks. Abstrak disebut juga sebagai tahap pembukaan. (2) Orientasi, merupakan bagian yang menyampaikan awal latar belakang atau kejadian cerita. Orientasi juga berfungsi untuk membangun teks. (3) Krisis, merupakan bagian masalah yang unik atau tidak biasa. Krisis dimaknai sebagai saat terjadinya ketidakpuasan atau kekecewaan. (4) Reaksi, merupakan bagian penulis atau orang yang diceritakan dalam menyelesaikan masalah yang timbul pada struktur sebelumnya. Reaksi berkaitan dengan tanggapan dari kejadian sebelumnya. (5) Koda, merupakan bagian akhir cerita. Terdapat kesimpulan tentang kejadian yang diceritakan oleh penulis.

Selain itu, kebahasaan teks anekdot mencakup sebagai berikut. (1) Menggunakan kalimat keterangan lampau (2) Menggunakan pertanyaan retorik (3) Menggunakan konjungsi temporal (4) Menggunakan kata kerja aksi (5) Menggunakan kalimat perintah (6) Menggunakan kalimat seru.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap Pengembangan, dalam tahap ini peneliti mewujudkan rancangan yang telah dibuat. Peneliti mengembangkan rancangan media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site untuk siswa kelas X.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap Implementasi atau penerapan, dalam tahap ini setelah mengembangkan pembelajaran teks anekdot berbasis Google Site, peneliti melakukan validasi ke pakar media, pakar materi, dan guru bahasa Indonesia. Setelah itu, uji coba dilakukan kepada siswa.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi, dalam tahap ini peneliti menerima evaluasi dari hasil uji coba untuk memperbaiki media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli, guru, dan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis untuk penelitian pendahuluan dilakukan dengan pengisian angket pada guru bahasa Indonesia di sekolah tingkat SMA untuk mengetahui kondisi media pembelajaran yang digunakan dan mengetahui kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran teks anekdot. Peneliti juga menyebarkan angket ke beberapa siswa tingkat SMA untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan siswa terkait pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran teks anekdot.

Hasil Analisis Situasi dan Kebutuhan oleh Guru Berdasarkan hasil survei kepada guru bahasa Indonesia SMA di Jakarta, ditemukan hasil bahwa guru bahasa Indonesia umumnya menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti buku paket dan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru juga menggunakan sumber belajar lain, seperti Powerpoint dan internet.

Guru mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran bervariasi. Selain itu, guru juga memaparkan bahwa pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran karena siswa akan mudah tertarik dengan media pembelajaran yang lebih kreatif dan pastinya siswa akan mudah dalam memahami materi tersebut.

Hasil Analisis Situasi dan Kebutuhan oleh Siswa Berdasarkan analisis situasi pada 60 siswa SMA/SMK Sederajat di Jakarta, didapatkan hasil bahwa (76.6%) siswa menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan (13.3%) siswa mengatakan tidak menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, sedangkan sisanya sebanyak (9.5%) siswa mengatakan terkadang menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Siswa juga mengharapkan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang bervariasi, hal tersebut dapat dibuktikan dengan (98.3%) responden siswa menyatakan mereka setuju dan tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang bervariasi. Selain itu, siswa juga menyatakan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia dan juga meningkatkan minat belajar.

Dari hasil analisis kurikulum merdeka yang telah dilakukan juga ditemukan bahwa teks anekdot dipelajari pada kelas X yang terkandung dalam 73 Fase E. Dalam penelitian ini hanya berfokus kepada elemen membaca dan memirsa yang menargetkan siswa mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, anekdot, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Siswa menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Siswa menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.

Berdasarkan survei kepada guru bahasa Indonesia SMA di Jakarta, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku teks, modul, dan PPT. Buku yang digunakan dalam pembelajaran diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan digunakan sebagai bahan ajar karena memang sudah tersedia di sekolah.

## 2. *Design* (Perancangan)

Karakteristik pembelajaran berbasis Google Site dicerminkan melalui sistematika penyajian, uraian materi, forum diskusi, dan bentuk latihan soal. Pembelajaran dikembangkan berbentuk situs web yang isinya dilengkapi dengan video pembelajaran dan forum diskusi untuk menunjang isi pembelajaran. Sistematika sajian materi pembelajaran berbasis Google Site yang dikembangkan terdiri atas (1) beranda, (2) tombol kompetensi, (3) tombol materi, (4) tombol forum, dan (5) tombol latihan soal, dan (6) referensi. Dalam menu tersebut terdiri atas capaian pembelajaran, uraian materi berupa video pembelajaran dan teks, forum diskusi, dan latihan soal. Berikut adalah rancangan sistematika penyajian pembelajaran berbasis media pembelajaran Google Site.

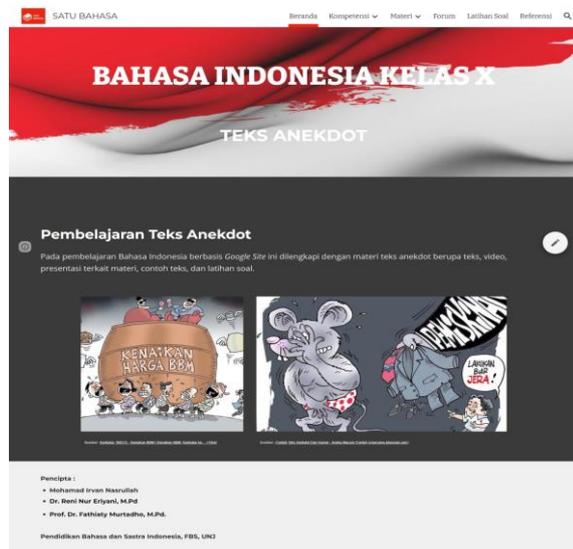
### **Tabel 1 Desain Karakteristik Media Pembelajaran Google Site**

Menu	Isi
Beranda	Halaman pembuka yang berisi informasi tentang media, intruksi penggunaan, dan profil pengembang.
Kompetensi	Berisi capaian pembelajaran dalam kurikulum.
Materi	Berisi peta konsep, uraian materi teks anekdot dan video pembelajaran, dan contoh teks anekdot.
Forum	Berisi forum diskusi yang dapat digunakan oleh siswa dan guru.
Latihan Soal	Berisi latihan soal tentang teks anekdot
Referensi	Berisi referensi yang digunakan dalam pengembangan media.

3. *Development* (Pengembangan)

Selanjutnya tahap *development* (pengembangan). Pada bagian beranda, Google Site berisi kata pengantar, gambar yang berkaitan dengan anekdot, dan informasi pengembang. Berikut tampilan bagian pembuka pada media pembelajaran.

Gambar 1 Tampilan Beranda



Terdapat bagian kompetensi pada produk pembelajaran yang berisi capaian pelajaran dalam kurikulum merdeka yang berkaitan dengan teks anekdot. Berikut tampilan bagian kompetensi pada media pembelajaran.

**Gambar 2 Tampilan Kompetensi**



Pada menu selanjutnya, terdapat bagian materi dalam media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran teks anekdot yang berupa peta konsep, uraian materi teks anekdot dan video pembelajaran, dan contoh teks anekdot. Berikut tampilan bagian materi dalam media pembelajaran.

**Gambar 3 Tampilan Materi**



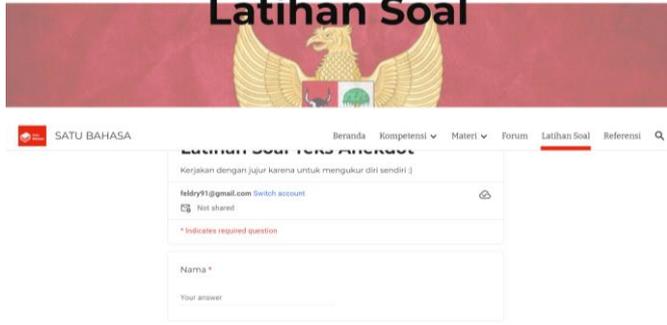
Pada menu selanjutnya, terdapat bagian forum dalam media pembelajaran yang berisi kolom komentar yang dapat digunakan untuk diskusi oleh siswa dan guru. Berikut tampilan forum dalam media pembelajaran.

**Gambar 4 Tampilan Forum Diskusi**



Pada menu selanjutnya, terdapat bagian latihan soal dalam media pembelajaran yang berisi soal latihan mengenai teks anekdot yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengukur pengetahuan. Berikut tampilan latihan soal dalam media pembelajaran.

**Gambar 5 Tampilan Latihan Soal**

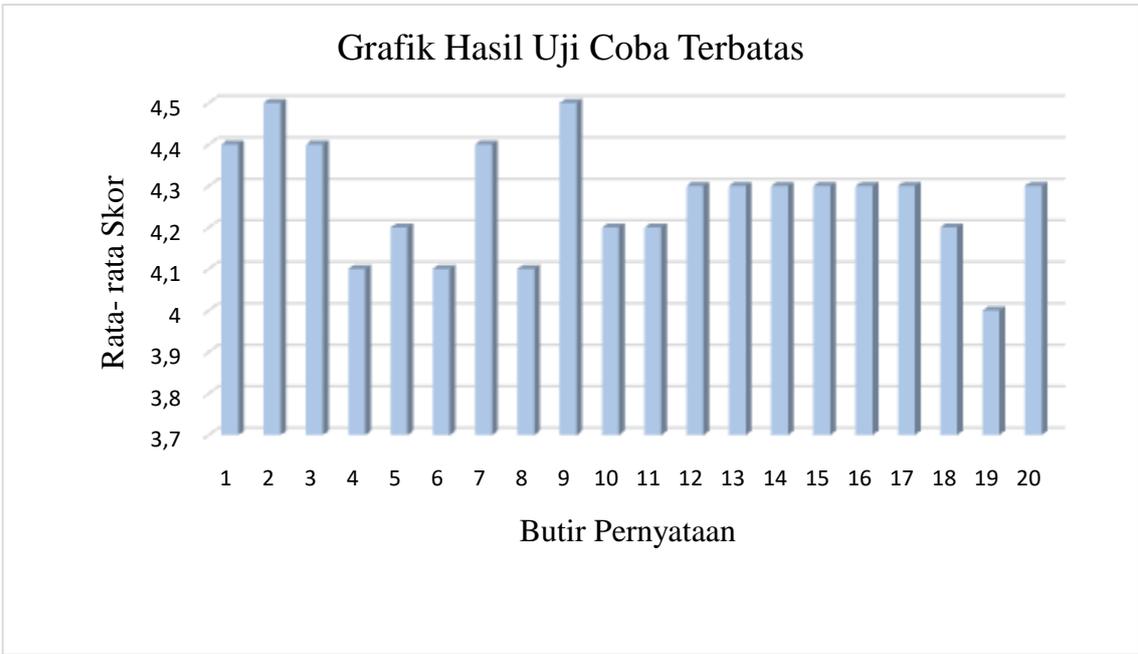


**4. Implementation (Implementasi)**

Tahap selanjutnya adalah Implementation atau implementasi. Tahap implementasi ini diujicobakan kepada beberapa pakar untuk mendapatkan kritik dan saran agar media dan materi pembelajaran menjadi lebih baik. Implementasi media pembelajaran dilakukan pada siswa kelas X. Setelah diuji coba para pakar, media pembelajaran juga diuji coba pada siswa dengan uji coba terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan kepada siswa kelas X sebanyak 25 siswa. Uji coba terbatas dilakukan dengan membagikan angket penilaian kepada siswa kelas X SMAN 12 Jakarta. Berikut hasil perhitungan data berdasarkan angket respon siswa terhadap pembelajaran teks anekdot berbasis Google Site yang digunakan.

**Grafik 1 Hasil Uji Coba Terbatas**



Berdasarkan hasil uji terbatas, diperoleh total nilai rata-rata respon siswa 106. Dengan begitu rata-rata hasil respons siswa per butir pernyataan mendapat skor 4,25. Jika dilihat dari

tabel 3.8, maka pembelajaran teks anekdot berbasis Google Site masuk dalam kategori sangat baik.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Dalam tahap ini, proses penilaian dilakukan terhadap pengembangan produk yang telah disusun. Berdasarkan hasil penilaian dan validasi pada tahap-tahap sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan.

### PEMBAHASAN

Penelitian dimulai dengan melakukan analisis situasi dan kebutuhan kepada guru, siswa. Hasil dari analisis kebutuhan guru menyatakan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran seperti buku paket. Guru juga menggunakan sumber pembelajaran lainnya, seperti internet dan presentasi Powepoint.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan kebutuhan yang dilakukan, guru juga dihadapi dengan kondisi siswa yang memiliki kendala dalam pembelajaran ketika menggunakan buku paket yang terkesan monoton dan tidak variatif. Oleh karena itu, guru mengharapkan adanya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya pembelajaran berbasis media yang menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik, diharapkan akan membantu guru dalam mengatasi kendala dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis situasi dan kebutuhan siswa menyatakan bahwa siswa sebagian besar masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dalam pembelajaran teks anekdot. Siswa membutuhkan pemanfaatan media yang mudah dipahami, dan tidak membosankan. Siswa juga tertarik dengan pembelajaran teks anekdot dengan melibatkan penggunaan teknologi seperti video dan situs web agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Selanjutnya adalah tahapan design (perancangan) pembelajaran berbasis media pembelajaran. Desain pembelajaran berbasis media pembelajaran memperhatikan analisis situasi dan kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis situasi dan kebutuhan, guru mengharapkan adanya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya pembelajaran berbasis media yang menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik, diharapkan akan membantu guru dalam mengatasi kendala dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, Siswa membutuhkan pemanfaatan media yang mudah dipahami, dan tidak membosankan. Siswa juga tertarik dengan pembelajaran teks anekdot dengan melibatkan penggunaan teknologi seperti video dan situs web agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan hal tersebut, maka dirancang sebuah pembelajaran berbasis Google Site sebagai media pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah development (pengembangan). Proses pengembangan pembelajaran berbasis media pembelajaran ini dimulai dari mengembangkan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. Capaian pembelajaran kemudian dikembangkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang sudah dikembangkan nantinya akan dibuat dalam bentuk peta konsep yang akan menjadi dasar dalam pembelajaran berbasis media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya adalah implementation (implementasi) dilakukan dengan diterapkan kepada uji coba para pakar dan kepada siswa. Implementasi pada siswa dilakukan dengan tahap uji coba terbatas pada 25 siswa.

Implementasi juga dilakukan pada saat uji coba terbatas dengan siswa kelas X. Berdasarkan hasil uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata 4,25 pada setiap butir pernyataan. Pada hasil uji coba terbatas, terdapat beberapa pernyataan yang mendapatkan rata-rata skor

tertinggi. Pada butir pernyataan 2 dan 9 memperoleh rata-rata skor 4,5 dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, pada butir pernyataan 1,3, dan 7 mendapatkan skor rata-rata 4,4 dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, pada butir pernyataan 12, 13, 14, 15, 16, 17, dan 20 mendapatkan skor rata-rata 4,3 dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, pada butir pernyataan 5, 10, 11, dan 18 mendapatkan skor rata-rata 4,2 dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, pada butir pernyataan 4, 6, dan 8 mendapatkan skor rata-rata 4,1 dengan kategori “baik”. Skor terendah terdapat pernyataan pada butir 19 dengan rata-rata skor 4 yang masuk ke dalam kategori “baik”.

Tahap terakhir pengembangan ini adalah tahap evaluation (evaluasi). Dalam tahap ini dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran teks anekdot berbasis Google Site yang telah dikembangkan layak digunakan. Produk ini menyajikan uraian materi berupa teks dan juga video pembelajaran, contoh-contoh teks anekdot, latihan soal, dan forum diskusi

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site yang dikembangkan layak/baik untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun luar kelas.

## SARAN

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperbaiki agar dapat lebih baik. Pengembangan media pembelajaran membaca teks anekdot berbasis Google Site pada siswa kelas X ini dapat dijadikan sebagai sumber yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun. Melihat dari keterbatasan di atas, maka berikut adalah rekomendasi dan saran untuk peneliti selanjutnya.

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian eksperimen agar dapat mengetahui efektivitas dari produk pengembangan ini. Penelitian eksperimen dilakukan dengan mengambil data pretest dan posttest dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Site dalam materi genre teks yang lainnya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran berbasis Google Site dapat digunakan pada berbagai genre teks.
3. Uji coba pada pembelajaran dapat dilakukan di beberapa sekolah agar subjek uji coba lebih luas dan heterogen sehingga dapat mewakili populasi siswa SMA/SMK/MA sederajat dengan respons atau tanggapan yang beragam

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsi, F., & Febrianti, K. V. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web untuk SMA Kelas X pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika (SNFPF)*, 5(1), 33–42. <https://www.neliti.com>
- Awalludin, A., & Lestari, Y. (2017). Pengembangan modul menulis makalah pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(2), 121-130. <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i2.762>
- Awalludin, A., Subadiyono, S., & Nurhayati, N. (2019). Pengembangan Buku Teks Sintaksis Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia Dan Pembelajaran*, 6(2), 93-101.

Awalludin, A., Nilawijaya, R., Novarita, N., & Noermanzah, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi untuk Siswa di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Research and Development. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(2), 392-408. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i2.1901>

Nugraha, T. S. (2022). Inovasi Kurikulum. 250–261.

Prilidiningrum, S. A., Eriyani, R. N., & Kusmayati, N. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Trivia pada Materi Teks Anekdote. 1.

Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2020). Bahasa Indonesia. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/10.35913/jk.v8i1.166>

Triyani, N., Romdon, S., & Ismayani, M. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning Pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 713–720.