



PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS ANEKDOT BERBANTUAN WEB GENIALLY PADA SISWA KELAS X SMA SWASTA BUDI SATRYA

DEVELOPMENT OF ANECDOTAL TEXT TEACHING MATERIALS WITH WEB GENIALLY FOR CLASS X STUDENTS AT BUDI SATRYA PRIVATE SCHOOL

Meli Miranda¹, Elly Prihasti Wuriyani²

^{1,2}. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

Email : melimiranda175@gmail.com¹, elly.prihasti@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 05-06-2024

Revised : 07-06-2024

Accepted : 09-06-2024

Published : 11-06-2024

Abstract

This research aims to (1) Describe the process of developing Genially web-assisted teaching materials for class X students at Budi Satrya Private High School, (2) Describe the form of development of Genially web-assisted teaching materials for class Genially web-assisted teaching materials for class X students at Budi Satrya Private High School. This research and development uses S. Thiagarajan's 4D development model with the stages being define, design, develop and disseminate. Material expert validation instruments, media, analysis of student and teacher needs and student assessment using a Likert scale. The research results show that the product of Genially web-assisted teaching material development for class Very Good" and results from media experts of 90% with the criteria "Very Good" so that teaching materials are suitable for use in the learning process.

Keywords: *Development of Teaching Materials, Anecdotal Texts, Genially web, 4D.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar berbantuan web Genially pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya, (2) Mendeskripsikan bentuk pengembangan materi ajar berbantuan web *Genially* pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya, (3) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan materi ajar berbantuan web *Genially* pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya. Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D *S. Thiagarajan* dengan tahapannya adalah *define, design, develop* dan *disseminate*. Instrumen validasi ahli materi, media, analisis kebutuhan siswa dan guru serta penilaian peserta didik menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dari Pengembangan materi ajar berbantuan web *Genially* pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya Perbaungan mendapatkan hasil penelitian dengan kriteria "Sangat Baik" dengan rata-rata 83,5%, dengan hasil dari ahli materi sebesar 77% dengan kriteria "Sangat Baik" serta hasil dari ahli media sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Baik" sehingga bahan ajar layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kata kunci: Pengembangan Materi Ajar, Teks Anekdote, Web Genially, 4D.



PENDAHULUAN

Materi ajar merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Dengan materi ajar, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara sistematis karena guru sebagai pelaksana pendidikan mudah menjalankan sesuai dengan pedoman. Prastowo (2021:17) mengemukakan bahwa materi ajar adalah segala bentuk bahan yang terstruktur dan memberikan gambaran utuh tentang kompetensi yang akan dipelajari dan digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran untuk keperluan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa guru perlu mengembangkan materi ajar. Tugas pengembangan materi ajar bagi guru diatur di dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran atau materi ajar serta perangkat pendukung lainnya. Peraturan Pemerintah tersebut dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang berbunyi perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan guru untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Siswa dan guru menghendaki produk yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan mengajar mereka.

Selain guru mengembangkan materi ajar, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip yang ada di kurikulum. Kurikulum Merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Siswa dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin dipelajari sesuai bakat dan minatnya. Kurikulum atau program Merdeka belajar ini diluncurkan oleh Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi sebagai bentuk dari tindak evaluasi perbaikan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 masih menggunakan KI dan KD, akan tetapi pada Kurikulum Merdeka ini berubah menjadi CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), dan ATP (Acuan Tujuan Pembelajaran). Penilaian pada Kurikulum 2013 memakai penilaian formatif dan sumatif oleh pendidik untuk memantau kemajuan belajar, hasil belajar siswa dengan berkesinambungan dan menguatkan pelaksanaan penilaian autentik disetiap mata pelajaran sedangkan penilaian dalam Kurikulum Merdeka fokus pada penguatan asesmen formatif dan penggunaan hasil *asesmen* untuk merancang pembelajaran sesuai tahap capaian siswa dan penguatan pada proyek Profil Pelajar Pancasila.

Adapun sekolah yang saya pilih untuk menjadi acuan adalah SMA Swasta Budi Satrya. SMA Swasta Budi Satrya menerapkan dua kurikulum yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum



Merdeka. Kurikulum Merdeka ini diterapkan di kelas X saja, sedangkan di kelas XI dan XII masih menggunakan Kurikulum 2013, mengingat Kurikulum Merdeka baru berjalan sejak awal tahun 2023. Dengan adanya perubahan kurikulum ini, SMA Swasta Budi Satrya telah mendukung memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Kebijakan Merdeka Belajar ini guru diharapkan dapat lebih fokus pada pembelajaran dan siswa bisa lebih banyak belajar. Kesiapan guru inilah yang nantinya menentukan keberhasilan pelaksanaan kebijakan merdeka belajar. Karena sebaik apapun kebijakan yang dibuat, jika guru yang menjalankan tidak memiliki kemampuan yang baik dan kesiapan yang matang, maka kebijakan tersebut tidak akan berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMA Swasta Budi Satrya pada semester ganjil tahun 2023 materi pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan di kelas X memuat beberapa teks, di antaranya yaitu teks laporan hasil observasi, eksposisi, prosedur kompleks, negosiasi, dan anekdot. Dari kelima jenis teks tersebut, yang paling mendapat perhatian dari siswa adalah teks anekdot. 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.

Pemilihan teks anekdot sebagai objek penelitian karena teks anekdot tergolong baru karena baru diterapkan dalam kurikulum 2013, sehingga didalam penerapan Kurikulum Merdeka perlu untuk dilakukan penelitian. Selain itu, teks anekdot memiliki struktur dan makna tekstual serta kontekstual yang penting untuk diketahui siswa sehingga dapat menguasai capaian pembelajaran yang ada. Adapun capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa adalah Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan. Atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan atau fiksi. Tujuan pembelajarannya adalah siswa mampu menulis teks anekdot dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar, siswa mampu menulis pesan tertulis didalam teks anekdot secara logis dan kritis, siswa mampu menulis kembali teks anekdot baik itu dalam bentuk narasi dan dialog dan Siswa mampu menulis teks anekdot dengan melibatkan pengalaman pribadi atau observasi secara logis, kritis dan kreatif.

Peneliti ingin mengembangkan materi ajar teks anekdot dengan (1) memberikan contoh dari masing-masing struktur teks anekdot yang menarik dari sebuah cerita dengan menerapkan struktur teks anekdot yang terbaru. Pada Kurikulum 2013 struktur teks anekdot terdiri dari lima



yaitu abstrak, orientasi, krisis, reaksi dan koda sedangkan pada penerapan Kurikulum Merdeka terdiri dari tiga struktur yaitu orientasi, komplikasi dan evaluasi. (2) Peneliti berinisiatif memberikan contoh ilustrasi teks anekdot yang menarik, (3) Peneliti menambahkan materi tentang langkah-langkah mengubah teks anekdot dalam bentuk narasi menjadi dialog dan (4) menambahkan materi tentang langkah-langkah menulis teks anekdot. Dengan adanya pengembangan materi ajar ini, akan tercapai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari menulis teks anekdot yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Faktanya, selama ini produk materi ajar Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru SMA Swasta Budi Satrya masih mengandalkan produk materi ajar yang sudah disediakan oleh pemerintah, minimnya pengetahuan dalam mengembangkan materi ajar tersebut. Adapun bahan ajar berupa buku yang digunakan guru sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, di SMA Swasta Budi Satrya terkhusus guru bahasa Indonesia ternyata masih minim pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar dengan materi-materi ajarnya. Mengingat hal tersebut sekolah ini adalah sekolah yang mengalami transisi, dimana gurunya harus mempersiapkan diri dengan menyiapkan bahan-bahan atau modul ajar untuk mampu menjalankan Kurikulum Medeka ini dengan tepat. Selain itu, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran di kelas dan masih sering menggunakan media lama seperti papan tulis, media buku dan metode ceramah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan materi ajar teks anekdot dengan memanfaatkan media teknologi.

Pengembangan materi ajar berbantuan media teknologi sangat cocok digunakan. Selain itu memanfaatkan media teknologi membuat siswa tidak perlu susah payah dalam memahami materi secara verbalitas yang disampaikan oleh guru. Materi ajar berbantuan media teknologi juga membuat keingintahuan siswa lebih meningkat. Siswa akan makin aktif memberikan pertanyaan, pendapat serta kritikan sesuai dengan apa yang mereka dengar, lihat dan tonton (Hlm, 2015:4-6). Siswa perlu mendapatkan stimulus menggunakan media pembelajaran berbasis game sehingga dapat menghibur dan mengandung unsur-unsur pendidikan dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan materi ajar teks anekdot dengan berbantuan media web *Genially* dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami dan menulis teks anekdot. Proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan web *Genially* belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran di SMA Swasta Budi Satrya.



Genially adalah *web* yang dapat mempermudah pendidik melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat media sebagai bahan ajar. Pembelajaran Teks Anekdote dengan menggunakan media permainan ular tangga dari *web Genially*. Melalui *web Genially* ini akan membuat siswa dalam proses belajar mengajar lebih merasa senang dan menjadi lebih efektif lagi dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *Genially* yang digunakan dapat menunjang pendidik dalam melakukan *problem solving* yang dihadapi selama proses pembelajaran. Mengingat tuntutan zaman, tentang keberadaan buku, bahwa buku sekarang sudah dinilai ketinggalan zaman, untuk mengatasi hal tersebut, selain mengembangkan materi ini, maka dikembangkan dengan bantuan *web Genially*.

Media *Genially* memuat banyak fitur yakni presentasi, infografis, presentasi animasi/video, *CV*, kuis, dan *gamification* yang dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif bagi siswa. Pengguna diberikan kewenangan untuk menyunting konten yang ada melalui berbagai fitur yang tersedia pada menu. Selain itu jangkauannya luas, bisa membuat berbagai macam media pembelajaran, dan dilengkapi dengan berbagai macam gambar, ikon, template, warna, dan font yang tidak terhitung jumlahnya sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses belajar yang menghasilkan peningkatan prestasi belajar. Oleh karena itu peneliti menggunakan fitur *game Snake and Ladders* atau ular tangga. *Snake and Ladders* atau ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi serangkaian kotak kecil dengan gambar tangga dan ular yang terhubung ke kotak lain. Game ini dikembangkan pada tahun 1870-an (Wikipedia, 2013) dalam jurnal (Ningsih, 2021:45).

Ular tangga adalah permainan yang sudah lama dikenal oleh masyarakat. Pembelajaran terselubung dapat digabung dengan beberapa pembelajaran dengan memodifikasi game ini dalam format perangkat lunak. Materi, soal dan video ditambahkan titik-titik tertentu agar mendorong pemain untuk menjawab pertanyaan tersebut agar bisa melanjutkan permainan. Karena adanya uji coba pada game, pemain diharuskan belajar jika mereka tidak memahami konsep pada game tersebut. Adanya perasaan senang saat bermain, pemain tidak akan cepat merasa bosan. Bermain dengan beberapa pemain menciptakan suasana belajar kelompok dan persaingan antar pemain. Persaingan antar pemain menciptakan semangat belajar bagi semua siswa. Belajar dalam bentuk kelompok membuat materi lebih mudah dipahami (Wahid dan Kurniawan, 2017:44). *Web Genially* digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya adalah memiliki fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Sehingga



proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar. Teks adalah satuan bilingual yang dimediakan secara lisan maupun tulisan dengan tata tertentu dan makna secara kontekstual (Kemendikbud, 2013).

Penggunaan web *Genially* telah berhasil dengan adanya penelitian terdahulu. Penelitian pertama telah berhasil dilakukan oleh Wisnu (2022) yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Menggunakan Media Tiktok pada Siswa Kelas X SMAN 1 Perbaungan”. Menyimpulkan bahwa materi ajar teks anekdot bermuatan jenis-jenis teks anekdot perlu dikembangkan, penambahan materi mengenai langkah-langkah menulis dan contoh struktur teks anekdot perlu dikembangkan untuk menambah pemahaman siswa dan memperoleh nilai baik berdasarkan validasi ahli, aspek kelayakan memperoleh nilai 79,84 dengan kriteria baik, aspek penyajian mendapat nilai 79.01 dengan kriteria baik. Peneliti kedua dilakukan oleh Permatasari (2021) yang berjudul “Pengembangan E-modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Genially* pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model Vak Learning”. Dapat disimpulkan bahwa media *Genially* terkategori sangat baik setelah dinilai oleh ahli dengan rata-rata nilai 146 dari 160. Aspek tampilan media juga mendapatkan nilai rata-rata 7,71 dalam kategori sangat baik digunakan.

Penelitian ketiga telah berhasil dilakukan oleh Ratniati (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platfrom Genially* pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Bandar”. Kelayakan media permainan ular tangga menggunakan platfrom *Genially*, berdasarkan hasil validasi yang dilakukan kepada dua dosen fisika sebagai ahli media diperoleh rata-rata skor 4,11 dengan kategori “layak” dan total rata-rata skor yang diperoleh ialah 4,15 dengan kategori “layak”. Dengan adanya uraian di atas telah melahirkan intensi peneliti untuk mengetahui topik bahasan lebih lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Media Web *Genially* pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satria”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2010:297) Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan



adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dkk (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*Development*). Penelitian pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan web “*Genially*” akan dilaksanakan di SMA Swasta Budi Satrya.

Subjek penelitian ini disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu pengembangan materi ajar untuk pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X 1 SMA Swasta Budi Satrya. Subjek penelitian ini terdiri atas subjek analisis kebutuhan dan subjek validasi produk. Subjek analisis kebutuhan adalah siswa dan guru, sedangkan subjek validasi produk adalah guru dan dosen ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner (angket).

Menurut Sugiyono (2019:172) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Instrumen ini akan digunakan oleh validator ahli materi, ahli media dan guru untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kevalidan game ular tangga dalam materi ajar teks anekdot berbantuan web *Genially* yang dikembangkan. Data yang dianalisis pada pengolahan data deskriptif kuantitatif didapatkan dari hasil angket yang telah diberikan kepada para ahli sebagai validator dan siswa sebagai responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses, bentuk dan kelayakan materi ajar teks anekdot berbantuan web *genially* pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya Medan tahun ajaran 2023/2024.

1. Proses Pengembangan Materi ajar Teks Anekdot Berbantuan Web

Genially

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu materi ajar teks anekdot berbantuan web



Genially dikemas dengan modul ajar terdapat *barcode* didalamnya. Prosedur penelitian diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembang 4D S.Thiagarajan. S.Thiagarajan berpendapat bahwa langkah penelitian ini antara lain *define, design, develop, dan disseminate*. Akan tetapi peneliti membatasi sampai tahap pengembangan saja. Berikut ini penjelasan sekaligus pembahasan terkait hasil penelitian yang telah dilaksanakan:

a. Tahap *Define* (pendefenisian)

Mulai dari analisis front-end, analisis konsep, analisis tugas dan tujuan perumusan masalah. Analisis *front-end*, dilakukan untuk menentukan dasar masalah mengapa diperlukannya pengembangan materi ajar, dalam tahapan ini juga memberikan angket kebutuhan siswa guna untuk melihat materi ajar seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa. Analisis Konsep, pada tahap ini dilakukan untuk menentukan konsep dari materi ajar yang akan dikembangkan serta bagaimana susunan untuk materi ajar yang akan dikembangkan menggunakan web *Genially*. Analisis Tugas, pada tahap ini dilakukan untuk menentukan tugas-tugas yang akan dimasukkan ke dalam materi ajar yang akan dikembangkan, tugas-tugas yang dikembangkan berasal dari Capaian Pembelajaran yaitu siswa mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan. Terakhir, Perumusan Tujuan Pembelajaran, pada tahap ini didapat setelah analisis konsep dan tugas selesai disusun, yang kemudian dimasukkan kedalam tujuan pembelajaran, guna untuk mengetahui keahlian apa yang harus dimiliki siswa.

b. *Design* (perancangan)

Pada tahap ini dilakukanlah perancangan desain dari materi ajar yang akan dikembangkan, diawali dengan penyusunan angket kelayakan yang berguna untuk menilai kelayakan materi ajar yang peneliti kembangkan, kemudian masuk ke tahap pemilihan media dan media yang digunakan adalah web *Genially*, yang selanjutnya masuk ketahap pemilihan format materi ajar yang dikembangkan adapun format yang peneliti gunakan adalah bahana ajar berbentuk modul yang terdapat di dalamnya *barcode* permainan ular tangga dan rancangan awal materi ajar terdiri atas cover depan, CP, TP, materi, latihan soal dan *barcode* permainan ular tangga. Berikut ini adalah perbandingan materi yang terdapat didalam buku teks dengan materi ajar web *genially* yang peneliti kembangkan:

Tabel Perbandingan Materi Ajar

Materi dalam buku ajar	Materi dalam web
------------------------	------------------



Tidak terdapat contoh dari setiap struktur teks anekdot. Contoh teks yang digunakan belum terlalu dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari misalnya pada buku Kemendikbud menggunakan contoh “Cara Keledai Membaca Buku”	Contoh teks yang digunakan lebih mengarah kepada kehidupan siswa sehari-hari misalnya “Aksi Maling Tertangkap CCTV”. Menambahkan contoh dari setiap struktur teks anekdot dalam sebuah cerita yang menarik
Pada buku ajar, hanya terdapat satu contoh ilustrasi dan tidak materi menganalisis pesan tertulis pada teks anekdot.	Menambahkan dua contoh ilustrasi teks anekdot yang menarik dan menambahkan soal pemantik mengenai pesan tertulis pada teks anekdot.
Tidak terdapat pola penyajian dan langkah-langkah mengubah teks anekdot dalam bentuk narasi menjadi dialog beserta contohnya.	Menambahkan materi pola penyajian teks anekdot dan langkah-langkah mengubahnya dalam bentuk narasi menjadi dialog serta contohnya.
Tidak terdapat materi cara mudah dalam menulis dan menciptakan teks anekdot serta contohnya.	Menambahkan materi langkah-langkah menyusun teks anekdot beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari.

Tampilan Modul Materi Ajar Teks Anekdot



c. Develop (pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, tujuan dari validasi ini adalah untuk melihat kelayakan materi ajar yang telah peneliti kembangkan pada tahap ini juga dilakukannya revisi produk berdasarkan saran dan kritik dari ahli materi dan ahli media agar materi ajar yang peneliti kembangkan dapat digunakan secara layak dan tanpa revisi.

2. Bentuk Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdot Berbantuan Web Genially

Bentuk pengembangan materi ajar teks anekdot menggunakan web *Genially* adalah materi ajar digital berupa permainan ular tangga yang dikemas menjadi sebuah modul ajar. Dimana materi ajar dirancang terlebih dahulu untuk menentukan rancangan awal seperti cover depan dan animasi, kemudian menentukan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran guna untuk menentukan keahlian yang harus dimiliki oleh siswa. Kemudian menambahkan materi untuk disajikan dalam permainan ular tangga. Adapun materi yang digunakan adalah pengertian teks anekdot, struktur teks anekdot dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Kemudian menambahkan soal pemantik dan pembahasan serta latihan soal untuk siswa. Selanjutnya memilih animasi dan background serta musik dan juga menambahkan *sound* musik yang dapat mendukung materi ajar yang peneliti kembangkan menjadi lebih menarik dan membuat siswa semangat untuk belajar. Setelah semua selesai tahap akhir adalah mengemasnya menjadi sebuah modul ajar, terdapat *barcode* permainan ular tangga di dalamnya, dengan begitu dapat mempermudah siswa dalam belajar.



3. Kelayakan Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdot Berbantuan Web Genially

Pada penelitian pengembangan, nilai validasi produk oleh ahli materi dan media menentukan kelayakan materi ajar yang dikembangkan sudah layak diaplikasikan atau sebaliknya. Oleh karena itu materi ajar teks anekdot berbantuan web *genially* sudah di validasi oleh ahli materi dan media. Produk akhir yang telah dibuat adalah modul ajar yang di dalamnya terdapat *barcode* permainan ular tangga. Berikut hasil akhir validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media terhadap materi ajar teks anekdot berbantuan web Genially:

Tabel Hasil Analisis Kelayakan Materi ajar

No	Validator	Persentase	Kelayakan
1	Validator Materi	87%	Sangat Baik
2	Validator Media	90%	Sangat Baik
Rata-rata persentase		83,5%	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi dan ahli media memiliki kategori “sangat baik” dengan persentase rata-rata adalah 83,5 % dan kategori “Sangat Baik” serta layak diuji cobakan. Artinya, materi ajar teks anekdot dengan berbantuan web *Genially* layak digunakan kepada 34 siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi ajar teks anekdot menggunakan web Genially mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan materi ajar teks anekdot menggunakan web Genially ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D oleh S.Thiagarajan dengan tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Dari keempat tahapan tersebut mendapatkan hasil bahwa materi ajar teks anekdot menggunakan web Genially yang dikembangkan mendapatkan hasil produk berupa modul ajar.
2. Bentuk pengembangan materi ajar teks anekdot menggunakan web Genially berupa materi ajar digital dimana berbentuk modul ajar terdapat materi dan *barcode* permainan ular tangga di dalamnya. pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa dan guru.
3. Sesuai dengan validasi ahli materi dan ahli media diperoleh nilai kelayakan sebesar 83,5%



dengan kategori “sangat baik”. Artinya produk yang dihasilkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan serta digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Jamilah, R., & Indonesia, M. M. P. B. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Ulasan Berbasis Proyek Pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bululawang*.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa! Teaching Genre-Based Writing Metode Mengajar Writing Berbasis Genre Secara Efektif*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2013), Punaji setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Wahid, yamsudin Nur. (2017). *Rancang Bangun Permainan Ular Tangga untuk Media Belajar Fisika. Jurnal Qua Teknika*. Vol 7, No.2 (hal 43-53).