

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan di era globalisasi yang menjadi pengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), melalui pendidikan manusia lebih berusaha meningkatkan potensinya dalam berbagai keterampilan yang dimilikinya. Upaya yang bisa dilakukan untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yaitu dengan pendidikan karena pendidikan merupakan hal yang pokok bagi manusia. Melalui pendidikan manusia banyak memperoleh pengetahuan, wawasan yang sangat luas dan mengembangkan kemampuan kreativitasnya serta mengubah hal-hal baru untuk arah yang lebih baik.

Dalam lingkungan pendidikan proses belajar mengajar tidak lepas dari peran guru dalam memberikan pembelajaran-pembelajaran ke peserta didiknya. Salah satu pembelajaran tersebut adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks. Maksudnya materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dibelajarkan berbagai macam teks-teks. Salah satu teks yang dipelajari yaitu teks ceramah.

Teks ceramah merupakan salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang dipelajari oleh peserta didik kelas XI SMA. Teks ceramah adalah jenis teks yang berisi informasi yang disampaikan saat seseorang sedang berbicara di depan

umum. Menurut KBBI, “Ceramah adalah pidato oleh seseorang di hadapan banyak pendengar mengenai suatu hal, pengetahuan dan sebagainya.” Oleh sebab itu, dalam menyusun teks ceramah tidak hanya memperhatikan struktur dan kaidah teks ceramah saja, namun topik yang dibahas juga harus jelas.

Pembelajaran teks ceramah memiliki empat kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik diantaranya kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Dalam mendukung kompetensi inti, capaian pembelajaran mata pelajaran diuraikan menjadi kompetensi dasar – kompetensi dasar yang dikelompokkan menjadi empat. Ini sesuai dengan kompetensi inti yang didukungnya, yaitu dalam kelompok kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi sikap pengetahuan, dan kompetensi keterampilan.

Pembelajaran teks ceramah tidak terlepas dari sumber belajar yang digunakan. Salah satu sumber yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran teks ceramah adalah menggunakan bahan ajar. Prastowo (2011), “Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.”

Prastowo (2011), “Dalam pendidikan era saat ini, penggunaan bahan ajar sebahagian besar masih menggunakan bahan ajar cetak, seperti buku pelajaran yang sewaktu-waktu tidak bisa digunakan oleh peserta didik atau dapat dikatakan kurang praktis, sehingga dalam hal ini penggunaan teknologi dalam pembelajaran

masih sangat kurang.” Sejalan dengan Pamungkas (2017), menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar cetak dianggap kurang efektif menunjang proses belajar dan peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cetak kurang mampu membantu peserta didik dalam proses belajar secara maksimal, terlebih dimasa paska pandemi seperti saat ini.

Walau pun saat ini pemerintah sudah mengizinkan beberapa sekolah untuk melakukan pembelajaran tatap muka dengan memperhatikan protokol kesehatan tetapi jam belajar tatap muka di sekolah belum bisa sepenuhnya normal. Durasi pembelajaran tatap muka disekolah masih dibatasi waktunya. Ini sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2021 tentang penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas di masa paska pandemi covid-19.

Oleh karena itu guru harus dapat mengembangkan bahan ajar agar sesuai dengan masa seperti saat ini agar capaian dari tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 tentang Standar Nasional Pendidikan, guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, yang mengatur pengembangan perencanaan proses pembelajaran bagi guru pada satuan pendidikan. Pengembangan perencanaan proses pembelajaran yang dimaksud meliputi silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran,

materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar yang lebih lanjut disebut juga bahan ajar.

Selain bahan ajar dalam proses belajar mengajar guru juga menggunakan media dalam menunjang proses pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran adalah media interaktif. Menurut Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian (2015:23) dalam Jurnal yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran, Volume 2, Nomor 2, “Media interaktif adalah media yang berupa audio, gambar, animasi, teks, video yang terdiri dari pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran.”

Lestari (2020:4) , “Dalam media interaktif, interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol dan memungkinkan pembelajaran yang aktif, yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar tetapi juga melakukan sesuatu.” Selain itu menurut Kustiono dalam Lestari (2020:6), “Media interaktif dapat memberikan kontribusi bagi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu efektif dalam mengembangkan daya imajinatif siswa, dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa.”

Dengan demikian media interaktif yang merupakan media pembelajaran yang menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, dan *audio-visual*, banyak memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sulistianingseh selaku guru Bahasa Indonesia kelas XI di SMAS BANI ADAM Medan Sumatera Utara menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam mempelajari materi teks ceramah masih

berbasis teks, masih minimnya penggunaan bahan ajar berbasis media interaktif, kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari teks ceramah, dan belum adanya pengembangan bahan ajar yang membantu dalam pembelajaran teks ceramah. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu mengajar di masa paska pandemi adalah kendala guru dalam mengembangkan bahan ajar, dan menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi seperti penggunaan *in-focus* dan laptop karena dalam persiapan untuk menggunakannya memerlukan waktu yang lumayan lama sehingga waktu belajar menjadi tidak efisien di masa paska pandemi.

Melihat permasalahan tersebut peneliti menganggap penting adanya pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi teks ceramah. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif Materi Teks Ceramah Kelas XI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi semua permasalahan yang ditemui untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian. Menurut Setyosari (2010:64), “Identifikasi masalah berarti mengenali masalah yaitu dengan cara mendaftar faktor-faktor yang berupa permasalahan, mengidentifikasi masalah-masalah penelitian bukan sekedar mendaftar jumlah masalah tetapi juga kegiatan ini lebih dari pada itu karena masalah yang telah dipilih hendaknya memiliki nilai yang sangat penting atau signifikansi untuk dipecahkan.” Disamping itu Sugiyono (2019:281), “Identifikasi masalah adalah

berbagai masalah yang ada pada objek yang diteliti. Untuk memberikan arah bagi peneliti dalam penelitian terutama menentukan bahan dan alat untuk pengumpulan data, maka masalah perlu diidentifikasi.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah adalah segala permasalahan yang ada pada objek penelitian yang akan dicari solusinya dalam sebuah penelitian.

Untuk itu, penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini identifikasi masalah adalah:

1. Bahan ajar yang digunakan dalam mempelajari materi teks ceramah masih berbasis teks.
2. Masih minimnya penggunaan bahan ajar berbasis media interaktif.
3. Belum ada pengembangan bahan ajar yang membantu dalam pembelajaran teks ceramah.
4. Kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari teks ceramah.
5. Keterbatasan waktu belajar mengajar di masa paska pandemi menjadi kendala bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Agar pelaksanaan penelitian ini lebih terarah maka peneliti menetapkan batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Tujuan dibuat pembatasan masalah agar menghindari kesimpangsiuran dalam pelaksanaan penelitian.

Arikunto (2006:55), “Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu untuk mengerjakan penelitian”.

Berbagai masalah yang sudah diuraikan pada bagian identifikasi masalah merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan peneliti membatasi masalah penelitian ini pada:

1. Bahan ajar pada materi teks ceramah yaitu di bagian pengetahuan tepatnya pada KD 3.6 Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah, dan KD 4.6 Mengkonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat.
2. Bahan ajar yang dikembangkan adalah buku teks (buku siswa) yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis media interaktif. Bahan ajar tersebut akan berupa sebuah video pembelajaran yang pembuatannya dengan bantuan aplikasi XRecorder.
3. Penelitian berlangsung di SMAS BANI ADAM Medan Sumatera Utara dengan populasi seluruh kelas XI.

D. Perumusan Masalah

Penelitian mengangkat masalah berdasarkan analisis atau kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kemudian merumuskannya dalam ungkapan pertanyaan, atau kalimat pernyataan. Rumusan masalah diangkat atau dijabarkan berdasarkan variable yang telah diidentifikasi oleh peneliti.

Arikunto (2006:89), “Rumusan masalah adalah suatu bentuk yang dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnya yang berbentuk pertanyaan.”

Disamping itu menurut Sugiono (2019:35), “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah adalah pertanyaan tentang topik yang diangkat oleh penulis yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif dalam pembelajaran materi teks ceramah di kelas XI ?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif dalam pembelajaran materi teks ceramah di kelas XI ?
3. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar berbasis media interaktif dalam pembelajaran materi teks ceramah di kelas XI ?

E. Tujuan Penelitian

Apa bila seseorang melakukan sebuah penelitian pasti ada tujuan tertentu maka kegiatan penelitian yang dilakukan itu akan lebih terarah dan dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien.

Sugiyono (2019:290), menyatakan “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan.” Ini menunjukkan bahwa tujuan merupakan suatu bentuk terlaksananya suatu kegiatan yang diinginkan. Dengan tujuan seseorang dapat menentukan sesuatu penelitian dapat tercapai atau tidak.

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif dalam pembelajaran materi teks ceramah di kelas XI.
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbasis media interaktif dalam pembelajaran materi teks ceramah di kelas XI.
3. Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar berbasis media interaktif dalam pembelajaran materi teks ceramah di kelas XI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan kegunaan atau manfaat data empiris yang diperoleh melalui penelitian. Inilah yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan. Manfaat penelitian dapat dibagi dua bagian, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Sebagai sumber ilmu pengetahuan.
2. Sebagai sumber referensi bagi peneliti-peneliti lain dalam melakukan penelitian.

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai penambah pengetahuan dan wawasan serta bekal untuk digunakan dalam pembelajaran jika kelak menjadi seorang guru.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan sebagai pertimbangan dalam memilih bahan ajar.
3. Bagi peserta didik, sebagai tambahan informasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks ceramah kelas XI.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis memuat sejumlah teori yang berkaitan dengan hal-hal yang dikaji dalam suatu penelitian. Teori tersebut digunakan sebagai landasan pemikiran dan acuan bagi pembahasan masalah yang diteliti. Menurut Wiersma (1986) dalam (Sugiyono 2019:52), “Kajian teoritis adalah generalisasi atau kumpulan generalisasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan fenomena yang sistematis.” Disamping itu Arikunto (2006) menyatakan, “Kerangka teoritis merupakan wadah untuk menerangkan variabel atau pokok masalah yang terkandung dalam penelitian.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kajian teoritis adalah suatu wadah untuk menjelaskan fenomena permasalahan dalam penelitian.

Adapun penelitian yang membahas suatu permasalahan haruslah didukung teori-teori dari pemikiran ahli dan penggunaan teori dalam suatu penelitian mempunyai dasar yang kuat untuk memperoleh suatu kebenaran. Teori yang digunakan haruslah berhubungan dan yang mendukung masalah yang akan diteliti, yang sarannya adalah untuk kejelasan uraian suatu penelitian. Pada bab ini akan diuraikan tentang tentang bahan ajar, media interaktif, dan teks ceramah. Semua akan terurai di dalam bab ini untuk memperjelas sebuah permasalahan.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan pengetahuan. Dengan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar dengan hasil karya dan ide-ide kreatif. Hal ini juga berpengaruh pada ilmu pengetahuan yang harus dimiliki siswa untuk dapat memahami materi teks ceramah yang dipelajarinya melalui proses berpikir. Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q.S Al-Mujadalah: 11).

Sholeh (2016:221) dalam jurnal yang berjudul Pendidikan dalam Al-Qur'an (Konsep Ta'lim QS. Al-Mujadalah ayat 11), Volume 1, Nomor 2, menyatakan bahwa:

Kandungan Q.S. Al-Mujadalah ayat 11 berhubungan dengan etika dan sopan pendidikan yakni:

1. Kajian Tekstual

Dalam pandangan Al-Qur'an, ilmu adalah keistimewaan yang menjadikan manusia unggul dan melebihi dari makhluk-makhluk lain guna menjalankan kekhalifahan di muka bumi ini. Sementara itu manusia memiliki potensi untuk meraih ilmu dan mengembangkannya dengan seizin Allah.

2. Kajian Kontekstual

Al-Qur'an menginformasikan kepada umat manusia bahwa ada beberapa alat yang dapat digunakan untuk meraih ilmu pengetahuan, diantaranya:

- (1) Panca indra dan akal yakni ada empat sarana yang dapat digunakan untuk memperoleh ilmu, yaitu pendengaran, mata (penglihatan), akal dan hati.
- (2) Observasi dan *trial and error* (coba-coba), pengamatan, percobaan dan *probability* (tes-tes kemungkinan).
- (3) Akal (*intelenc*) dan pemikiran (*reflection*).

Dari uraian di atas dapat ditafsirkan bahwa Allah menciptakan manusia di dunia dengan anugerah akal, pikiran, dan panca indra untuk dimanfaatkan sebaik-baiknya di jalan kebaikan, salah satu contohnya adalah menuntut ilmu dan mengembangkan ilmu dengan memberikan ilmu kebaikan kepada manusia lainnya dengan cara yang beretika dengan menggunakan bahasa yang sopan. Hal ini dapat dilakukan melalui ceramah di majelis atau tempat pendidikan. Allah akan meninggikan derajat bagi manusia yang berilmu dan menuntut ilmu. Oleh karena itu, manusia yang berceramah ataupun yang mendengarkannya adalah manusia yang berilmu dan mempunyai ilmu pengetahuan, dan mereka akan mendapat tempat yang baik dan jalan yang diridhoi Allah SWT. Bersyukurlah orang-orang yang berilmu dan mendapatkan ilmu pengetahuan, karena di akhirat akan mendapatkan kemudahan dan diberikan tempat yang tinggi sesuai bunyi hadist Nabi Muhammad SAW

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى
الْجَنَّةِ

Artinya:

“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim).

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Dalam proses belajar mengajar guru biasanya menggunakan bahan ajar yang dapat mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Kosasih (2021:1), menyatakan “Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran.”

Selain itu, Widodo dan Jasmadi (2008) dalam (Efendi, 2020:8), menyatakan “Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan sesuai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.” Hal ini hampir senada dengan Dewi (2019:13), yang menyatakan “Buku sebagai bahan ajar adalah komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah memiliki dan memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran di sekolah dan ketercapaian tujuan pembelajaran.”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan, baik tertulis maupun tidak tertulis yang membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

b. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar tentunya memiliki fungsi atau kegunaan. Fungsi tersebut diantaranya akan diuraikan sebagai berikut.

Kosasi (2021:2), menyatakan bahwa fungsi keberadaan bahan ajar bagi guru adalah sebagai berikut:

- 1) Menghemat waktu,
- 2) Guru lebih fokus sebagai fasilitator,
- 3) Sumber penilaian siswa belajar,
- 4) Pembelajaran lebih efektif,
- 5) Sebagai pedoman pembelajaran.

Menurut Prastowo (2011:25-26), “Bahan ajar bagi guru adalah untuk meningkatkan semua aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai substansi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.”

Pusat Perbukuan (2005:4) dalam Kosasih (2021:2), “Dengan kehadiran bahan ajar, peserta didik jadi lebih terbantu di dalam mencari informasi ataupun di dalam membekali dirinya dengan sejumlah pengalaman dan latihan.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan siswa, dan alat evaluasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan semua aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Tujuan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar tentu harus menentukan tujuannya terlebih dahulu karena penting untuk membuat proses pengembangan lebih terarah. Kosasih (2021:1), “Di dalam bahan ajar terdapat uraian materi tentang pengetahuan, pengalaman, dan teori yang secara khusus digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah memahami sejumlah materi atau pokok bahasan tertentu yang sudah digariskan dalam kurikulum.”

Tarigan (1986:32) dalam Kosasih (2021:10), “Buku teks tidak lain adalah buku teks yang ditujukan bagi peserta didik pada jenjang pendidikan tertentu untuk tujuan instruksional tertentu dilengkapi dengan sarana pengajaran, dan menunjang sesuatu program pengajaran.”

Selain pendapat di atas, Hamdani (2011:122), menjelaskan tujuan bahan ajar antara lain :

- 1) Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. Segala informasi yang terdapat dari sumber belajar, kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini membuka wacana dan wahana baru bagi siswa karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru dan menarik.
- 2) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar. Pilihan bahan ajar yang dimaksud tidak hanya terpaku oleh satu sumber, melainkan dari berbagai sumber belajar yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar.
- 3) Memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariasi.
- 4) Agar kegiatan pembelajaran lebih menarik. Dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariasi diharapkan kegiatan pembelajaran tidak monoton, hanya terpaku oleh satu sumber, atau di dalam kelas saja.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bahan ajar adalah untuk membantu siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam memilih sumber belajar yang sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik serta tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

d. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar yang merupakan alat yang memiliki fungsi dan tujuan dalam proses belajar mengajar tentunya bahan ajar memiliki ciri atau karakteristik tertentu. Menurut Kosasi (2021:1), “Bahan ajar di dalamnya dapat berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu.”

Lestari (2013:2), menjelaskan bahwa bahan ajar memiliki beberapa karakteristik yaitu, *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*.

- 1) *Self instructional*, yaitu bahan ajar yang dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka didalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang di rumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan sementara. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih menarik.
- 2) *Self contained*, yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau sub-kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu bahan ajar secara utuh.
- 3) *Stand alone* (berdiri sendiri), yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 4) *Adaptive*, yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi lain.
- 5) *User friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Majid (2008) dalam Kosasih (2021:173), “Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang dimiliki bahan ajar yaitu disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ditentukan sebelumnya, komposisi materi pelajaran pas dengan unit kompetensi, sesuai zaman, dan petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri.

e. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Terdapat beberapa jenis bahan ajar seperti yang dijelaskan beberapa ahli berikut ini.

Majid (2006:174) dalam Nana (2019:1), “Bahan ajar dikelompokkan dalam empat, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar untuk pandang dengar (audio visual), dan bahan ajar interaktif.”

Lestari (2013:6), menjelaskan bahwa berdasarkan bentuknya bahan ajar dapat dibagi empat, yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak yang meliputi *handout*, buku dan modul.
- 2) Bahan ajar *audio* yang meliputi radio, kaset, piringan hitam.
- 3) Bahan ajar *audiovisual* yang meliputi film dan video *compact disc*.
- 4) Bahan ajar CD interaktif.

Danu Aji Nugraha dkk (2013) dalam Efendi (2020) juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis bahan ajar diantaranya:

- 1) Bahan ajar *visual* yang terdiri dari bahan cetak seperti modul, LKS, buku, foto, poster dan lainnya, menggunakan tampilan sebagai bahan dasarnya.
- 2) Bahan ajar *audio*, seperti CD, radio, MP3, dan lainnya yang menggunakan suara sebagai bahan dasarnya.

- 3) Bahan ajar *audio visual* merupakan gabungan bahan ajar audio dan visual, contohnya seperti video, video game, film dan lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dibagi dua jenis yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Bahan ajar cetak adalah bahan ajar yang berbentuk cetak antara lain handout, buku, modul, LKS, brosur, foto dan lain-lain. Bahan ajar non-cetak adalah bahan ajar yang tidak berbentuk cetak antara lain bahan ajar audio, visual, audio-visual, dan bahan ajar interaktif.

f. Sistematika Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar haruslah dipilih dan disusun berdasarkan kecocokannya dengan materi yang akan disampaikan agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Nana (2019:2), menjelaskan bahwa kriteria pemilihan bahan ajar harus mempertimbangkan atau memperhatikan kriteria-kriteria pemilihan bahan ajar. hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang dipilih untuk diajarkan oleh guru pada satu pihak dan harus dipelajari peserta didik di lain pihak, harus berupa bahan ajar yang mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Daryanto (2013:99), menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus memenuhi beberapa kriteria berikut:

- 1) Isi atau pokok bahasan haruslah mencakup kompetensi ataupun subkompetensi yang harus dicapai.
- 2) Standar keterbacaan, dari kesulitan bahasa haruslah sesuai standarnya.
- 3) Bahan ajar haruslah dibuat secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami.

Ainurrahman (2009) dalam Nana (2019:1) menjelaskan bahwa dalam menyusun bahan ajar atau materi pembelajaran ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan.

1) Prinsip relevansi artinya keterkaitan.

Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan dengan pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hafalan.

2) Prinsip konsistensi artinya keajengaan.

Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam. Misalnya kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa adalah pengoperasian bilangan yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Maka materi yang diajarkan juga harus meliputi teknik penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

3) Prinsip kecukupan.

Materi yang hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penyusunan bahan ajar sebaiknya memperhatikan kriteria Isi atau pokok bahasan, mencakup kompetensi yang harus dicapai, standar keterbacaan, disusun secara sistematis, jelas, serta mudah dipahami dengan memperhatikan prinsip-prinsip bahan ajar seperti prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan materi pembelajaran.

g. Video Sebagai Bahan Ajar

Dalam dunia pendidikan video merupakan media yang menggunakan audio dan visual yang berisikan materi pembelajaran. video dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia video diartikan sebagai berikut:

- 1) Bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi.
- 2) Rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.

Efendi (2020:10), “Video adalah gambar hidup (bergerak) yang dalam pembuatannya dan penayangannya melibatkan teknologi.”

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa video adalah media audio-visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara yang pembuatannya dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

Penggunaan video dalam pembelajaran terbilang mudah dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Video juga merupakan penggabungan antara media audio dan visual dengan unsur gerak dan suara, video dapat digunakan sebagai media pengajaran dalam berbagai mata pelajaran. Dengan video pembelajaran diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memahami materi yang disuguhkan dalam video pembelajaran, dan bagi guru dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu hal ini sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Selain bahan ajar dalam proses belajar mengajar guru juga menggunakan media dalam menunjang proses pembelajarannya. Menurut Arsyad (2009:8), “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.” Sedangkan menurut Mayer (2009:3) dalam Budiawan (2019:2), “multimedia interaktif sebagai

presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar.”

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton mahasiswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan konsekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual termasuk animasi dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. (Seels dan Glasgow dalam Arsyad, 2009:36).

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara dalam pembelajaran yang dirancang dengan pemanfaatan teknologi yang menggunakan unsur seperti suara audio, gambar visual dan teks untuk menyampaikan pembelajaran.

b. Fungsi Media Interaktif

Rusman (2012:160) dalam (Lestari 2020:3), “Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa.” Teori ini sejalan dengan Arsyad (2009), yang menyatakan bahwa “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.”

Lestari (2020:2), menyatakan bahwa media interaktif memiliki dua peran yaitu sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent*

media, dan sebagai sumber belajar peserta didik secara mandiri atau disebut sebagai *independent media*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media interaktif adalah sebagai alat yang membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar berbasis media interaktif dapat memperkuat respon siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

c. Karakteristik Pembelajaran Media Interaktif

Media interaktif merupakan media yang menggabungkan unsur *audio*, *visual* dan gerak, membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dalam pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri tertentu yang membedakannya dengan media-media yang lain.

Marshal (2001) dalam Binanto (2010:1), sistem media interaktif mempunyai empat karakter, yaitu:

- 1) Merupakan sistem yang dikontrol oleh komputer.
- 2) Merupakan sebuah sistem yang terintegritas.
- 3) Informasi yang ditangani direpresentasikan secara digital.
- 4) Antarmuka pada media tampilan akhir biasanya bersifat interaktif.

Selain teori di atas, Binanto (2010) menyatakan karakteristik media interaktif dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Menggabungkan unsur antara audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif dan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari guru.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif memiliki karakteristik yang interaktif, mandiri, dan merupakan perpaduan dari dua atau lebih media.

d. Komponen Media Interaktif

Media interaktif merupakan gabungan dari beberapa komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan yang utuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Arsyad (2016:4), “Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.”

Munir (2012) dalam Fikri (2018:26), menguraikan ada beberapa komponen media interaktif, diantaranya:

- 1) Teks, yaitu komponen huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.
- 2) Grafik, yaitu komponen penting dalam media interaktif. Grafik dapat berupa gambar (*image, picture, atau drawing*).
- 3) Gambar, yaitu penyampaian informasi dalam bentuk visual.
- 4) Audio, yaitu efek-efek suara.
- 5) Video, yaitu alat atau media yang dapat melihat simulasi benda nyata.
- 6) Animasi, yaitu tampilan yang menggabungkan antara media teks untuk memperjelas materi, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

Fikri (2018:27), Secara umum komponen multimedia terdiri atas lima komponen yaitu:

- 1) Teks untuk memperjelas materi,
- 2) Grafik untuk menampilkan *image, picture, atau drawing*,
- 3) Audio untuk mengkreasikan media dengan bunyi-bunyian,
- 4) Video untuk menunjukkan simulasi benda nyata,
- 5) Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat pemahaman siswa mengenai materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen media interaktif terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi. Semua komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang digabungkan untuk menciptakan suatu produk pembelajaran agar menarik

minat siswa dalam proses belajar mengajar serta membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif

Media interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Namun media interaktif juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Berikut ini akan dipaparkan beberapa kelebihan dari bahan ajar berbasis media interaktif.

Arsyad (2009:59), memaparkan kelebihan dari media video interaktif dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, diantaranya adalah:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu.
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara nyata.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lainnya.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 7) Mengembangkan imajinasi.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik untuk mendokumentasikan realitas sosial.

Menurut Sudjana dan Rifai dalam Sukiman (2012) media interaktif memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 6) Pembelajaran akan lebih menarik sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar.
- 7) Bahan pembelajaran maknanya lebih jelas.
- 8) Metode belajar dapat lebih bervariasi.
- 9) Peserta didik dapat lebih banyak belajar karena siswa mampu berinteraksi dengan media secara langsung.

Selain kelebihan di atas, media interaktif juga memiliki kelemahan. Berikut ini akan dipaparkan beberapa kelemahan dari bahan ajar berbasis media interaktif.

Kustandi (2013:64-65), mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu:

- 1) Pengadaan video umumnya memerlukan biaya dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
- 3) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi untuk kebutuhan sendiri.

Daryanto (2010:90), mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) Fine details, tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya.
- 2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan kelemahan dan kelebihan bahan ajar berbasis media interaktif seperti pada tabel berikut:

Tabel. 2. 1. Tabel Kelemahan dan Kelebihan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif

Kelemahan	Kelebihan
Tidak dapat menggantikan interaksi langsung dan Memerlukan biaya dan waktu yang cukup besar.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengatasi jarak dan waktu. ➤ Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan. ➤ Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat. ➤ Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.

Secara keseluruhan dapat terlihat kelebihan dan kekurangan dari media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan melihat kelebihan dan kekurangan tersebut, kiranya kita dapat memperkirakan penggunaan bahan ajar berbasis media interaktif di lembaga pendidikan tempat kita bernaung.

f. Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi XRecorder

Salah satu jenis media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran adalah media video. Dari penjabaran kelemahan media interaktif yang sudah dipaparkan penulis sebelumnya, dalam penelitian ini penulis mencoba menggunakan satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat bahan ajar berbasis media interaktif berupa video pembelajaran dengan meminimalisir kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media interaktif.

Aplikasi tersebut adalah XRecorder yang dapat didownload di playstore yang ada di android. Aplikasi ini tidak berbayar dan hanya membutuhkan paket data saja saat mendownloadnya.



Gambar 2.1. Tampilan Aplikasi XRecorder

Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi tangkap layar yang dapat digunakan untuk merekam suara dan layar yang sedang berjalan. Aplikasi ini dipakai pada smartphone. Selain itu aplikasi ini juga cukup ringan sehingga tidak memberatkan memori internal pada smartphone.

Dini Listiyani (2020) dalam artikel yang berjudul *5 Aplikasi Perekam Layar Untuk Ponsel* menyatakan, menurut deskripsi Google Play Store, aplikasi XRecorder tidak menyertakan *watermark* (kecuali video yang dihasilkan melalui proses pengeditan), tidak memerlukan *root*, dan tanpa batas waktu perekaman. Aplikasi ini membantu pengguna mengedit video dengan mudah hanya melalui android saja. Berikut ini adalah langkah-langkah membuat video pembelajaran dengan menggunakan XRecorder:

- 1) Langkah awal adalah dengan terlebih dahulu mendownload aplikasi XRecorder yang ada di Playstore.
- 2) Setelah mendownload aplikasi XRecorder, langkah selanjutnya adalah setting pengaturan yang ada di fitur pengaturan.
- 3) Menyiapkan materi untuk dipresentasikan. Materi bisa dibuat melalui :
 - Membuat materi di Power Point melalui laptop lalu dipindahkan ke android,
 - Menyiapkan foto materi dan disimpan di galeri yang ada pada android, atau
 - Mendownload buku melalui android.
- 4) Setelah menyiapkan materi pelajaran yang dibutuhkan, langkah selanjutnya adalah buka X-Recorder, lalu akan muncul beberapa tombol atau fitur yang ada dipinggir layar android.
- 5) Buka materi yang ada di android kemudian sentuh tombol mulai merekam pada X-Recorder.
- 6) Akan ada pemberitahuan mengenai X-Recorder akan mulai merekam. Klik rekam dan mulai menjelaskan materi.
- 7) Setelah selesai menjelaskan materi kemudian klik stop. Secara otomatis video akan tersimpan digaleri kita. Kita bisa langsung membagikannya ke siswa atau share di media sosial seperti youtube, facebook, whatsApp, dan media sosial yang lain.

Setelah mengikuti langkah-langkah pembuatan video melalui aplikasi XRecorder di android. Guru dapat mengembangkan video pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Dengan video pembelajaran tersebut diharapkan siswa

termotivasi dan tertarik serta meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, baik belajar secara daring maupun luring. Selain itu, Guru dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan video pembelajarannya sendiri dengan kreatifitasnya sendiri.




Dengan menggunakan aplikasi XRecorder guru dapat membuat proyek video dengan mudah. Aplikasi ini memiliki tampilan yang cukup simpel dan menyimpan fitur yang cukup menarik, pastinya sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Materi pelajaran bisa didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berkaitan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang dijelaskan guru. Selain itu, video pembelajaran dapat langsung dibagikan melalui media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, dan lain-lain. Hal ini memudahkan guru untuk mempublikasikan video pembelajaran. Proses pembelajaran tentunya akan lebih menyenangkan sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa.

g. Perbedaan Produk Sebelum Dikembangkan Dengan Produk Yang Telah Dikembangkan Dengan Bantuan Aplikasi XRecorder

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan suatu bahan ajar berbasis teks yaitu buku siswa menjadi suatu bahan ajar berbasis media interaktif berupa video pembelajaran dengan bantuan aplikasi XRecorder. Secara garis besar perbedaan antara produk lama yaitu buku siswa dengan produk baru akan terlihat sangat jelas. Dimana produk lama hanya menggunakan media

visual secara tertulis sedangkan produk baru menggunakan gabungan dari media audio, visual, dan gerak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Tampilan	Produk Sebelum Dikembangkan	Produk Sesudah Dikembangkan
<p>Tampilan Awal / Cover</p>	 	 
<p>Tampilan Kompetensi</p>	<p>Untuk membekali kemampuanmu, pada bab ini kamu akan belajar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mengidentifikasi informasi berupa permasalahan aktual dalam ceramah; 2. menyusun bagian-bagian penting dari permasalahan aktual; 3. menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah; dan 4. mengonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur yang tepat. <p>Untuk membantu kamu dalam mempelajari dan mengembangkan kompetensi dalam berbahasa, pelajari peta konsep di bawah ini dengan saksama!</p> 	

Tampilan	Produk Sebelum Dikembangkan	Produk Sesudah Dikembangkan								
<p style="text-align: center;">Tampilan Tujuan Pembelajaran</p>	<p style="text-align: center;">C. Menganalisis Isi, Struktur, dan Kebahasaan dalam Teks Ceramah</p> <p>Setelah mempelajari materi ini, kamu diharapkan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mengidentifikasi isi dan struktur dalam teks ceramah ceramah; 2. mengidentifikasi kaidah kebahasaan dalam teks ceramah. <p style="text-align: center;">D. Mengonstruksi Ceramah</p> <p>Setelah mempelajari materi ini, kamu diharapkan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. menentukan aspek-aspek yang disunting dalam teks ceramah; 2. menyampaikan hasil suntingan teks ceramah dengan memperhatikan kebahasaan dan struktur teks yang tepat. 									
<p style="text-align: center;">Tampilan Isi Materi</p>	<p style="text-align: center;">Kegiatan 1</p> <p style="text-align: center;">Menentukan Isi dan Struktur dalam Teks Ceramah</p> <p>Apabila kamu perhatikan dengan cermat contoh-contoh di atas, ketahuilah bahwa teks ceramah memiliki bagian-bagian tertentu, yang meliputi bagian pembuka, isi, dan penutup.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuka Berupa pengenalan isu, masalah, ataupun pandangan pembicara tentang topik yang akan dibahasnya. Bagian ini sama dengan isi dalam teks eksposisi, yang disebut dengan isu. 2. Isi Berupa rangkaian argumen pembicara berkaitan dengan pendahuluan atau tesis. Pada bagian ini dikemukakan pola sejumlah fakta yang memperkuat argumen-argumen pembicara. 3. Penutup Berupa penegasan kembali atas pernyataan-pernyataan sebelumnya. <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Pendahuluan (Tesis)</div> <div style="font-size: 20px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">- Isu - Permasalahan - Pandangan Umum Penulis</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Isi (Rangkaian Argumen)</div> <div style="font-size: 20px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">- Pendapat-Pendapat - Fakta</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Penutup (Penegasan Kembali)</div> <div style="font-size: 20px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">- Simpulan - Rangkuman</div> </div> <p style="text-align: center; font-size: 10px;">Bagan 3.2 Struktur teks ceramah</p>									
<p style="text-align: center;">Tampilan Evaluasi</p>	<p style="text-align: center;">Tugas ♦♦♦</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. a. Cermatilah kembali sebuah teks ceramah yang telah kamu baca/ simak. b. Secara berkelompok, identifikasilah kaidah-kaidah yang ada pada teks tersebut. c. Catatlah hasilnya dalam format laporan seperti berikut. <p>Topik : Penceramah : Tempat/waktu :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Kaidah Kebahasaan</th> <th style="width: 50%;">Contoh</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a. Kata ganti orang pertama</td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Kata ganti orang kedua (sapaan)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>c. Kata sambung sebab akibat</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Kaidah Kebahasaan	Contoh	a. Kata ganti orang pertama		b. Kata ganti orang kedua (sapaan)		c. Kata sambung sebab akibat		
Kaidah Kebahasaan	Contoh									
a. Kata ganti orang pertama										
b. Kata ganti orang kedua (sapaan)										
c. Kata sambung sebab akibat										

Gambar 2.2. Perbedaan Produk Sebelum Dikembangkan Dengan Produk Yang Telah Dikembangkan Dengan Bantuan Aplikasi XRecorder

3. Teks Ceramah

a. Pengertian Teks Ceramah

Teks ceramah merupakan materi yang dipelajari di kelas XI SMA sederajat pada semester ganjil.

Menurut KBBI, ada beberapa pengertian teks, yaitu:

- 1) Teks adalah naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang, kutipan dari kitab suci untuk pangkal ajaran atau alasan, bahan tertulis untuk dasar memberikan pelajaran, berpidato, dan sebagainya.
- 2) Teks adalah wacana tertulis.
Teks ceramah adalah pidato oleh seseorang di hadapan banyak pendengar, mengenai suatu hal, dan lain sebagainya.

Tim Kemdikbud (2017, hlm. 78), menjelaskan bahwa “Ceramah adalah pembicaraan di depan umum yang berisi penyampaian suatu informasi, pengetahuan, dan sebagainya.” Menurut KBBI, “Ceramah adalah pidato oleh seseorang di hadapan banyak pendengar mengenai suatu hal, pengetahuan dan sebagainya.” Disamping itu Nabillah (2020), menyatakan “Ceramah adalah jenis pidato yang isinya berkaitan dengan masalah pendidikan, ilmu pengetahuan, atau keagamaan.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan teks ceramah adalah teks yang berisi pemberitahuan atau penyampaian informasi yang bertujuan untuk memberikan nasihat atau petunjuk-petunjuk kepada pendengar. Teks ceramah bersifat edukatif atau memberi pengajaran kepada masyarakat luas dengan tujuan untuk mengajak atau meyakinkan. Teks ceramah ditujukan untuk didengarkan oleh banyak orang. Misalnya, ceramah di kelas atau aula, bisa juga melalui sarana komunikasi seperti radio, televisi, internet, dan lainnya.

b. Struktur Teks Ceramah

Dalam teks ceramah menggunakan bahasa yang disusun sesuai dengan struktur dari ceramah. Berikut ini adalah penjelasan tentang struktur ceramah.

Priyatni dan Harsiati (2013:72), “Struktur isi teks ceramah terdiri atas sapaan, salam pembuka, pembuka ceramah, isi ceramah, kalimat penutup, dan salam penutup”.

Senada dengan pendapat diatas, dalam Kemdikbud (2017:92), juga mengemukakan bahwa seperti teks lainnya, teks ceramah memiliki struktur yang membangun teks ini melalui beberapa bagian pembangunnya. Bagian-bagian pembangun struktur teks ceramah meliputi pembuka/pendahuluan, isi, dan penutup.

- 1) Pembuka (Tesis), yaitu bagian yang berisi pengenalan isu, masalah, pengetahuan hingga pandangan penceramah mengenai topik yang akan dibahas. Bagian ini sama dengan tesis dalam teks eksposisi.
- 2) Isi (Rangkaian argumen), yaitu bagian yang berupa rangkaian argumen-argumen penceramah yang berkaitan dengan topik yang dibicarakan pada pembuka atau tesis. Bagian ini biasanya mengemukakan pula berbagai fakta dan data yang memperkuat argumen-argumen penceramah.
- 3) Penutup (Penegasan kembali), yaitu bagian yang merupakan penegasan kembali mengenai apa yang disampaikan dalam ceramah. Hal ini bertujuan untuk memastikan ceramah tidak memberikan pemahaman yang keliru dari yang dimaksudkan, hingga agar diingat oleh pendengarnya. Selain itu, agar ceramah terkenang dan pendengarnya terpengaruh untuk melakukan sesuatu, bagian ini juga biasa diisi oleh rekomendasi atau saran mengenai topik yang disampaikan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa struktur dari teks ceramah ada tiga yaitu pembuka (tesis), isi (argument), dan penutup (penegasan ulang).

c. Unsur Kebahasaan Teks Ceramah

Dalam teks ceramah memiliki beberapa unsur-unsur kebahasaan. Tarigan (2013:30), “Ceramah merupakan kegiatan melaporkan, untuk memberikan informasi dan membuat pengertian-pengertian atau makna menjadi jelas.” Oleh karena itu bahasa yang digunakan dalam ceramah haruslah menggunakan kata-kata atau kalimat yang mudah dipahami pembaca atau pendengar, agar informasi dari ceramah yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Karakteristik kebahasaan dalam teks ceramah dipaparkan dalam buku siswa oleh Kemendikbud (2017:94), kaidah kebahasaan teks ceramah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan kata ganti orang pertama (tunggal) dan kata ganti orang kedua jamak, sebagai sapaan. Kata ganti orang pertama, yakni *saya, aku*. Bisa juga menggunakan kata *kami* apabila penceramahnya mengatasmakan kelompok. Teks ceramah sering kali menggunakan kata sapaan yang ditujukan pada orang banyak, seperti *hadirin, kalian, bapak-bapak, ibu-ibu, saudara-saudara*.
- 2) Menggunakan kata-kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan topik yang dibahas. Dengan topik tentang masalah kebahasaan yang menjadi fokus keahasaannya, istilah-istilah yang muncul dalam teks tersebut adalah *sintaksis, eufemistis, tata karma, kesantunan berbahasa, etika berbahasa*.
- 3) Menggunakan kata-kata yang menunjukkan hubungan argumentasi (sebab akibat). Misalnya, *jika, maka, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu*. Selain itu, dapat pula digunakan kata-kata yang menyatakan hubungan temporal ataupun perbandingan/pertentangan, seperti *sebelum itu, kemudian, pada akhirnya, sebaliknya, berbeda halnya, namun*.
- 4) Menggunakan kata-kata kerja mental, seperti *diharapkan, memperhatikan, memperkirakan, mengagumkan, menduga, berpendapat, berasumsi, menyimpulkan*.
- 5) Menggunakan kata-kata persuasive, seperti *hendaklah, sebaiknya, diharapkan, perlu, harus*.

Berdasarkan pemaparan di atas bahwa dalam menyusun dan membuat teks ceramah harus memperhatikan karakteristik bahasa yang ada dalam teks ceramah. Adapun dalam menyampaikan informasi harus dapat diterima oleh

pembaca atau pendengar. Beberapa hal yang harus diperhatikan adalah penggunaan kalimat efektif, penggunaan ejaan, dan penggunaan kata ganti.

d. Langkah-Langkah Menyusun Teks Ceramah

Sebelum seseorang melakukan kegiatan berceramah, biasanya terlebih dahulu melakukan persiapan agar tidak salah dalam menyampaikan informasi dalam ceramah yang dilakukannya. Salah satunya adalah dengan menulis atau menyusun teks ceramah. Dalam menyusun teks ceramah ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan.

Tim Kemdikbud (2017:96), menjelaskan bahwa langkah-langkah penyusunan teks ceramah adalah sebagai berikut ini.

- 1) Menentukan Topik
Menentukan topik tentunya menjadi hal pertama yang harus ditentukan. Tentunya, terkadang topik ceramah juga dapat didapatkan dengan tidak sengaja misalnya saat kita membaca teks berita dan mendapatkan kabar yang sedang dibicarakan. Topik yang diambil dapat meliputi: keterampilan, keahlian, pengalaman pribadi, hobi, pelajaran, pendapat pribadi, minat khalayak, biografi tokoh terkenal, dan sebagainya.
- 2) Merumuskan Tujuan Ceramah
Tujuan adalah hal yang harus diperhatikan ketika sudah menemukan topik yang akan dibawakan. Untuk apa kita memberikan ceramah? Apakah untuk berbagi ilmu? Mengajak pendengar untuk melakukan sesuatu? Dan sebagainya. Dalam gambaran luasnya, tujuan ceramah meliputi:
 - a) Tujuan umum, yang meliputi: ceramah informatif, ceramah persuasif, ceramah rekreatif (hiburan)
 - b) Tujuan khusus, yang merupakan rincian dari tujuan umum, tujuan ini meliputi: kebahasaan Indonesia untuk tujuan umum pelajaran, cara melukis untuk tujuan umum keahlian atau hobi, biografi Soekarno untuk tujuan umum biografi tokoh.
- 3) Menyusun Kerangka Ceramah
Kerangka teks ceramah adalah rencana yang memuat pokok-pokok bahasan struktur teks ceramah. Setiap bagian struktur yaitu: pembuka, isi, dan penutup dibuat kalimat pokok atau ide

pokoknya terlebih dahulu tanpa penjelasan detail. Pembuatan kerangka teks ceramah yang baik harus memperhatikan:

- a) Ketiga struktur harus dibuat: pembuka, isi, dan penutup.
 - b) Maksud ceramah harus diungkapkan dengan jelas.
 - c) Pastikan setiap bagian kerangka hanya memiliki satu gagasan pokok.
 - d) Bagian setiap kerangka harus tersusun secara logis.
- 4) Menyusun Ceramah Berdasarkan Kerangka
- Setelah kerangka telah selesai dibuat, maka kembangkan setiap kalimat pokok menjadi paragraf-paragraf yang diberi kalimat penjelas, baik secara deduktif (kalimat pokok di awal paragraf) maupun induktif (kalimat pokok di akhir paragraf).

Menurut Surono (2019) dalam Jurnal yang berjudul Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Dengan Model Problem Based Learning Dipadukan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI SMA, Volume 2, Nomor 1, “Dalam menulis teks ceramah bisa menggunakan urutan-urutan tertentu seperti urutan berdasarkan waktu terjadinya peristiwa, tempat terjadinya peristiwa, klasifikasi, sebab-akibat dan berdasarkan penyelesaian masalah.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada empat langkah dalam menyusun teks ceramah yaitu menentukan topik, merumuskan tujuan ceramah, menyusun kerangka ceramah, dan mengembangkan kerangka ceramah dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan sehingga menciptakan suatu ceramah yang baik.

B. Kerangka Konseptual

Teks ceramah salah satu materi yang dituntut dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Materi teks ceramah tepatnya dalam menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah agar dapat menyusun sebuah teks ceramah dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan ceramah merupakan materi yang selama ini dianggap mudah namun ternyata sulit oleh sebahagian siswa, khususnya di kalangan Sekolah Menengah Atas. Karena sebagian siswa masih sulit dalam mempelajari teks ceramah maka diperlukan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Untuk menciptakan dan meningkatkan suatu proses pembelajaran yang menarik maka guru harus kreatif dalam mengembangkan bahan ajar.

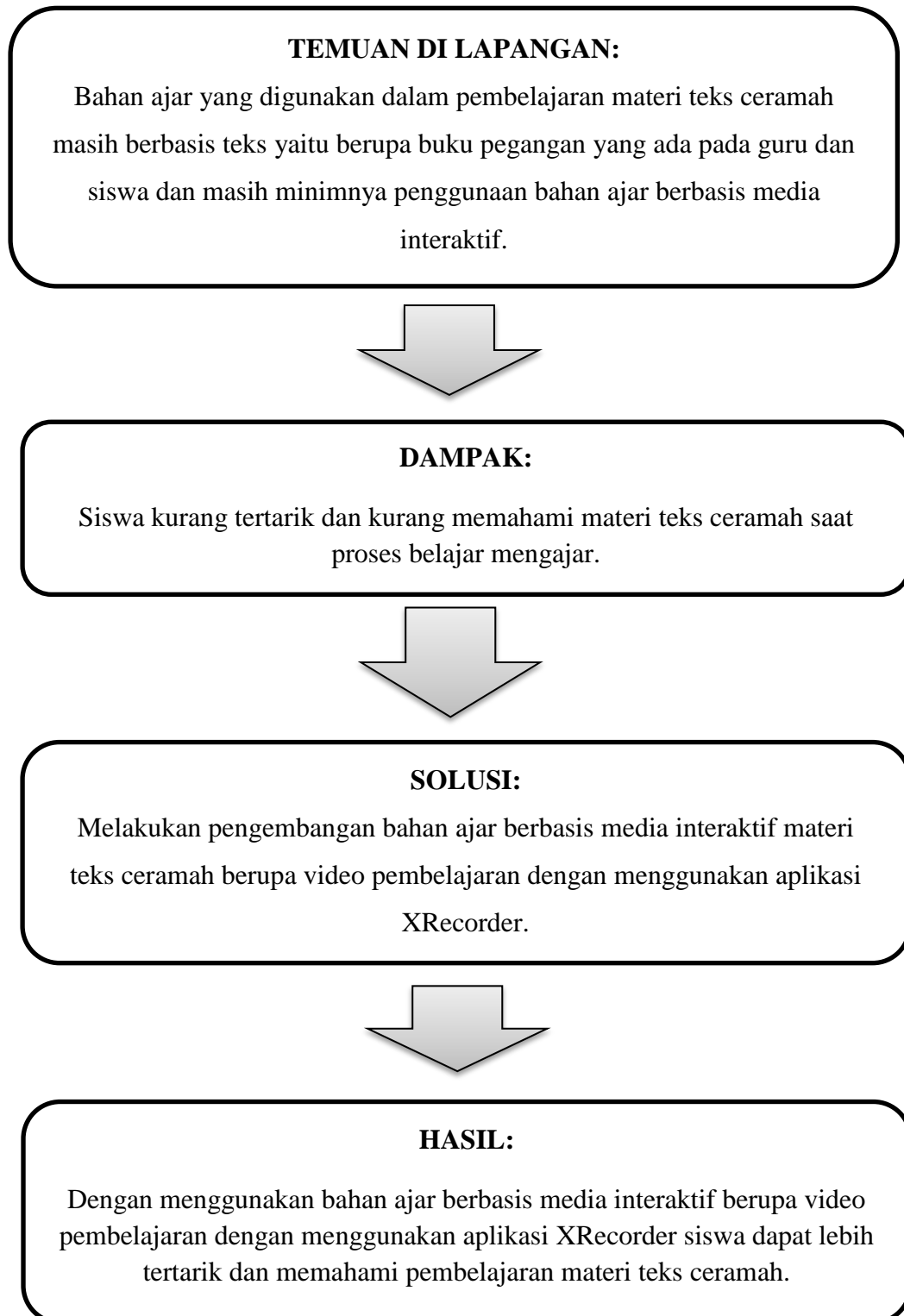
Dalam proses pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai perantara proses pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa. Bahan ajar tidak saja memuat materi tentang pengetahuan tetapi juga berisi tentang keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan pemerintah. Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang maka diperlukan bahan ajar berbasis teknologi salah satunya media interaktif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran teks ceramah dengan menggunakan

bahan ajar berbasis media interaktif dapat memanfaatkan salah satu aplikasi yaitu XRecorder. Dengan melihat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, maka media interaktif sangat mendukung sebagai alternatif bahan ajar yang efektif.

Guru diharapkan mampu dalam mengembangkan bahan ajar berbasis media interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih mudah memahami informasi yang disampaikan guru.

Berikut adalah skema kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.3. Bagan Kerangka Konseptual

C. Penelitian Yang Relevan

Untuk mendukung keberhasilan penelitian ini, peneliti melakukan pendekatan teoritis melalui beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa uraian penelitian terdahulu yang relevan dan bisa menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Hasil penelitian Desi Nurasih, Emah Khuzaemah, Indrya Mulyaningsih (2020) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Berbasis Internet Bagi Siswa Kelas XI*, menyatakan bahwa setelah melalui uji validasi ahli maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.
- b. Hasil penelitian Sri Lia Kumala Sari, Mohammad Siddik, dan Widyatmike Gede Mulawarman (2019) dengan judul "*Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Dengan Model Problem Based Learning Dipadukan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI SMA*", menyatakan bahwa setelah dilakukan revisi berdasarkan uji kelayakan, kevalidan, uji kepraktisan dan keefektifan maka diperoleh data bahwa pengembangan pembelajaran teks ceramah dengan model pembelajaran Problem Based Learning dipadukan media gambar pada siswa kelas XI SMA dinyatakan layak untuk digunakan dengan hasil persentase respon siswa 93%, validasi instrument 90%.
- c. Hasil penelitian Marius Panje, Sihkabuden, dan Anselmus J. E Toenlio (2016) dengan judul "*Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi*", menyatakan bahwa pengembangan video pembelajaran layak untuk digunakan dengan hasil validasi ahli

media 91,25 %, validasi ahli materi 85 %, dan setelah melalui uji coba dengan hasil yaitu: uji terbatas respon audiens/siswa 91,7 %, uji lapangan audiens/siswa 85,1 %. Sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.