

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami masa pemulihan sejak masa pandemi COVID 19. Walaupun begitu, problematika proses belajar mengajar pasca pandemi ini harus dapat diatasi oleh para pengajar di setiap tingkat Pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dan siswa serta lingkungan. Interaksi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menjalin kerja sama antara guru dan siswa untuk saling mendapatkan umpan balik yang berguna untuk menambah ilmu. Hamalik (2013, h:57- 64) “ pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan guru memerlukan bahan ajar yang baik dengan bantuan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa khususnya dalam hal ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di era Industri 4.0 bahan ajar telah berkembang ke arah bahan ajar digital. Bahan ajar tidak hanya berbentuk cetak, tetapi sudah bermetamorfosis pada bahan ajar online. Bahan ajar online ini adalah bahan ajar yang mengintegrasikan aplikasi teknologi komputer. Ada atau tidak ada guru bahan ajar menjadi inti dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar harus mendapat perhatian khusus bagi guru sebelum mengajar. Dari gambaran tersebut, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk memilih dan Menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum.

Bahan pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berperan sebagai bahan belajar mandiri, apabila bahan pembelajaran didesain secara lengkap. Bahan pembelajaran ini

dilengkapi dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai, materi pembelajaran yang diuraikan dalam kegiatan belajar, ilustrasi media.

Hamalik (Mahmudah, 2017: 64) “bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, metode dan teknik yang digunakan oleh guru dalam rangka meningkatkan mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala, salah satunya adalah terbatasnya bahan ajar sebagai sumber penunjang di luar buku paket dari Kemendikbud. Sehingga, penerapan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus kreatif, inovatif dan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih meriah dan menyenangkan.

Berkaitan dengan pembelajaran bahasadan sastra Indonesia, sampai saat ini telah banyak media ajar yang dapat ditemukan, namun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik masih sulit. Maka guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam memilih media untuk mendukung proses dan hasil pembelajaran. Guru dapat mengambil media dengan tampilan yang menarik, ukuran media yang jelas, tayangan yang singkat dengan menggunakan “bahasa siswa” dan mengandung pesan atau informasi pembelajaran secara kontekstual dialami siswa pada kehidupan nyata untuk perkembangan kognitif siswa.

Media audio visual merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide, suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini

dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Hamdani (Yanti, P.D. & Khotimah, N, 2019: 4) “ bahwa media audio visual merupakan media pandang-dengar yang dapat dijadikan bahan ajaran karena media tersebut dapat memudahkan guru sebagai pengganti sehingga guru bisa menjadi fasilitator belajar”. Jadi, media audio- visual sangat cocok digunakan dalam pembelajaran anak selain bisa dilihat secara nyata media audio-visual juga dapat menghasilkan suara sehingga mudah di ingat oleh siswa. Media audio visual menyebabkan tampilan audio visual lebih dinamis dan menyenangkan bagi penggunaannya, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan. Dan informasi atau pesannya dapat mudah di mengerti oleh siswa. Berdasarkan uraian dan fakta di atas, maka Penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Pada Teks Anekdote di Kelas X SMA ABDI NEGARA BINJAI”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, identifikasi masalah dilakukan agar penelitian lebih efektif.

Arikunto (2013:14) mengatakan “Untuk sampai pada batasan masalah, peneliti harus mencoba mendaftarkan sebanyak-banyaknya masalah yang menjadi ganjalan didalam pikirannya yang sekiranya dapat dicarikan jawabannya melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan”. Dari kajian dan pembahasan yang dibahas pada latar belakang masalah diatas terdapat sejumlah masalah yang muncul ke permukaan. Masalah-masalah itu diuraikan sebagai berikut :

Media pembelajaran yang belum dimanfaatkan oleh guru.

Guru belum memanfaatkan bahan ajar berbasis audio visual pada teks anekdot.

3. Media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pelajaran bahasa

Indonesia umumnya masih menggunakan media berbasis power point biasa.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan.

Arikunto (2013:14 ) mengatakan “Dari banyak masalah yang berhasil di daftar atau diidentifikasi dengan menyesuaikan diri pada keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki, peneliti hanya memilih satu atau beberapa masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya”. Tahap inilah yang disebut batasan masalah. Sesuai dengan pentingnya pembatasan masalah, maka Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu pada masalah “ **Penggunaan dari pembelajaran berbasis audio visual pada teks anekdot KD 3.6 Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdot dan 4.6 Menciptakan Kembali Teks Anekdot Dengan Memerhatikan Struktur dan Kebahasaan Baik Lisan dan Tulisan di Kelas X SMA ABDI NEGARA BINJAI**”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan sasaran masalah yang telah dinyatakan pada pembatasan masalah, Menurut Sugiyono (2019:63) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data”.maka dapat ditemukan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar berbasis audio visual pada teks anekdot di Kelas X SMA ABDI NEGARA?

Bagaimanakah validasi ahli materi dan desain pengembangan bahan ajar berbasis audio visual pada teks anekdot di Kelas X SMA ABDI NEGARA ?

Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar berbasis audio visual pada teks anekdot di Kelas X SMA ABDI NEGARA ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian data atau informasi yang akan dicapai melalui penelitian, tujuan penelitian harus jelas sehingga dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yang konkret dapat di amati dan diukur. Menurut Arikunto (2013:97) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh saat penelitian selesai”.

Untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbasis audio visual pada teks anekdot di Kelas X SMA ABDI NEGARA.

Untuk mendeskripsikan validasi ahli materi dan desain pengembangan bahan ajar berbasis audio visual pada teks anekdot di Kelas X SMA ABDI NEGARA.

Untuk mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran bahan ajar berbasis audio visual pada teks anekdot di Kelas X SMA ABDI NEGARA.

### **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penulisan ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Uraianannya adalah sebagai berikut.

Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam pembelajaran teks anekdot.

#### **2. Manfaat Praktis**

a. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang Studi Bahasa Indonesia khususnya untuk mempertimbangkan media pembelajaran berdasarkan media pembelajaran berbasis audio visual dalam meningkatkan kemampuan siswa.

b. Sebagai penambahan wawasan pengetahuan bagi pembaca tentang media pembelajaran.

c. Menjadi sumbangan pemikiran untuk mengembangkan dunia pendidikan khususnya bidang mata pelajaran bahasa Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL**

#### **A.KAJIAN TEORITIS**

Dalam penyusunan skripsi ini, kajian teoritis merupakan landasan dalam mendekati permasalahan penelitian, dalam kajian teoritis diuraikan teori-teori yang berhubungan variable yang diteliti.

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. Mengingat pentingnya hal itu, maka teori yang digunakan harus berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, yang sarannya adalah untuk kejelasan uraian suatu penelitian. Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis teks anekdot dengan memperhatikan unsur pembangunnya dengan tujuan peneliti mengharapkan siswa dapat memahami dengan memperhatikan teks anekdot. Semua akan terurai di dalam bab ini untuk memperjelas sebuah permasalahan.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan keterampilan. Dengan hal ini peneliti bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam menulis melalui proses berpikir.

Allah SWT berfirman:

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ ۖ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ

Artinya : Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu” (Qs. Al – Ankabut : 43).

Dari surah diatas dapat di tafsirkan bahwa demikianlah Allah mengumpamakan sesuatu perumpamaan bagi manusia. Hanya orang berakal yang dapat memikirkan perumpamaan tersebut.

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia”. Maksudnya, untuk mereka, agar mereka mengambil manfaat dan untuk mengajari mereka, karena perumpamaan itu termasuk salah satu metode yang dapat menjelaskan ilmu, karena ia dapat memudahkan hal-hal yang logis dengan hal-hal yang empiris (nyata) sehingga makna yang dimaksud menjadi jelas karenanya. Dan perumpamaan itu menjadi masalah bagi kebanyakan orang. “dan” tetapi “tiada yang memahaminya,” untuk menghayati dan memikirkan serta menerapkannya sesuai gambaran yang dikemukakan oleh perumpamaan itu, dan memahaminya di dalam hati “kecuali orang yang berilmu,” maksudnya, kecuali orang yang benar-benar memiliki ilmu yang sebenarnya, yaitu mereka yang memiliki ilmu sampai ke dalam hati mereka. Ini adalah pujian untuk perumpamaan-perumpamaan yang dilontarkan, dan suatu anjuran untuk dihayati dan dipahami, dan pujian bagi orang yang memahaminya, dan bahwa itu merupakan tanda bahwa dia termasuk ahli ilmu. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa orang yang tidak memahaminya, padahal perumpamaan itu sangat penting.

## **1. Pengertian Media Pembelajaran**

### **a. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah “Perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014: 3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah “Manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Hamalik (Arsyad, 2014: 4). “mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima informasi”. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

### **b. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya beraneka ragam ada yang berbentuk buku bacaan, bahan digital, foto, buku kerja (LKS) dan lain sebagainya. Berikut peneliti paparkan mengenai pengertian bahan ajar dari berbagai sumber.

Bahan ajar menurut KBBI merupakan bahan pelajaran yang disusun secara sistematis, digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat relevan dengan penggunaan bahan ajar sebagai alat untuk menjelaskan suatu materi. Berikut pengertian bahan ajar menurut para ahli, yaitu: Menurut Majid (Moh. Jazuli, 2017: 48) “bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik”. Bahan ajar menjadi 4 kategori yaitu: pertama, bahan cetak visual seperti buku, handout, leaflet, walchart, brosur, gambar, maket. Kedua, bahan dengar audio seperti tape recorder, radio, kaset. Ketiga, bahan pandang dengar audio visual seperti video compact disk, film. Keempat bahan ajar interaktif seperti CD interaktif. Menurut Prastowo (Centre for Competency Based Training). “bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan untuk membantu pendidik guru, dosen, maupun instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas”.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala sarana untuk memperlancar proses pembelajaran di dalamnya terdapat materi dan Latihan- Latihan.

### **c. Jenis- Jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar memiliki beragam jenis, selain buku teks yang sering kita kenal. Terdapat bentuk- bentuk lain seperti modul, video pembelajaran, booklet, handout, dan lainnya yang masing- masing pasti memiliki karakteristik dan tujuan tersendiri. Berikut peneliti paparkan mengenai jenis- jenis bahan ajar menurut para

ahli. Prastowo mengategorikan bahan ajar menjadi 3 kelompok besar, meliputi:

Bahan ajar yang dilihat dari bentuknya meliputi:

- (a) Bahan ajar cetak, yaitu berbagai bahan yang disajikan dalam kertas cetak, seperti buku, handout, modul, dan lain-lain;
- (b) Bahan ajar dengar atau audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau kelompok orang. Contohnya: kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio;
- (c) Bahan ajar audio visual, segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Contohnya: film, dan video; dan
- (d) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) yakni kombinasi dari dua atau lebih media (teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video) yang dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah, contohnya *compact disk interactive*.

#### **d. Fungsi Bahan Ajar**

Prastowo mengemukakan beberapa fungsi bahan ajar sebagai berikut: Fungsi bahan ajar bagi guru ialah menghemat waktu guru dalam proses mengajar, serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dan bahan ajar bagi peserta didik antara lain peserta didik dapat belajar di dalam maupun di luar jam kelas dengan mudah. Sehingga membantu peserta didik dalam meningkatkan potensi dalam memahami pelajaran lebih jauh. Bahan ajar dilihat dari cara kerjanya, terdapat empat macam, diantaranya :

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, artinya yaitu tidak perlu menggunakan perangkat proyektor untuk menampilkan isinya;

- b) Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni memerlukan alat proyektor agar isi dari bahan ajar dapat dimanfaatkan misalnya slide;
- c) Bahan ajar audio dan video, yakni bahan ajar yang membutuhkan alat pemain/ pemutar seperti CD Player, VCD Player, dan multimedia player;
- d) Bahan ajar computer, yakni bahan ajar non-cetak yang membutuhkan computer sebagai akses agar bisa digunakan untuk belajar.

#### **e. Sifat Bahan Ajar**

Bahan ajar dilihat dari sifatnya, meliputi:

- (a) bahan ajar berbasis cetak, seperti pamflet, buku, panduan belajar peserta didik, dan lain sebagainya;
- (b) bahan ajar berbasis teknologi, misalnya: audio cassette, siaran radio, film, slide, television, multimedia, dan lain sebagainya;
- (c) bahan ajar yang digunakan untuk praktik, misalnya: kit sains, lembar dan lain sebagainya;
- (d) bahan ajar yang diperlukan dalam hal interaksi (pendidikan jarak jauh ) misalnya handphone, video confercing, telepon dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian bahan ajar di atas, maka media audio visual video pembelajaran merupakan bahan ajar elektronik yang interaktif, karena didalamnya menggabungkan teks, dan gambar. Bahan ajar yang interaktif merupakan bahan ajar yang termasuk dalam kategori bahan ajar yang tidak

terproyeksikan dan sifatnya termasuk dalam kategori bahan ajar yang berbasis teknologi elektronik modern.

## **2. Media Audio Visual**

### **a. Pengertian audio visual**

Media pembelajaran sangat beragam, diantaranya media audio visual yang menggabungkan antara audio dengan gambar- gambar sehingga tampilan materi yang akan disampaikan menjadi lebih menarik. Berikut peneliti paparkan mengenai pengertian media audio visual menurut beberapa sumber.

Arsyad mengatakan bahwa media audio visual ialah media yang didalamnya berisi pesan yang bernilai edukatif atau mendidik yang berbentuk gambar atau suara untuk merangsang pikiran audien.”Yang dimaksud audien yaitu siswa atau peserta didik. Media audio visual yaitu alat yang didalamnya terdapat komponen suara dan gambar yang berfungsi sebagai media penyampai informasi. “Media tersebut mempunyai kelebihan dan kemampuan yang baik sehingga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya suara dan gambar dapat menarik perhatian anak”.

Media audio visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui indra pendengaran dan penglihatan. Media audio visual merupakan media yang sempurna daripada media audio dan media visual. Maka dari itu media ini lebih efisien digunakan dalam media pembelajaran. Contoh dari media audio visual adalah film dan video klip. Wina Sanjaya dalam bukunya mengemukakan media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung

unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena kelebihan tampilan audio visual lebih dinamis dan menyenangkan bagi penggunanya, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dan menjadikan pembelajaran menjadi tidak monoton. Penggunaan media audio visual melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga audio dan mata visual yang memungkinkan informasi atau pesan mudah untuk dimengerti.

Julita mengatakan “Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.” Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar visual dan suara audio. Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah salah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual. Sulfemi mengatakan “Media audio visual merupakan media yang didalamnya terdapat beberapa komponen yakni adanya gambar dan suara”. Jenis media ini memiliki kemampuan yang tidak sama dengan media lainnya. Karena mempunyai jenis media auditif yang berfungsi untuk didengar dan visual untuk dilihat. Selain itu, “media audio visual adalah jenis alat pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara sehingga membutuhkan indera telinga untuk mendengar dan indera mata untuk melihat”. Pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa, media audio visual ialah alat yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam memberikan informasi. Tujuan penggunaan media adalah agar peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran menjadi lebih mudah, dengan menggunakan media audio visual akan memberikan pengaruh keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

## **b. Fungsi Penggunaan Media Audio Visual**

Wibawa dan Farida mengemukakan fungsi dari penggunaan media audio visual adalah:

Menunjukkan sebuah konsep yang konkrit dan

Menunjukkan objek atau benda yang sukar diperoleh dilingkungan belajar.

Menunjukkan gambar atau objek yang terlalu besar Memperbesar objek yang terlihat sangat kecil yang tidak bisa dilihat langsung dengan inderamata.

Menampilkan gerakan yang sangat cepat Kemungkinan dapat membawa peserta didik untuk berada aptasi dengan lingkungan.

Dapat menyamakan persepsi atau pengamatan peserta didik serta dapat membangkitkan motivasi belajar. Proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media seperti media audio visual akan memberikan motivasi kepada peserta didik, menarik perhatian anak agar lebih fokus kepada materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar dapat menumbuhkan ambisi serta minat pada anak agar lebih fokus dalam kegiatan belajar serta memberikan pengaruh dan motivasi kepada anak. Dalam memilih media pembelajaran untuk anak usia dini, maka guru perlu mengetahui perkembangan anak karena anak dengan tahap berbeda harus menerima media pembelajaran yang berbeda juga. Azhar mengatakan "Dalam memilih media pembelajaran memerlukan beberapa perencanaan dan pertimbangan yaitu guru merasa sudah akrab dengan media

pembelajaran sehingga memilih media tersebut, guru merasa media pembelajaran dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya, media dapat menarik minat dan perhatian siswa.” Maka dari itu guru tidak boleh salah dalam memilih media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan atau tidak tertarik dengan pembelajaran yang diberikan.

### **c. Karakteristik Media Audio Visual**

Menurut peneliti karakteristik media audio visual dapat mudah di mengerti dan mempunyai sifat yang konkrit Arsyad (Arsyad, 2011: 81) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut:

Media audio visual biasanya bersifat linear.

Media audio visual biasanya menyajikan visual yang dinamis.

Media audio visual digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.

Media audio visual merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.

Media audio visual dikembangkan prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

Umumnya media jenis ini berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Teknologi media audiovisual adalah cara menghasilkan menyampaikan materi dengan menggunakan masing-masing mekanisme elektronik untuk

menyajikan pesan – pesan audio dan visual. Pembelajaran jelas bercirikan pemakaian media keras selama belajar, misalnya mesin proyektor film dan film layar lebar. Sedangkan karakteristik media audio visual pada anak usia dini adalah (Mutmainah, 2013: 5):

Memiliki variasi warna yang cerah dan jelas.

Memiliki tampilan yang menarik dengan menggunakan gambar yang bergerak.

Terdapat beragam suara.

Terdapat alur cerita yang menarik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yaitu bersifat linear, dinamis terlebih dahulu direncanakan, gagasan real atau abstrak dapat dikembangkan dan berorientasi pada guru.

#### **d. Langkah-langkah Menggunakan Media audio visual**

Menurut Peneliti langkah-langkah media audio visual langkah penggunaan media audiovisual, guru memberi pertanyaan pada siswa di awal pembelajaran, guru mengkondisikan siswa, guru menayangkan media audiovisual, guru menjelaskan materi dan guru memberi pertanyaan kepada siswa. Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan evaluasi. Djamarah mengemukakan Terdapat 6 langkah yang bisa di tempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan alat peraga.” Langkah-langkah itu ialah:

Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.

Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.

Persiapan kelas. Pada fase ini anak atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.

Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini Penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut di sini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.

Langkah kegiatan belajar anak. Pada fase ini anak belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media di sini bisa anak sendiri yang mempraktikkannya atau pun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.

Langkah evaluasi pelajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, terdiri dari berbagai perasaan serta pemusatan perhatian yang sengaja dan penuh kemauan yang mengarahkan individu pada suatu pilihan.

#### **f. Kelebihan dan Kelemahan Media audio visual**

Menurut peneliti audio visual memiliki kelebihan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, sedangkan kekurangannya visual yang terbatas serta lambat. Arsyad (Arsyad, 2011: 49) kelebihan media audio visual adalah sebagai berikut:

Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar anak.

Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu

Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.

Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok anak.

Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogeny maupun perorangan.

Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Sedangkan kekurangan media audio visual adalah sebagai berikut:

Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.

Tidak semua anak mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

#### **g. Manfaat Media Audio Visual**

Manfaat dari media audio visual membantu guru dalam memberikan materi dalam pembelajaran dengan mudah di pahami. Hal tersebut sesuai dengan manfaat media visual itu sendiri yaitu, menarik perhatian siswa, memudahkan guru dalam memberikan materi, membuat semangat siswa untuk aktif, dan berakhir pada kualitas hasil belajar. Dengan menggunakan media audio visual maka penyajian isi bahan ajar yang ingin di sampaikan kepada anak akan semakin lengkap dan optimal, selain itu penggunaan media audio visual akan membantu anak melihat benda-benda secara nyata yang akan ditampilkan saat pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai

harapan. Adapun manfaat dari penggunaan media audio visual menurut Sadiman antara lain:

- a) Menjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual. Hal ini berarti bahwa dengan adanya media audio visual pembelajaran tidak lagi terpaku kepada pembelajaran yang bersifat verbalistik dan lebih mudah dipahami anak karena anak langsung melihat benda-benda secara konkret.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Dengan adanya media audio visual anak dapat melihat benda-benda yang jauh, atau yang terjadi pada waktu yang lalu. Media audio visual ini juga dapat diputar berulang-ulang kali. Dengan penggunaan indera pandang dan dengar berarti anak akan lebih mudah mengingat pesan yang akan disampaikan.
- c) Mengatasi sifat pasif anak, dengan penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kegairahan pada anak, memungkinkan anak berinteraksi lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataannya
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Memberikan kesamaan pengalaman yang sama pada anak tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya.

### **3. Teks Anekdote**

#### **a. Pengertian Teks**

Teks adalah sebuah wacana lisan dalam bentuk tulisan. Dalam KBBI, teks naskah berupa kata palsu dari pengganti, kutipan dari kitab suci kuno, bahan tertulis untuk memberikan pelajaran ataupun pidato serta wacana tertulis.

#### **b. Pengertian anekdot**

Anekdote dalam bahasa Yunani adalah anekdote berasal dari gabungan dua kata yakni an dan ekdote. An bisa diterjemahkan sebagai tidak, sementara

ekdote bisa diterjemahkan sebagai publikasi. Jika diartikan secara harfiah, anekdote merupakan sesuatu yang tidak untuk dipublikasikan alias rahasia.

### **c. Pengertian teks anekdot**

Mungkin saat ini kita sering membaca atau mendengar sesuatu yang lucu atau hal yang menarik dan merupakan sindiran mungkin bisa menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. Mungkin kita juga teringat dengan istilah stand up comedy. Nah, istilah stand up comedy ini juga dapat dijadikan contoh yang mewakili konsep teks anekdot ini.

Teks anekdot merupakan sebuah karangan cerita atau kisah yang bisa jadi berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang ditulis secara singkat, pendek dan lucu tentang berbagai topik seperti pendidikan, politik, hukum, sindiran, kritikan, dan sebagainya. Dalam teks anekdot itu juga, tidak hanya berisikan kisah lucu semata melainkan terdapat amanat, moral, pesan tersirat tentang sesuatu kebenaran secara umum. Teks anekdot digunakan untuk menyampaikan kritik, tetapi tidak dengan cara yang kasar dan menyakiti. Anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang orang penting (tokoh masyarakat) atau terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Kejadian nyata ini yang kemudian dijadikan cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan.

### **d. Struktur Anekdot**

Teks anekdot berbeda dengan humor. Teks anekdot setidaknya mempunyai beberapa struktur pembentuknya. Jika diurutkan dari awal sampai akhir:

Abstrak- Orientasi- Krisis- Reaksi- Koda. Berikut ini penjelasannya (Miranti,2022: 17):

a) Abstrak

Abstrak berupa isyarat mengenai apa yang akan diceritakan berupa kejadian yang tidak lumrah, tidak biasa, aneh, atau berupa rangkuman atas apa yang diceritakan atau dipaparkan teks.

b) Orientasi

Orientasi merupakan pendahuluan atau pembuka berupa pengenalan tokoh, waktu, dan tempat.

c) Krisis

Krisis atau pemunculan masalah terjadi setelah tahap pengenalan, ketika pengarang akan mulai memberi permasalahan pada tokoh.

d) Reaksi

Tahap pencarian solusi terhadap suatu masalah yang ada.Pada tahap ini, ketegangan cerita mulai menurun.Ada juga yang menyebut tahap ini sebagai tahap pelarian karena memang dalam tahap ini masalah yang menimbulkan konflik dan klimaks mulai terselsaikan.

f) Koda

Perubahanm yang terjadi pada seorang tokoh cerita dan pelajaran yang dapat diambil dari cerita yang dipaparkan, bagian ini ditandai dengan perubahan sikap/sifat tokoh.Tahap cerita ini adalah manasuka (tidak semua cerita memiliki) karena tidak semua cerita berakhir pada perubahan watak/ perilaku tokoh. Tahap ini sama dengan tahap terakhir atau selesai.

**e. Kaidah Teks Anekdote**

Anekdote tergolong ke dalam teks bergenre cerita yang mengandung humor.Di balik humornya itu ada pula ajakan untuk merenungkan isi cerita tentang suatu kebenaran. Berdasarkan hal tersebut, menurut Kosasih secara kebahasaan (*language features*) anekdot memiliki karakteristik sebagai berikut (Miranti,2022: 20):

Banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung

Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan langsung nama tokoh faktual atau disamakan

Banyak menggunakan keterangan waktu

Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas.

Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata- kata.

Banyak pula menggunakan konjungsi penerang atau penjelas, seperti bahwa.

#### **f. Ciri- ciri Teks Anekdote**

Menurut Priyanti (Miranti,2022: 22), “dilihat dari kebahasaannya Teks anekdot memiliki ciri khas. Menggunakan kata yang menunjukkan cerita- cerita masa lalu, biasanya diawali pada suatu hari menggunakan kata seru untuk menegaskan hal- hal tertentu, dan menggunakan kalimat yang menyatakan unsur kelucuan terhadap sesuatu yang serius”.Ada dua ciri teks anekdot menurut pendapat Kosasih (Miranti,2022: 22), yakni “ harus berupa lelucon atau cerita yang menggelitik, dan di dalamnya terkandung kebenaran yang bisa dijadikan pelajaran untuk khalayak”. Sejalan dengan pendapat Priyanti dan Kosasih, Mahsun mengemukakan “bahwa Ciri- ciri teks anekdot ada empat, yakni ada teks anekdot yang bergenre cerita, mempunyai tujuan sosial yang sama dengan teks cerita ulang, menyangkut peristiwa yang membuat partisipan yang mengalaminya merasa jengkel, dan merupan teks yang bersifat konyol.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa teks anekdot merupakan sebuah cerita yang merupakan sebuah fakta- fakta atau kebenaran tentang objek tersebut, namun ditambahkan unsur lucu.

## **B. Kerangka Konseptual**

Penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan penelitian di SMA Abdi Negara Binjai. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data peserta didik yang ada di SMA Abdi Negara Binjai. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Abdi Negara Binjai, yakni bahan ajar yang digunakan di SMA tersebut masih terbatas dengan bahan ajar cetak peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran yang memerlukan penggambaran secara lebih dalam. Selain itu, karakteristik peserta didik yang berbeda- beda dibutuhkan bahan ajar berupa audio visual yang tidak hanya berupa media cetak saja, khususnya dalam materi anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran tersebut disebabkan guru belum inovatif dan masih kesulitan dalam menggunakan dan mengembangkan bahan ajar untuk menunjang dalam pembelajaran, hasil wawancara peneliti dengan guru di SMA Abdi Negara Binjai bahwa tidak tersedianya bahan ajar yang menarik untuk menunjang proses, guru hanya mengandalkan papan tulis selama pembelajaran juga masih ditemukan guru yang sering menggunakan metode ceramah sebagai alternatif utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan lebih mengutamakan ceramah dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar yang menarik dengan dukungan media maka peserta didik cenderung sulit untuk

mendengarkan, hal ini tentu akan berimbas pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Guru sangat membutuhkan media dalam pembelajaran agar proses belajar sesuai yang diharapkan, peserta didik akan mengerti dan memahami materi anekdot dengan baik dan menarik minat belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis media audio visual berupa video pembelajaran agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi anekdot yang memerlukan penggambaran lebih banyak daripada sekedar media cetak berupa buku paket saja. Melalui media audio visual berupa video pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran materi anekdot ini..Berdasarkan uraian di atas, penulis menggambarkan kerangka berpikirnya sebagai berikut :

## **KERANGKA BERPIKIR**

### **Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual**



### **C. Hasil Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian, yaitu sebagai berikut :

Penelitian oleh Suharti (2019). “Pengembangan Model Pembelajaran Teks Anekdote Dengan STAD dan Make A Match pada siswa Kelas X SMA”.

Bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku model pembelajaran teks anekdot dengan STAD dan Make A Match pada siswa kelas X SMA. Pengembangan pembelajaran digunakan memudahkan guru dan siswa mengidentifikasi struktur teks anekdot. Hasil pengembangan menunjukkan hasil sudah memahami standar setelah melalui validasi uji ahli materi uji ahli bahasa, uji praktisi pendidikan dan uji ahli media dengan perolehan nilai 92% dan kriteria kualifikasi sangat layak/sangat baik. Hasil belajar siswa kelompok uji coba sangat baik dengan nilai pengetahuan individu, keterampilan individu dan keterampilan kelompok uji coba sangat baik rata-rata 96%. Hasil belajar siswa kelompok uji lapangan sangat baik dengan nilai pengetahuan individu, terampilan individu dan keterampilan kelompok rata-rata 97%. Nilai respon guru dan siswa diperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat baik.

Penelitian oleh Arba Ina Putri (2020). “ Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang.” Bertujuan untuk Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan lectora inspire. Uji validitas dari ahli materi mendapat skor 33 dengan nilai persentase 92,5% dikategorikan sangat layak, uji validitas dari ahli media mendapatkan skor 45 dengan nilai persentase 93,75% dikategorikan sangat layak, berdasarkan hasil validasi ahli, media lectora inspire yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat layak bagi siswa dalam menulis teks anekdot.

Penelitian oleh Oktavia Era Inara (2017). “ Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdot Dengan Gambar Meme Siswa Kelas X SMA.” Bertujuan menghasilkan produk bahan ajar dan melaporkan hasil uji coba produk bahan ajar serta menghasilkan penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah, komunikatif dan santunan untuk Siswa Kelas X SMA. Berdasarkan hasil uji produk yang telah dilakukan penelitian dengan ahli penulisan teks anekdot mendapatkan skor 96,88%, ahli bahan ajar

mendapatkan skor 79,16%. Uji lapangan mendapatkan skor 90,62% skor yang telah mencapai nilai minimal 75% dikatakan layak implementasi.