

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perubahan dan perkembangan global menimbulkan tantangan bagi pendidikan. Perubahan yang cepat dan dramatis dibidang ekonomi, teknologi, dan sosial memerlukan transformasi pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pembangunan manusia, sehingga memungkinkan manusia berpartisipasi dalam era globalisasi dan mengembangkan potensi kreativitas dan inovasi disegala bidang kehidupan. Sejak awal tahun 200-an potensi teknologi digital untuk mentransformasi pendidikan telah banyak dikemukakan dan digunakan dalam berbagai skema pendidikan.

Sugiyono (2009:297) “Penelitian dan pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk memnghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.” Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer.

Berdasarkan penjelasan Sugiyono (2010) penelitian dan pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. (Eskawati & Sanjaya, n.d.) mengemukakan bahwa “Penggunaan *E-Book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru sebagai pendidik dengan siswa dalam pembelajaran jarak jauh serta meningkatkan interaksi antara guru sebagai pendidik siswa dalam pembelajaran jarak jauh .”

Sadjati (2012) mengemukakan “Dalam proses pembelajaran bahan ajar sangat penting bagi guru dan siswa, guru akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan mutu pembelajaran jika tanpa disertai bahan ajar yang lengkap”. Berdasarkan penjelasan Sadjati (2012) untuk mengembangkan kemampuan peserta didik perlunya ada inovasi dan kreativitas terutama dari seorang guru untuk menciptakan suatu bahan ajar yang versi terbaru, misalnya sesuai perkembangan zaman, yaitu sesuai teknologi yang ada. Teknologi yang ada pada saat ini seperti buku yang berbentuk elektronik atau lebih dikenal dengan *e-book*.

Jodie (2016) mengemukakan “*E-book* adalah format untuk era digital seperti sekarang”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa di era globalisasi dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan *e-book* memiliki banyak format yang bisa dipakai dengan keberagaman itu akan membuat *e-book* ini semakin menarik dan disukai oleh pembaca.

Suparno (2018) mengemukakan “*E-book* merupakan multimedia pembelajaran dapat termasuk film atau video pembelajaran, teks, gambar, pertanyaan, file, pdf, suara instruksi dari guru, dan diberi suasana atau musik dalam bentuk mp3”. Berdasarkan pendapat Suparno (2018) *E-Book* sebagai bagian dari kemajuan teknologi, telah membawa perubahan pada bidang pendidikan, terutama dalam hal pembelajaran, dalam proses pembelajaran *E-book* dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam bentuk video, suara, maupun file.

Pendidikan memiliki sebuah peran penting di zaman teknologi sekarang ini, sebab teknologi berkembang pesat pada setiap bidang yang ada termasuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar setiap individu untuk

meningkatkan pola pikir. Dalam rangka kegiatan Pendidikan ada beberapa jenis bahan ajar yang dipergunakan, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Dengan adanya pendidikan yang telah berkembang cukup pesat pada teknologi, membantu seseorang dengan mudah untuk mengakses informasi yang di inginkan bahkan pengetahuan yang ingin dipelajari. Pendidikan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar, memanfaatkannya sebagai bahan mencari informasi-informasi penting dan mengembangkannya sebagai materi.

Era digital berpengaruh terhadap pola kebutuhan masyarakat termasuk dalam bidang pendidikan. Berkembangnya dunia digital berpengaruh terhadap cara belajar siswa dengan optimalisasi penggunaan perpustakaan digital dalam memenuhi kebutuhan atas keingintahuannya terhadap materi ajar. Seiring berkembangnya teknologi digital di Indonesia dengan menyadari kebutuhan siswa yang berada pada kebijakan kurikulum yang menghendaki penggunaan jam belajar sistem fullday school.

Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Berdasarkan hasil dari penelusuran kepada beberapa guru SMK Madani Marindal 1, mengenai bahan ajar berbasis digital yang sering digunakan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh fakta bahwa bahan ajar yang sering digunakan adalah buku pembelajaran. Bahan ajar digital adalah seperangkat materi pelajaran yang telah disusun secara sistematis yang tampilkan melalui perangkat digital, seperti komputer, laptop, tablet, handphone, notebook, dan sejenisnya. Penggunaan bahan

ajar digital mampu memberikan wawasan bagi siswa ataupun guru tentang desain materi pembelajaran yang berbantuan teknologi. Bahan ajar digital tidak jauh berbeda dengan bahan ajar cetak (konvensional), komponen utama dari bahan ajar digital mencakup tujuan, materi, kegiatan atau latihan, perangkat evaluasi, dan umpan balik/refleksi. Bertitik tolak dari hal tersebut aplikasi canva menjadi solusi yang tepat dan inovatif dalam membuat bahan ajar *e-book* berbasis digital.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang bersifat gratis dan berbayar yang dapat mendesain bahan ajar *e-book* dengan beberapa template yang tersedia. Salah satu kelebihan aplikasi ini yaitu dapat digunakan secara online tanpa harus mendownload aplikasinya terlebih dahulu sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada komputer. Selain itu hasil akhirnya bisa berbentuk link yang dapat dibagikan dan diakses oleh peserta didik untuk belajar di sekolah maupun belajar dari rumah.

*Heyzine* yakni aplikasi yang berguna menciptakan e-modul, *e-book*. Khomaria & Puspasari (2022) mengemukakan “Program berbasis web bernama Heyzine dapat mengubah file PDF menjadi buku, brosur, katalog, majalah, brosur digital serta dapat diakses secara gratis maupun berbayar tanpa perlu mengunduh aplikasi”.

Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan. Bahan ajar berupa *e-book* menggunakan aplikasi canva ini efektif dan efisien bagi guru, dan semua guru dapat menggunakan aplikasi ini. Selain dapat dimanfaatkan dalam pembuatan

video pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan dalam pembuatan e-modul, *e-book*, presentasi, poster, kartu bergambar dan lain-lain. Objek yang dipilih dapat di desain dengan animasi sesuai dengan kebutuhan yang akan lebih menarik jika di presentasikan.

Putri (2017) budaya merupakan “Persatuan utuh dan menyeluruh yang berlaku dalam suatu masyarakat, dan pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam masyarakat, oleh karena itu pendidikan dan budaya adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pendapat Putri (2017) budaya adalah kebutuhan bagi setiap orang dalam masyarakat yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan. Perkembangan peradaban kebudayaan di Indonesia dari masa kemasa tidak terlepas dari peranan pendidikan. Salah satu budaya yang membantu bahan ajar E-Book adalah budaya mandailing.

Pendidikan & Indonesia (2013) lebih tegas lagi menyatakan “Bahwa tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal dengan adanya pendekatan budaya, adat, dan kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang di masyarakat”. Berdasarkan penjelasan Kemendikbud (2013) budaya lokal yang ada di masyarakat dapat tetap terjaga keberadaannya. Selain itu, penanaman nilai-nilai budaya pada siswa bermanfaat agar siswa dapat menyerap, memahami, dan melestarikan kemudian mengaplikasikan nilai-nilai budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Indonesia memiliki banyak daerah dan suku bangsa. Dengan kata lain masyarakat Indonesia adalah masyarakat multikultural di dalamnya berkembang banyak kebudayaan. Setiap daerah memiliki kebudayaan,

kebiasaan dan etnik tersendiri termasuk siswa-siswa yang ada di lingkungan sekolah.

Pendidikan nasional harus diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Merujuk pada undang-undang tersebut maka sudah seharusnya pembelajaran yang dilakukan di sekolah dapat menjaga keharmonisan antar budaya, suku, golongan, ras, bahasa, maupun agama (Indonesia, 2023).

Situasi Multikultural juga dapat ditemukan di Sumatera Utara yang memiliki tingkat heterogenitas yang cukup tinggi baik dari sisi agama, suku, budaya, pendidikan, ekonomi, dan aspek kebudayaan lainnya. Sumatera utara terdiri atas beberapa jenis suku. Diantaranya Karo, Simalungun, Batak Toba, Mandailing, Melayu, Pakpak, Nias dan Jawa.

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat dipisahkan dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut meliputi faktor yang berasal dari diri siswa, faktor budaya mandailing siswa, faktor materi, dan faktor guru. Salah satu faktor yang memegang peranan penting adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang biasa disebut karakteristik siswa. Karakteristik siswa dalam pembelajaran meliputi: motivasi, sikap, minat, bakat, tingkat kecerdasan, dll. Setiap faktor karakteristik siswa mempunyai peranan masing-masing dan saling berhubungan yang kemudian menjadi salah satu penentu hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran adalah budaya yang ada didalam lingkungan masyarakat yang siswa tempati. Budaya sangat

menentukan bagaimana cara pandang siswa dalam menyikapi sesuatu termasuk dalam memahami suatu materi Bahasa Indonesia.

Terkait dengan pendidikan di Indonesia dengan penerapan kurikulum merdeka, bahan ajar yang di gunakan harus berkaitan dengan kurikulum merdeka terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu teks anekdot. Dalam teks anekdot terdapat indikator tujuan pembelajaran yaitu 10.5 Menyimak teks anekdot agar dapat mengevaluasi gagasan dan pesan yang disampaikan dalam teks monolog lawakan tunggal (stand up comedy) secara kritis dan reflektif. 10.6 Membaca dan memirsakan teks anekdot agar dapat menilai akurasi dan kualitas data dalam kritik sosial yang disampaikan berdasarkan berbagai sumber informasi dalam bentuk berita di media cetak maupun elektronik.

Teks anekdot adalah salah satu teks yang nantinya menjadi bahan ajar untuk siswa, biasanya teks ini mulai diperkenalkan pada jenjang pendidikan menengah pertama tetapi belum dikenalkan secara mendalam, sedangkan untuk memperdalam teks tersebut dimulai sejak jenjang pendidikan menengah atas biasanya pada kelas X baik itu pada sistem pendidikan kurikulum yang terdahulu maupun yang sekarang. Seperti kurikulum yang sekarang yaitu kurikulum merdeka juga membahas teks anekdot pada materi SMA kelas Safitri (2023)

Materi pelajaran Bahasa Indonesia yang tercantum dalam modul kurikulum merdeka yang diajarkan pada siswa SMA di antaranya adalah pembelajaran teks anekdot. Salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan menulis teks anekdot sebagai hasil produk pembelajaran. Teks anekdot adalah teks yang berisi sebuah cerita lucu atau menggelitik yang

bertujuan memberikan suatu pelajaran tertentu. Kisah dalam anekdot biasanya melibatkan tokoh tertentu yang bersifat faktual ataupun terkenal. Dengan demikian anekdot tidak semata-mata menyajikan hal-hal yang lucu-lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi, terdapat pula tujuan lain yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak. Kemampuan berbahasa sangatlah diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, melalui bahasa, seseorang dapat mengekspresikan perasaannya secara lisan maupun tulisan. Sebagai alat komunikasi, keterampilan berbahasa perlu dipelajari sejak dini, hal ini bertujuan untuk membiasakan para pengguna bahasa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai adalah menulis.

Tarigan (2008:3) mengemukakan “Menulis termasuk dalam berbahasa produktif, artinya menuntut seseorang untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan sesuatu/karya”. Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara instan, tetapi diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan latihan secara teratur terus-menerus. Oleh karena itu, pembelajaran menulis harus dilakukan secara intensif di sekolah. Salah satunya adalah menulis teks anekdot, yaitu teks mengenai cerita singkat yang lucu, menarik dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya (KBBI).

Keraf (2007) menjelaskan “Teks anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik dan aneh mengenai seseorang atau hal lain”. Chaer (2011) Anekdot adalah cerita singkat yang lucu mengenai seorang tokoh terkenal yang ada atau pernah “. Teks anekdot menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan kompetensi kebahasaan,

berbahasa, bersastra, penguasaan kompetensi mata pelajaran lain, maupun pembentukan akhlak luhur dalam pembentukan karakter.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas materi teks anekdot merupakan salah satu bentuk teks yang menarik perhatian pembaca dengan cara menghibur sekaligus mengandung pesan moral atau pembelajaran. Namun, terkadang sulit untuk menemukan materi teks anekdot yang sesuai dengan budaya atau konteks pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya kebutuhan akan sumber belajar yang relevan dan menarik bagi siswa, pengembangan e-book yang berbasis digital dan berbantuan budaya dengan materi teks anekdot dapat menjadi solusi yang efektif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah langkah yang sangat penting dalam proses penelitian. Menentukan dan mengidentifikasi masalah yang tepat sangat penting dalam proses untuk meneliti dan menyelesaikan masalah tersebut. Identifikasi masalah ini pada dasarnya adalah langkah selanjutnya setelah seorang penelitian memilih fenomena yang akan diteliti. Langkah ini penting untuk memperinci apa saja yang sebenarnya harus diteliti lebih dalam dari fenomena tersebut. Peneliti umumnya melakukan identifikasi masalah dengan menjelaskan masalah-masalah tersebut nantinya akan diukur dan dihubungkan dengan teori-teori sesuai dengan prosedur penelitian yang ada.

Waktu melakukan identifikasi masalah akan dijumpai lebih dari satu masalah yang dianggap penting untuk diteliti. Arikunto (2010) menjelaskan “Apa dan bagaimana masalah yang diteliti harus relevan, jelas dan tepat, serta

berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian itu”. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran teks anekdot.
2. Guru belum pernah mengembangkan E-book berbasis digital pada pembelajaran teks anekdot sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran.
3. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks anekdot berbantuan budaya bahasa Mandailing.

### **C. Pembatasan Masalah**

Suharsimi (2006) Mengemukakan “Batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau meneruskan penelitiannya”. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan penelitian yang tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi masalah yang diteliti, dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah.

Supaya penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan ialah Pengembangan *E-Book* Berbasis Digital Berbantuan Budaya Materi Teks Anekdot Kelas X SMK Madani Marindal 1.
2. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran teks anekdot adalah bahan ajar *E-book*.
3. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Madani Marindal 1.

#### **D. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya. Perumusan masalah dijadikan penuntut bagi langkah-langkah yang akan dilakukan penulisan dalam penelitian ini. Perumusan masalah merupakan hal utama yang ditentukan pada saat pertama kali akan dilakukan riset.

Suriasumantri (2003) menyebutkan bahwa “Rumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pernyataan-pernyataan apa saja yang ingin kita cari jawabannya”. Dapat dinyatakan bahwa perumusan masalah merupakan pernyataan spesifik mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah diperoleh dari identifikasi masalah yang sudah diajukan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *e-book* berbasis digital berbantuan budaya untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat teks Anekdote pada siswa kelas X SMK Madani Marindal 1 ?
2. Bagaimana validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis teks Anekdote pada siswa kelas X SMK Madani Marindal 1 ?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pembelajaran berbantuan budaya untuk meningkatkan minat siswa dalam membuat teks anekdot pada siswa kelas X SMK Madani Marindal 1 ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian, tujuan peneliti itu tentunya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis.

Arikunto (2014) mengemukakan “Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang terjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *e-book* berbasis digital berbantuan budaya untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat teks anekdot pada siswa kelas X SMK Madani Marindal 1.
2. Mendeskripsikan validitas oleh ahli media dan ahli materi terhadap bahan ajar berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis teks Anekdot pada siswa kelas X SMK Madani Marindal 1
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan pembelajaran berbantuan budaya untuk meningkatkan minat siswa dalam membuat teks anekdot pada siswa kelas X SMK Madani Marindal 1.

### **F. Manfaat Penelitian**

Sebuah penelitian haruslah memiliki manfaat tersendiri baik bagi penulis, pembaca, dan subjek yang diteliti. Arikunto (2006:60) mengemukakan “Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil diharapkan dapat

menyumbangkan hasil itu kepada negara, atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti.”

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis adalah manfaat pengembangan terhadap ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang ilmu dalam suatu penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan ajar yang telah tersedia dan menambah konsep wawasan untuk meningkatkan pembelajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat menambah ilmu pengetahuan siswa tentang E-Book untuk meningkatkan keterampilan membuat teks Anekdote.
- b. Bagi Guru, E-Book berbasis digital dapat dijadikan sebagai salah satu strategi belajar mengajar yang dapat meningkatkan kreativitas pengajaran.
- c. Bagi sekolah, E-Book berbasis digital dapat dijadikan sebagai teknologi pembelajaran di sekolah tersebut.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan, pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru Bahasa Indonesia profesional yang mampu mengembangkan E-Book Berbasis digital berbantuan budaya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA**

#### **KONSEPTUAL**

##### **A. Kajian Teoritis**

Kajian teoritis adalah suatu model yang menerangkan bagaimana hubungan suatu teori dengan faktor-faktor penting yang diketahui dalam suatu masalah tersebut. Arti teori adalah sebuah kumpulan kalimat yang saling berkaitan dan digunakan untuk menjelaskan hubungan yang timbul antara beberapa variabel yang diteliti. Teori selalu berdasarkan fakta karena tujuan utamanya adalah menjelaskan dan memprediksikan kenyataan atau realita. Seperti pendapat Arikunto (2006) bahwa “Kerangka teoritis merupakan wadah untuk menerangkan variabel atau pokok masalah”. Oleh karena itu, sangat penting untuk peneliti mengetahui apa arti variabel.

Fungsi dari teori adalah untuk membantu penelitian menerangkan fenomena sosial atau alami yang menjadi pusat perhatiannya, serta memberikan ketajaman analisis peneliti akan masalah yang diteliti.

##### **1. Pengembangan E-Book**

###### **A. Pengertian E-Book**

Sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili pendidik menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Haris (2011) The Oxford Dictionary of English : “ *e-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak, tetapi e-book dapat eksis tanpa di-print out, dan e-book

biasanya dibaca pada alat khusus yang disebut *e-book* reader. PC dan sebagainya Telepon Selular dapat juga digunakan untuk membacae-book” singkatnya *e-book* adalah versi digital dari sebuah buku.

Munif (2013) “Buku digital atau *e-book* adalah bentuk digital dari buku teks yang mana pada buku teks yang berisi teks dan gambar saja, sedangkan pada *e-book* dapat berisikan informasi digital dalam bentuk vidio, link, rekaman suara dan sebagainya”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan *e-book* dapat diartikan secara sebagai sumber belajar yang dikemas dengan menarik dan bisa di baca dengan memanfaatkan perangkat-perangkat elektronik.

Haris (2011) “*E-Book* atau electronic book adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak, tetapi e-book dapat eksis tanpa di-print out, dan e-book biasanya dibaca pada alat khusus yang disebut e-book reader”. *E-Book* atau buku digital adalah salah satu jenis buku atau bacaan yang hadir dalam bentuk softcopy atau elektronik yang kemudian bisa dibaca menggunakan perangkat digital baik itu smartphone maupun komputer (PC dan Laptop). Meskipun bentuknya softcopy yang artinya tidak memiliki fisik karena desain atau layout buku tidak dicetak dalam media kertas seperti buku konvensional. Namun dari segi tampilan ternyata sama persis dengan buku pada umumnya. Yakni terdapat halaman sampul, ada bagian kata pengantar, bagian bab per bab, nomor halaman, dan lain sebagainya. Pembaca buku elektronik nantinya juga akan membuka lembar demi lembar dengan usapan jari di layar perangkat elektronik atau perangkat digital. Sehingga dari segi isi dan tampilan tentunya akan tetap sama dengan buku fisik.

Seperti buku pada umumnya *e-book* (buku digital) juga memiliki fungsi dan manfaat yang sama yakni sebagai media informasi. Yang menjadi perbedaannya yakni buku elektronik ini dapat digunakan lebih efektif. Melalui *e-book* tersebut anda bisa memperoleh informasi baik berupa teks maupun gambar disertai konten yang lebih menarik. Yakni video dan juga audio.

Buku digital (*digital book*) atau dikenal juga dengan *Electronic Book (E-Book)* adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau *smartphone*. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer atau alat elektronik lainnya. Format buku berbentuk digital banyak disukai karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan format buku dalam bentuk konvensional. Keunggulan buku digital diantaranya mudah dibawa bepergian dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Buku digital dapat disimpan di PC (*Personal Computer*), Laptop, *Smartphone*, tablet, atau piranti atau elektronik yang secara khusus disediakan untuk menyimpan dan membaca buku berbentuk digital.

Damayanti (2014) mengemukakan “Kelebihan *e-book* dibandingkan dengan buku teks diantaranya: 1) gambar/ foto tumbuhan disajikan secara asli, 2) contoh tumbuhan dikenali oleh peserta didik karena ada sekelilingnya, memungkinkan untuk dijadikan rujukan, 3) relatif mudah dan murah sebab dapat memakai *smartphone* atau laptop, dan 4) memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri”.

Berdasarkan penjelasan Damayanti (2014) *e-book* memiliki kelebihan yaitu gambar atau foto disajikan secara asli, contoh mudah dikenali peserta didik, mudah digunakan karena sekarang bisa menggunakan *smartphone* atau laptop.

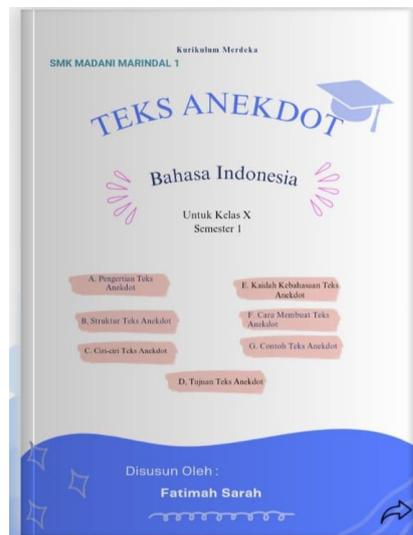
Wardhan & Rizkiantono (2017) mengemukakan “ Dengan keberadaan alternatif sumber belajar berupa buku digital atau e-book (*elektronik book*), dapat dijadikan solusi dalam menunjang pendidikan multikultural”. Berdasar pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penyajian materi yang menarik, dinamis, dan kaya secara visual, dapat menjadi ketertarikan tersendiri oleh anak-anak. Sehingga penggunaan alternatif sumber belajar berupa buku digital atau *e-book (elektronik book)* menjadi pilihan yang tepat dalam menunjang pendidikan multikultural.

Dahulu penggunaan buku dapat dilakukan dalam bentuk lembaran yang disusun guna dibaca masyarakat umum, Namun, kini seiring kecanggihan teknologi, buku hadir tidak hanya dalam bentuk lembaran kertas tetapi juga dalam bentuk digital yang dapat disimpan di smartphome, laptop, atau perangkat lainnya.

Langkah-Langkah menggunakan *E-Book* berbasis digital materi teks anekdot sebagai berikut :

1. Guru memberikan *E-Book* kepada peserta didik yang berbentuk digital yang sudah berisikan materi yang ingin dipelajari yaitu tentang teks anekdot melalui link yang telah dikirim pada group Whatsapp pembelajaran kelas.

Gambar 1. E-Book materi teks anekdot



2. Guru akan memberikan link yang mengarah langsung ke E-Book kepada siswa untuk di pelajari, siswa dapat menerima link ini melalui group Whatsapp.

Gambar 2. Link Pembelajaran



3. Siswa perlu mengklik link yang diberikan oleh guru untuk mengakses E Book. Link ini akan membawa mereka langsung ke halaman atau aplikasi yang berisi materi pembelajaran teks anekdot yang telah disediakan untuk menjadi bahan acuan peserta didik dalam belajar.

## **2. Berbasis Digital**

### **A. Pengertian Berbasis Digital**

Era digital ini telah mempengaruhi semua aspek kehidupan seperti ekonomi, politik, budaya, seni bahkan pendidikan. Media digital, juga biasa disebut multimedia, dapat digambarkan sebagai perangkat elektronik tempat informasi disimpan dan ditransmisikan dalam bentuk digital. Oleh karena itu, alat media digital adalah pembawa dan mediator berbagai jenis digital informasi yang disandikan seperti teks, usia, suara, video, animasi, atau kombinasi dari semuanya. Seiring berkembang teknologi media digital saat ini salah satunya digital book sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara digital.

Muhasim (2017) menjelaskan “Teknologi digital dalam perspektif komunikasi merupakan sistem penyampaian yang efisien, komunikasi menjadi lebih dinamis tanpa terhalang oleh ruang dan waktu”. Digital book adalah publikasi buku yang tersedia dalam bentuk digital. Biasanya terdiri dari gambar, teks, atau bahkan kombinasi keduanya. Digital book dapat dibuka dan dibaca melalui smartphone, komputer, dan berbagai perangkat elektronik lainnya. Hoyles dan Lagrange dalam Putrawangsa & Hasanah (2018) menekankan bahwa

“Pemanfaatan terhadap teknologi digital di masa sekarang ini dinilai sangat berpengaruh terhadap sistem pendidikan”.

Pada hakekatnya, proses pelaksanaan pembelajaran selalu berkembang dan berimprovisasi demi mengimbangi perkembangan zaman yang silih berganti seiring berjalannya masa. Hal ini terjadi agar proses pembelajaran relevan dengan perkembangan zaman itu sendiri, sehingga kita dapat menerapkan hasil pembelajaran pada kehidupan sehari-hari.

Amarulloh (2019) mengemukakan “Seperti kejadian pada masa sekarang ini, yaitu kita dihadapkan pada perkembangan teknologi yang di tandai oleh banyaknya pemanfaatan proses pembelajaran dengan sistem digitalisasi”. Munculnya sistem digitalisasi ini tidak terlepas dari fungsi teknologi digital yang dapat kita pandang sebagai media alternatif dan efektif yang dapat membantu peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan konsep yang dipahami tentang bagaimana materi pembelajaran tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam menguasainya. Cepatnya proses evolusi dan perkembangan teknologi multimedia membuat kita sebagai seorang guru harus mengimbangnya. Hal ini juga di ungkapkan oleh Eshet-Alkalai yang selaras dengan pembahasan tentang sistem digital yang dapat di jadikan alternatif pada proses pembelajaran saat ini,

Hidayat & Khotimah (2019) mengemukakan "Dapat mempelajari dan menghadapi situasi teknologi baru secara fleksibel, sehingga kita dapat mengkaji, memilih dan mengevaluasi data dan informasi secara kritis, untuk memanfaatkan potensi teknologi agar dapat memecahkan masalah dan membangun pengetahuan secara kolaboratif, keadaan ini dapat di barengi dengan menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab seseorang secara pribadi maupun kelompok”.

Perkembangan teknologi bahan ajar digital terus berkembang dan terjadi begitu cepat, tanpa kita sadari, perkembangan teknologi tersebut juga berdampak

pada dunia pendidikan. Hal ini di tandai dengan adanya pembelajaran digital (digital learning) dengan menggunakan berbagai macam perkembangan teknologi informasi sehingga dapat membantu proses pembelajaran tersebut. Hal tersebut dapat kita sikapi dengan mengaplikasikan perkembangan tersebut pada dunia pendidikan di mana jika itu banyak di terapkan di setiap sekolah tentu akan memudahkan pendidik maupun peserta didik sehingga akan sangat bermanfaat bagi generasi bangsa.

Hal tersebut agar kemajuan teknologi dapat kita salurkan pada hal-hal yang bersifat edukatif. Karna pada saat ini seperti yang kita ketahui, bahwa kemajuan teknologi digital ini banyak mengacu pada hal hal yang bersifat entertainment dan di jadikan sebagai bahan hiburan semata. Jadi, dengan adanya proses pembelajaran yang di gabungkan dengan bahan ajar digital tersebut, di harapkan dapat menarik minat peserta didik dan dapat di jadikan sebagai pengalih fokus dari hal-hal yang bersifat entertainment sebelumnya. Dan sebagai seorang pendidik di masa mendatang, kita juga diharuskan untuk update tentang hal-hal yang bersifat menarik perhatian peserta didik tersebut. Setelah itu baru dapat kita padukan agar menjadi komposisi yang sangat menarik.

Penelitian yang dilakukan pada penerapan bahan ajar berbasis Digital Canva dan web *Heyzine* dengan menciptakan produk berupa membuat E-Book sebagai wujud meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot. Ada beberapa tahap yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan penerapan bahan ajar Digital Canva dan web *Heyzine* yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hal ini bertujuan memudahkan peneliti untuk mendeskripsikan hasil analisis dari

pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote dengan menggunakan Digital Canva kelas X SMK Madani Marindal 1.

### **3. Budaya**

Edward B.Taylor mengemukakan “Kebudayaan adalah totalitas yang kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat, dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh orang sebagai anggota masyarakat”. Pendapat Edward B.Taylor dapat disimpulkan bahwa kebudayaan akan berubah terus sejalan dengan perkembangan zaman, percepatan perkembangan ilmu dan teknologi, serta perkembangan kepandaian manusia.

Salah satu sarana bagi pengembangan karakter siswa adalah melalui budaya sekolah Kementerian Pendidikan Nasional (2010) menyebutkan bahwa “Budaya sekolah adalah suasana kehidupan sekolah tempat peserta didik berinteraksi dengan sesamanya, guru dengan guru, konselor dengan sesamanya, pegawai administrasi dengan sesamanya, dan antara anggota kelompok masyarakat sekolah. Sedangkan cakupan budaya sekolah sangat luas, umumnya mencakup ritual, harapan, hubungan, demografi, kegiatan kurikuler, kegiatan ekstrakurikuler, proses mengambil keputusan, kebijakan maupun interaksi sosial antarkomponen di sekolah”.

Dalam Pengembangan Budaya dan Karakter Bangsa Kementerian Pendidikan Nasional (2010) juga disebutkan bahwa “Kepemimpinan, keteladanan, keramahan, toleransi, kerja keras, disiplin, kepedulian sosial, kepedulian lingkungan, rasa kebangsaan, dan tanggung jawab merupakan nilai-nilai yang dikembangkan dalam budaya sekolah”. Pengembangan nilai-nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa dalam budaya sekolah mencakup kegiatan-kegiatan yang dilakukan kepala sekolah, guru, konselor, tenaga administrasi ketika berkomunikasi dengan peserta didik dan menggunakan fasilitas sekolah.

Langgulong (2007) mengatakan bahwa “Budaya sekolah merujuk pada suatu sistem nilai, kepercayaan dan norma-norma yang diterima secara bersama, serta dilaksanakan dengan penuh kesadaran sebagai perilaku alami, yang dibentuk oleh lingkungan yang menciptakan pemahaman yang sama diantara seluruh unsur dan personil sekolah baik itu kepala sekolah, guru, staf, siswa dan jika perlu membentuk opini masyarakat yang sama dengan sekolah”.

Berdasarkan pendapat Langgulong (2007) Budaya sekolah adalah sekumpulan nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol dipraktikkan oleh kepala sekolah, guru, siswa, dan masyarakat sekitar sekolah.

Tilaar (2000) mengungkapkan “Budaya sekolah adalah nilai-nilai dominan yang didukung oleh sekolah atau falsafah yang menuntun kebijakan sekolah terhadap semua unsur dan komponen sekolah termasuk stake holders pendidikan, seperti cara melaksanakan pekerjaan di sekolah serta asumsi atau kepercayaan dasar yang dianut oleh personil sekolah”. Wagner (2004) mengatakan bahwa “Budaya sekolah bukanlah sebuah deskripsi demografis yang berhubungan dengan ras, sosial ekonomik atau metode-metode geografi”. Pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswa, yang memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal, sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran berbantuan budaya adalah pembelajaran yang memanfaatkan keunggulan-keunggulan yang ada disuatu daerah yang meliputi bidang ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi dan lain-lain kedalam pembelajaran disekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik dan dapat dimanfaatkan untuk

persaingan global sehingga mata pelajaran bahasa indonesia sangat sesuai jika dikaitkan dengan nilai-nilai budaya, karena diharapkan mampu meningkatkan penguasaan konsep dan pemahaman bahasa indonesia bagi siswa sekaligus membangun pengetahuan siswa terhadap daerahnya dan membentuk karakter diri siswa.

Pendidikan dan kebudayaan memiliki pengaruh timbal balik. Bila kebudayaan berubah maka pendidikan juga bisa berubah dan bila pendidikan berubah akan dapat mengubah kebudayaan. Pendidikan adalah tempat manusia-manusia dibina, ditumbuhkan, dan dikembangkan potensi-potensinya. Semakin potensi seorang dikembangkan semakin mampu menciptakan atau mengembangkan kebudayaan, sebab kebudayaan dikembangkan oleh manusia.

Mandailing adalah sebuah suku bangsa yang memiliki identitas yang utuh. Nama Mandailing diyakini berasal dari kata “Manda-Holing”, mengacu kepada suatu kerajaan yang sudah ada sebelum abad ke-12. Budaya Mandailing berasal dari masyarakat Mandailing suku batak yang mendiami wilayah Tapanuli Utara, Sumatera Utara, Indonesia. Budaya mandailing kaya dengan tradisi, adat istiadat, dan seni. Budaya Mandailing dikenal memiliki sistem kekerabatan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan salah satu cara mengintegrasikan budaya mandailing dalam bahan ajar bahasa indonesia yaitu dengan mengaitkan materi yang ada dalam bahasa indonesia dengan aspek-aspek yang ada dalam budaya mandailing misalnya bahasa di suatu daerah. Misalkan

seorang guru ingin menjelaskan tentang materi teks anekdot, seorang guru dapat memberikan contoh teks anekdot dengan menggunakan bahasa mandailing.

Pembelajaran teks anekdot berbantuan budaya Mandailing adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya Mandailing ke dalam pembelajaran teks anekdot. Ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, dan menghargai keberagaman budaya. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembelajaran teks anekdot berbantuan budaya bahasa Mandailing.

### 1. Pemilihan Teks Anekdot

Guru memilih teks anekdot yang menggambarkan atau mencerminkan kehidupan, nilai-nilai, atau humor budaya Mandailing. Teks anekdot yang dipilih dapat berisi cerita humor tradisional Mandailing atau kisah-kisah lucu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Mandailing.

### 2. Analisis Konteks Budaya

Sebelum membaca teks, siswa diajak untuk memahami konteks budaya di mana anekdot tersebut berasal. Guru memberikan penjelasan tentang tradisi humor, nilai-nilai budaya Mandailing, serta budaya yang mungkin terdapat dalam teks anekdot.

### 3. Diskusi dan Refleksi Budaya

Selama proses pembelajaran, siswa didorong untuk berdiskusi tentang elemen-elemen budaya Mandailing yang muncul dalam teks anekdot. Mereka

diberi kesempatan untuk merenungkan bagaimana nilai-nilai budaya Mandailing tercermin dalam humor atau cerita-cerita lucu yang mereka baca.

#### 4. Aktivitas Berbantuan Budaya

Guru menyusun aktivitas yang menekankan pada penguatan identitas budaya siswa Mandailing melalui teks anekdot. Misalnya, siswa dapat diminta untuk mengidentifikasi kosakata atau ekspresi khas bahasa Mandailing yang terdapat dalam anekdot, serta menganalisis cara penggunaannya dalam konteks humor.

#### 5. Kegiatan Kreatif

Siswa didorong untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang teks anekdot dan budaya Mandailing melalui kegiatan kreatif. Contohnya, siswa dapat diminta untuk membuat anekdot sendiri yang terinspirasi dari budaya Mandailing atau mempresentasikan teks anekdot dengan menggunakan gaya bahasa atau humor Mandailing.

#### 6. Penggunaan Bahasa Mandailing

Jika memungkinkan, guru dapat mengintegrasikan penggunaan bahasa Mandailing dalam pembelajaran teks anekdot, seperti menyajikan beberapa ungkapan atau kosakata dalam bahasa Mandailing yang terkait dengan teks yang dipelajari.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks anekdot berbantuan budaya Mandailing dapat menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa, membantu mereka mengembangkan pemahaman yang

lebih dalam tentang budaya mereka sendiri sambil memperkaya keterampilan membaca, pemahaman, dan apresiasi terhadap keanekaragaman budaya.

#### **4. Teks Anekdote**

##### **A. Pengertian Anekdote**

Teks anekdot sudah umum di kalangan masyarakat atau dengan kata lain sudah banyak diketahui oleh masyarakat. Hal ini kembali lagi pada isi dan tujuan dari teks anekdot yaitu tentang kritik dan sindiran yang ditujukan kepada orang-orang penting (petinggi negara atau aparatur negara). Teks anekdot banyak dibuat oleh masyarakat secara umum dengan tujuan tertentu. Selain dibuat oleh masyarakat secara umum, teks anekdot banyak dibuat oleh siswa yang sedang menempuh pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah. Hal ini dikarenakan materi mengenai teks anekdot juga dipelajari di jenjang SMA/MA khususnya di kelas X. Materi yang ada di dalam buku Bahasa Indonesia adalah tentang pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, dan contoh teks anekdot.

Kata anekdot berasal dari kata bahasa Yunani *anekdota*, yang berarti memoar atau kisah rahasia. Kisah itu merupakan koleksi kejadian-kejadian singkat dari kehidupan pribadi dari istana Bizantin. Makna anekdot dipakai untuk setiap kisah yang digunakan untuk menekankan atau mengilustrasikan ide sipenulis. Pada perkembangannya, anekdot diartikan sebagai sebuah cerita singkat mengenai suatu kejadian yang tidak bisa baik fakta maupun imajinasi, dengan tujuan menghibur pembaca, anekdot menyampaikan realitas sosial dengan cara yang unik, yaitu humor yang menghibur merupakan media efektif untuk menyampaikan realita sosial.

Kosasih (2013) berpendapat bahwa “anekdot adalah teks yang berbentuk cerita di dalamnya terdapat humor dan juga kritik, anekdot sering kali bersumber dari kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal”. Teks anekdot merupakan cerita yang bersifat lucu, menarik dan mengesankan, tokoh pada teks anekdot merupakan orang-orang penting atau terkenal seperti pejabat negara, artis dan penyanyi. Kosasih (2021) “anekdot tidak hanya menyajikan hal lucu, guyonan maupun humor, namun terdapat pesan atau yang diharapkan dapat tersampaikan dan menjadi pelajaran”.

Mukhlis & Ermawati (2020) “Anekdot diartikan sebagai cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang-orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya”. Wardani (2017) mengatakan “Anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan”. Anekdot selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial”. Sebuah anekdot merupakan sarana penyampaian pesan dan kritikan terhadap fenomena sosial melalui kemasan cerita lucu namun sarat makna. Rasa peka terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat sangat bagus sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa di sekolah.

Danandjaja & Lestarini (1997) berpendapat bahwa “Anekdot merupakan semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik dan aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain”. Hal tersebut senada dengan Muthiah (2012) yang menyatakan bahwa “Anekdot adalah sebuah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa” . Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur si pembaca. Teks Anekdot sering juga disebut dengan cerita jenaka.

Gerot dan Wignell dalam Wachidah (2004) menyatakan “Teks anekdot pada umumnya terdiri atas lima bagian atau struktur generic. Lima bagian tersebut antara lain abstract, orientation, crisis, reaction, dan coda” Di Yunani kuno teks anekdot adalah suatu teks berdasarkan kenyataan yang sebenarnya. Anekdot tercipta sebagai salah satu bentuk penyadaran sosial, anekdot menyampaikan realitas sosial dengan cara yang unik, yaitu humor. Anekdot yang sifatnya menghibur merupakan media efektif untuk menyampaikan realitas sosial. Di dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:62) mengungkapkan bahwa “Anekdot merupakan cara seseorang untuk menunjukkan kepeduliannya pada persoalan-persoalan”. Tidak dengan tindakan, tetapi cukuplah anekdot itu mengingatkan orang lain, tanpa harus merasa tersinggung. Menurut Tim Kemendikbud (2013:111) mengungkapkan, “Bahwa anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya”.

Dapat disimpulkan bahwasanya anekdot adalah cerita singkat yang mempunyai unsur kelucuan yang bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh yang nyata dan terkenal yang bertujuan untuk menghibur pembaca tersebut.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S An-Najm Ayat 43 yang berbunyi :

وَأَنَّهُ هُوَ أَضْحَكَ وَأَبْكَى

“Dan bahwasanya Dia-lah yang menjadikan orang tertawa dan menangis.”

Berdasarkan ayat tersebut dapat dimaknai dua sifat manusia yang sangat manusiawi, yaitu tawa dan tangis.

## **B. Struktur Anekdote**

Agar menganalisis teks anekdot efektif dilakukan, maka ada struktur dan kaidah yang harus di pahami. Penulisan teks anekdot mempunyai struktur anekdot berupa cerita ataupun narasi singkat.

Kegiatan menulis teks anekdot harus menerapkan struktur penulisan dengan baik sesuai dengan susunan yang sudah ditentukan, Penulisan teks anekdot mempunyai struktur anekdot berupa cerita ataupun narasi singkat. Kosasih (2013: 19) menyatakan bahwa di dalam cerita anekdot ada tokoh, alur, dan latar. Ketiga struktur cerita yang harus ada pada teks anekdot. Struktur teks anekdot yang sudah dipaparkan di atas, merupakan struktur cerita yang harus ada dalam penulisan teks anekdot. Sedangkan Tim Cerdas Komunika (2013:5) menyatakan bahwa struktur teks anekdot berupa cerita atau dialog singkat dan memiliki tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa.

Kemendikbud (2013:194) menyatakan bahwa struktur teks anekdot sebagai berikut : Abstraksi, Orientasi, Krisis, Reaksi, Koda.

### **1. Abstraksi**

Abstraksi merupakan bagian paling awal teks anekdot, dan secara umum berisi tentang gambaran awal sebuah kejadian tertentu. Abstraksi diawali bagian paragraf yang berfungsi memberi gambaran tentang teks, biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang akan didalam teks.

### **2. Orientasi**

Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi. Penulisan biasanya bercerita dengan detail dibagian ini.

### **3. Krisis**

Krisis adalah bagian dimana terjadi hal atau masalah yang unik atau tidak biasanya terjadi pada sipenulis atau orang yang diceritakan.

#### 4. Reaksi

Reaksi adalah bagian bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul dikrisis tadi.

#### 5. Koda

Koda adalah merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut. Bisa juga dengan memberi simpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis”.

Dalam penulisan teks anekdot harus memperhatikan struktur yang sudah ditetapkan, seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa struktur teks anekdot adalah abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda, dan reorientasi merupakan kesatuan yang utuh dalam penulisan teks anekdot. Penulis menyimpulkan bahwa dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan struktur yang sesuai dan sudah ditentukan diantaranya adalah isyarat, pemunculan masalah, dan harus terkandung kebenaran agar dapat dijadikan pelajaran untuk khalayak.

### **C. Ciri Kebahasaan Anekdot**

Ciri-ciri yang terdapat dalam materi teks anekdot yaitu: 1) teks anekdot bersifat humor atau lelucon, artinya teks anekdot berisikan kisah-kisah lucu atau bualan, 2) bersifat menggelitik, artinya teks anekdot dapat menghibur pembaca dengan kelucuan yang ada dalam teks, 3) bersifat menyindir, 4) memiliki tujuan tertentu, 5) kisah cerita yang di sajikan hampir menyerupai dongeng.

Dalam teks anekdot terdapat ciri-ciri kebahasaan yang membedakan teks ini dengan teks-teks yang lain. Kemendikbud (2013:111) Menyatakan bahwa ciri kebahasaan dalam teks anekdot sebagai berikut :

#### 1. Disajikan dalam bahasa yang lucu

Penyajian bahasa yang lucu adalah bahasa yang digunakan dalam penulisan teks anekdot dapat dipelesetkan menjadi bahasa yang lucu

#### 2. Berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel.

Maksud dari peristiwa membuat jengkel adalah cerita dalam teks anekdot itu dibuat konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Mengenai ciri kebahasaan teks nekdot, pemilihan bahasa yang lucu sangat diperlukan.

Mengenai ciri kebahasaan teks anekdot, pemilihan bahasa yang lucu sangat diperlukan. Dapat disimpulkan bahwa ciri kebahasaan dalam menulis teks anekdot adalah penyajian yang lucu dan berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel bagi pembacanya atau konyol tetapi di dalamnya ada trik yang membangun yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Berdasarkan uraian ciri kebahasaan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa di dalam teks anekdot terdapat pemeran orang yang suka humor dan menjengkelkan yang secara sengaja dibuat-buat agar pembaca teks anekdot mendapatkan hiburan dan suka membacanya.

Leanordosky (2014) menyatakan bahwa teks anekdot memiliki ciri sebagai berikut :

- 1) Anekdot selalu terilhami dari kejadian nyata yang diprovokasi menjadi sebuah kalakar.
- 2) Anekdot pada awalnya hanya melibatkan tokoh-tokoh terkenal, tetapi seiring waktu penyajian anekdot mengalami modifikasi kearah fiktif.
- 3) Anekdot bersifat menghibur tetapi terutamanya untuk mengungkapkan kebenaran yang lebih umum.
- 4) Anekdot terkadang bersifat sindiran alami.
- 5) Anekdot dekat dengan tradisi tamsil.

Suherli, dkk. (2017:103) menyatakan bahwa ciri-ciri kebahasaan teks anekdot adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan kalimat yang menyatakan masa lalu.
2. Menggunakan kalimat retorik, (kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban).
3. Menggunakan konjungsi (kata penghubung) yang menyatakan hubungan waktu seperti kemudian, lalu dan konjungsi yang menyatakan hubungan sebab-akibat.

Menggunakan konjungsi hubungan waktu (kronologis), seperti ketika, pada waktu itu, ketika itu, sebelum, akhirnya. Banyak menggunakan konjungsi kualitas atau penyebaban, seperti: karena, sebab, karena itu, oleh itu.

4. Menggunakan kata kerja aksi seperti menulis, membaca, dan berjalan.
5. Menggunakan kalimat perintah (imperative sentence).
6. Menggunakan seru.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri kebahasaan dalam menulis teks anekdot adalah penyajian yang lucu dan peristiwa yang nyata, melibatkan tokoh terkenal yang mengalami modifikasi kearah fiktif yang membuat jengkel bagi pembacanya atau konyol tetapi di dilamnya ada kritik yang membangun yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca berupa sindiran.

#### **D. Kaidah Penulisan Anekdot**

Dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan kaidah penulisan yang tepat agar teks anekdot yang dihasilkan menjadi sebuah teks yang tepat. Menurut kemendikbud (2013:112) mengatakan bahwa kaidah penulisan teks anekdot sebagai berikut :

1. Menggunakan pertanyaan retorika, seperti: apakah kamu tahu
2. Menggunakan kata sambung (konjungsi) waktu, seperti : kemudian, setelah itu, dan lain-lain.
3. Menggunakan kata kerja seperti : pergi, tulis, dan lain-lain.
4. Menggunakan kalimat perintah.

Pada penulisan teks anekdot harus memperhatikan kaidah penulisan yang sudah dipaparkan seperti menggunakan pertanyaan retorika, menggunakan kata sambung menggunakan kata kerja, dan menggunakan kalimat perintah. Sedangkan menurut Tim Cerdas Komunika (2013:5) menyatakan bahwa “Kaidah penulisan dalam teks anekdot harus berupa lelucon dan mengandung kebenaran

tertentu”. Jadi, kaaidah penulisan teks anekdot di dalam ceritanya harus berupa lelucon dan mengandung kebenaran tertentu.

Sesuai dengan apa yang sudah di paparkan mengenai kaidah penulisan teks anekdot, penulis menyimpulkan bahwa kaidah penulisan teks anekdot adalah ketepatan menggunakan kalimat, penulisannya harus berupa lelucon, dan mengandung kebenaran tertentu.

### **E. Unsur-Unsur Teks Anekdot**

Sarwono (2014) menyatakan bahwa dalam teks anekdot terdiri dari beberapa unsur, antara lain yaitu :

#### 1. Tema Cerita

Tema cerita menjadi salah satu unsur yang sangat penting dalam sebuah teks anekdot. Unsur yang satu ini merupakan gagasan umum yang menjadi dasar dalam pengembangan seluruh cerita anekdot.

#### 2. Tokoh

Unsur teks anekdot selanjutnya yang juga terdapat di dalam teks anekdot adalah unsur Tokoh. Sesuai dengan namanya, unsur yang satu ini merupakan pelaku yang terdapat di dalam cerita atau teks anekdot.

#### 3. Latar

Seperti yang diketahui bahwa unsur latar dalam teks anekdot dibedakan menjadi tiga bagian yaitu latar tempat, latar waktu, dan juga latar sosial.

#### 4. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan sebuah teknik yang dipilih oleh pembuat cerita untuk mengemukakan gagasan atau ceritanya. Sudut pandang sendiri terbagi menjadi dua macam yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

#### 5. Gaya bahasa dan nada

Unsur terakhir adalah gaya bahasa yang digunakan. Perlu diketahui bahwa gaya bahasa dalam sebuah cerita atau teks anekdot memiliki banyak fungsi. Salah satu fungsinya yaitu sebagai penyapa gagasan.

#### **F. Fungsi Teks Anekdot**

Anekdot memiliki beberapa fungsi yakni :

- 1) Fungsi primer, sebagai sarana ekspresi yang berhubungan dengan ketidakpuasan, kejengkelan, kemarahan, dan sebagainya.
- 2) Fungsi sekunder, sebagai bahan hiburan, sebagai analogi atau contoh dalam menjelaskan sesuatu sebagai penarik perhatian dan sebagainya.

#### **G. Langkah-langkah Menulis Teks Anekdot**

Langkah-langkah menulis teks anekdot sebagai berikut:

1. Menentukan topik

Topik adalah ide cerita atau gagasan cerita atau dasar cerita atau apa yang akan diceritakan.

2. Mencari bahan referensi

Bahan yang diperoleh dapat berupa buku atau majalah atau Koran atau internet, observasi, dan imajinasi.

3. Menentukan pesan yang akan disampaikan atau sindiran yang akan disampaikan

Pesan yang akan disampaikan bisa tersirat (implisit) maupun tersurat (eksplisit).

4. Menentukan unsur lucu atau konyol atau jengkel
5. Menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot
6. Mengembangkan teks anekdot
7. Menyunting teks

Menyunting yaitu mengoreksi teks yang sudah dibuat. Koreksi teks berdasarkan kesesuaian isi dengan topik, kaidah, dan bahasa.

8. Merevisi teks sesuai dengan hasil suntingan Pada tahap ini,

Siswa menulis ulang teks yang sudah disunting/dikoreksi.

9. Memberi judul

Judul yang dipilih harus menarik agar mempengaruhi minat pembaca.

## H. Contoh Teks Anekdote

### **Kaos Tahanan KPK**

Ada dua orang dari partai politik, sebut saja namanya Danu dan Zaky, yang mempunyai niat yang sama dengan maksud untuk mencalonkan diri sebagai anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.

Setelah selesai memberikan berkas-berkas pencalonannya ke KPU di wilayah masing-masing, Danu dan Zaky ngobrol sekaligus meminum kopi di sebuah kantin. Mereka kemudian terikat ke dalam sebuah percakapan yang sangat seru.

Danu: Zak, kamu tahu kan di negara kita sudah terdapat banyak politis-politis yang kaya raya?!

Zaky: Emm, masalah itu aku juga udah tahu, Dan!

Danu: Dengan kekayaan yang mereka miliki, mereka semua sanggup untuk membeli baju yang termahal di Indonesia.

Zaky: Lho, maksud kamu apa ya?

Danu: Ya, apalagi kalo bukan baju tahanan KPK.

Zaky: Kok malah kaos tahanan KPK si dan, aku gak paham?

Danu: Ya iyalah, coba aja deh kamu pikir Zak, seorang politis terlebih dahulu harus bisa mengambil uang negara minimal 1 miliar baru mereka semua bisa menggunakan kaos tersebut.

Wahyu: Ohh, aku baru paham kalau maksud kamu seperti itu, Dan.

Kemudian mereka memesan kopi untuk yang kedua kalinya dan mengingat masa lalu mereka yang sudah pernah mengenakan kaos termahal KPK itu.

*Sumber : 50+ Contoh Teks Anekdote Lengkap dengan Analisis Strukturnya (detik.com)*

Berdasarkan contoh teks anekdot di atas dapat dianalisis strukturnya :

1. Abstraksi

Ada dua orang dari partai politik, sebut saja namanya Danu dan Zaky, yang mempunyai niat yang sama dengan maksud untuk mencalonkan diri sebagai anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.

2. Orientasi

Setelah selesai memberikan berkas-berkas pencalonannya ke KPU di wilayah masing-masing, Danu dan Zaky ngobrol sekaligus meminum kopi di sebuah kantin. Mereka kemudian terikat ke dalam sebuah percakapan yang sangat seru.

3. Krisis

Danu: Zak, kamu tahu kan di negara kita sudah terdapat banyak politis-politis yang kaya raya?!

Zaky: Emm, masalah itu aku juga udah tahu, Dan!

Danu: Dengan kekayaan yang mereka miliki, mereka semua sanggup untuk membeli baju yang termahal di Indonesia.

Zaky: Lho, maksud kamu apa ya?

Danu: Ya, apalagi kalo bukan baju tahanan KPK.

Zaky: Kok malah kaos tahanan KPK si dan, aku gak paham?

4. Reaksi

Danu: Ya iyalah, coba aja deh kamu pikir Zak, seorang politis terlebih dahulu

harus bisa mengambil uang negara minimal 1 miliar baru mereka semua bisa menggunakan kaos tersebut.

Wahyu: Ohh, aku baru paham kalau maksud kamu seperti itu, Dan.

#### 5. Koda

Kemudian mereka memesan kopi untuk yang kedua kalinya dan mengingat masa lalu mereka yang sudah pernah mengenakan kaos termahal KPK itu.

### **Salah Arti**

Seorang dosen fakultas hukum di suatu Universitas, sedang memberi kuliah tentang hukum pidana. Setelah memaparkan materi, dibuka sesi tanya jawab.

Pada sesi itu si Dadang bertanya pada dosen, "Pak kalau kepanjangan dari KUHP itu apa?"

Lalu, dosen tidak menjawab, malah dilemparkannya pada si Andre, dan berkata, "Saudara Andre, coba bantu saya untuk menjawab pertanyaan dari temanmu saudara Dadang!"

Dengan tegas si Andre menjawab, "Kasih Uang Habis Perkara, Pak!" jawab Andre sambil berdiri.

Mahasiswa lain yang ada di kelas pun tentu tertawa, sementara pak dosen geleng-geleng kepala, sambil menambahkan pertanyaan si Dadang.

"Saudara Andre, dari mana saudara tahu jawaban itu?" kata si dosen, sambil menatap arah Andre.

Pertanyaan tersebut dijawab Andre pula dengan tegas. "Peribahasa Inggris mengatakan 'Pengalaman adalah guru yang terbaik' begitu, Pak!"

Seisi kelas tertawa. Kemudian, 5 menit kemudian tawa itu mereda dan kelas kembali tenang.

*Sumber : 50+ Contoh Teks Anekdote Lengkap dengan Analisis Strukturnya (detik.com)*

Berdasarkan contoh teks anekdot di atas dapat dianalisis strukturnya :

1. Abstraksi

Seorang dosen fakultas hukum di suatu Universitas, sedang memberi kuliah tentang hukum pidana.

2. Orientasi

Setelah memaparkan materi, dibuka sesi tanya jawab. Pada sesi itu si Dadang bertanya pada dosen, "Pak kalau kepanjangan dari KUHP itu apa?"

Lalu, dosen tidak menjawab, malah dilemparkannya pada si Andre, dan berkata, "Saudara Andre, coba bantu saya untuk menjawab pertanyaan dari temanmu saudara Dadang!"

3. Krisis

Dengan tegas si Andre menjawab, "Kasih Uang Habis Perkara, Pak!" jawab Andre sambil berdiri. Mahasiswa lain yang ada di kelas pun tentu tertawa, sementara pak dosen geleng-geleng kepala, sambil menambahkan pertanyaan si Dadang. "Saudara Andre, dari mana saudara tahu jawaban itu?" kata si dosen, sambil menatap arah Andre.

4. Reaksi

Pertanyaan tersebut dijawab Andre pula dengan tegas. "Peribahasa Inggris mengatakan 'Pengalaman adalah guru yang terbaik' begitu, Pak!"

## 5. Koda

Seisi kelas tertawa. Kemudian, 5 menit kemudian tawa itu mereda dan kelas kembali tenang.

### **B. Kerangka Konseptual**

Dalam praktik pembelajaran membuat teks anekdot dikelas bahan ajar menjadi salah satu masalah dikelas keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran membuat teks anekdot. Bahan ajar yang tersedia masih menggunakan buku paket untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru, bahan ajar *digital* yang inovatif dan mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran teks anekdot.

Sejalan dengan uraian di atas, perlu dikembangkan sebuah bahan ajar dalam bentuk baru agar mampu menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah bahan ajar yang mampu mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran membuat teks anekdot yang mengandung unsur-unsur pembangun. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang diharapkan mampu menjadi solusi untuk kendala tersebut. Penelitian yang dimaksud berjudul “Pengembangan *E-Book* Berbasis Digital Berbantuan Budaya Materi Teks Anekdot Kelas X SMK Madani Marindal 1”. Pengembangan bahan ajar membuat teks anekdot tersebut memerlukan beberapa tahap yaitu, observasi lapangan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal mengenai ketersediaan bahan ajar membuat teks anekdot baru untuk siswa kelas X SMK di sekolah Madani Marindal 1. Berdasarkan pengamatan



### C. Penelitian Relevan

Beberapa jenis penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut adalah :

1. Hasil Penelitian Rohaya (2022) dalam jurnal Bahasa Indonesia yang berjudul “Pengembangan Teks Anekdote Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Alternatif Materi Ajar Kelas X SMAN Sengkongkang”. Jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan teks anekdot berbasis kearifan lokal sebagai alternatif materi ajar kelas X SMAN 1 Sengkoang. Hasil penelitian ini ditemukan teks anekdot terdapat dalam buku Bahasa Indonesia. Pengembangan teks berbasis kearifan lokal untuk bahan ajar teks anekdot merupakan salah satu bagian dari inovasi pendidikan. Nilai-nilai kearifan lokal merupakan muatan yang dapat disisipkan dalam sebuah bahan ajar. Bahan ajar teks anekdot berbasis kearifan lokal berusaha memberikan sesuatu yang baru terhadap cara penyampaian nilai kearifan lokal yang sebenarnya hadir di setiap kehidupan siswa. Karena ketika berbicara mengenai kearifan lokal, maka kita juga membicarakan kebudayaan yang berasal dari masyarakat.
2. Maharani & Yefterson (2021) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa menengah atas. Persamaan penelitian ini adalah menerapkan pengembangan bahan ajar *E-book*. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif dalam

meningkatkan literasi membaca siswa menengah atas sebagai bahan ajar pembelajaran sejarah, sedangkan penelitian ini untuk mengembangkan *e-book* berbasis digital berbantuan budaya dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot. Hasil penelitian ini kurangnya minat baca siswa sehingga dirasa perlu melakukan inovasi bahan ajar yang lebih interaktif berupa *E-book*, *E-book* mampu mengintegrasikan tayang suara, grafik, gambar, maupun film sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional. Peneliti mengembangkan *E-book* sebagai bahan ajar dengan memasukkan materi sejarah sejarah ilmu, peristiwa, kisah, dan seni. Hasil bahan ajar *E-book* berdasarkan kelayakan materi yakni kelayakan ahli materi 4.0 dengan kategori sangat layak. Validasi bahan ajar awalnya sebesar 1.73 dikategorikan kurang layak dan setelah direvisi diperoleh rata-rata 3.72 dengan dikategorikan sangat layak. Sedangkan ahli teknologi pembelajaran yakni 3.64 dengan dikategorikan sangat layak. Dengan demikian bahan ajar *E-book* sangat layak di uji cobakan kepada siswa untuk melihat kepraktisan dan dapat memanfaatkan sebagai pelengkap pembelajaran sejarah peminatan.

3. Syafani & Tressyalina (2023) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan *E-Book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Biografi”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *E-book* interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks biografi. Persamaan penelitian adalah menerapkan pengembangan budaya dalam bahan ajar *E-book*. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut adalah penerapan *E-book* interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks biografi, sedangkan

penelitian ini untuk mengembangkan *E-book* berbasis digital berbantuan budaya pada materi teks anekdot. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan *E-book* interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks biografi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa juga lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu menyajikan ide-ide yang lebih kreatif dan inovatif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan *E-book* interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks biografi dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.