

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOMPETENSI TEKS ANEKDOT BERTEMAKAN KONFLIK SOSIAL DI KALANGAN REMAJA

DEVELOPMENT OF ANECDOTE TEXT COMPETENCY LEARNING DEVICES CONCERNING TEENAGER'S SOCIAL CONFLICT THEME

Mohamad Miftah*, Kartika Candra Dewi

* Balai Penelitian dan Pengembangan Provinsi Jawa Tengah,
Jalan Imam Bonjol 190 Semarang
Guru Bahasa Indonesia SMAN 2 Demak, Jalan Raya Demak-Kudus 182 Demak

* Pos-el: hasanmiftah@yahoo.com

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 27 Juni 2016

Direvisi : 19 Agustus 2016

Disetujui : 05 Oktober 2016

Keywords:

Development of learning tools, text anecdotes, teeneage

Kata kunci:

Pengembangan perangkat pembelajaran, teks anekdot, remaja.

ABSTRACT:

Learning device has an important role in the learning process for teachers as well as learners, but there are some teachers haven't optimized the learning device. The purposes of its study are : to determine the needs of the learning device according to teachers and learners; to describe the characteristics of a learning tool; to develop a prototype device which is suitable with the learners need, and to measure the effectiveness of the learning device. The research method used is a research and development method. The results of the study include: the needs of the learning device anecdotal text competence; the characteristics of the learning device anecdotal text competence; a feasibility study based on each device (syllabus, lesson plans, teaching materials and worksheets); the effectiveness of the learning device in producing anecdotes text is shown based on this information ; learning without using the learning device obtaining the value of 25 (62.5%), learning with an effective value category and increased by 38 (94.5%) categorized as very effective when learning to use the device.

ABSTRAK:

Perangkat pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran namun masih banyak guru belum mengoptimalkannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk: mengetahui kebutuhan perangkat pembelajaran menurut guru dan peserta didik; menjelaskan karakteristik perangkat pembelajaran; mengembangkan prototipa perangkat pembelajaran yang layak untuk peserta didik; dan menguji keefektifan perangkat pembelajaran. Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (*reasearch and development*). Hasil penelitian berupa: kebutuhan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot; karakter-

istik perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot; ke Layakan perangkat pembelajaran berdasarkan silabus, RPP, materi pembelajaran, dan lembar kerja; keefektifan perangkat pembelajaran memproduksi teks anekdot ditunjukkan berdasarkan pembelajaran tanpa menggunakan perangkat pembelajaran memperoleh nilai 25 (62,5%) dengan kategori nilai efektif dan mengalami kenaikan sebesar 38 (94,5%) dengan kategori sangat efektif di saat pembelajaran menggunakan perangkat.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan menengah kelas X, baik SMA/SMK maupun MA disusun berbasis teks, baik secara tertulis maupun lisan. Untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan perangkat yang relevan agar memperoleh hasil yang optimal. Perangkat pembelajaran merupakan unsur penting yang harus dipersiapkan sebelum melakukan proses pembelajaran. Penggunaan perangkat pembelajaran, pendekatan, pemilihan model pembelajaran dan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Sementara kebutuhan peserta didik pada ranah sikap dan psikomotor kurang mendapatkan perhatian secara memadai.

Peserta didik mengalami kendala terutama di dalam memahami teks-teks yang disajikan karena teks-teks tersebut belum diperkenalkan pada pembelajaran sebelumnya sehingga peserta didik harus mengubah pola berpikirnya. Perangkat pembelajaran teks anekdot perlu dikembangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia. Penelitian ini fokus pada penggunaan perangkat pembelajaran teks anekdot dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot dijadikan sebagai fokus pembahasan karena teks anekdot merupakan materi yang baru dikenal dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bagi peserta didik kelas X. Konteks pembelajaran dibangun menurut situ-

asi dan budaya yang dihadapi peserta didik sehari-hari.

Perangkat pembelajaran merupakan komponen penting dalam manajemen pendidikan. Perangkat disesuaikan dengan silabus dan situasi yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Namun, menurut pengamatan peneliti masih banyak perangkat pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan perangkat pembelajaran yang ada dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar agar peserta didik tertarik untuk mempelajari materi pelajaran yang disampaikan. Perangkat pembelajaran berisikan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi dan media pembelajaran, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sebagaimana penjelasan Rahman Ardiansyah (2014) bahwa belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Sejalan dengan Depdiknas (2003) tentang Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa dan sekaligus juga merupakan masa pencarian identitas diri. Kita juga sering mendapat-

kan informasi atau berita melalui media tentang perkelahiran pelajar, penyebaran narkoba, pemakaian obat bius, minuman keras, dan penjabretan yang dilakukan oleh anak-anak berusia belasan tahun, di samping semakin meningkatnya kasus kehamilan di kalangan remaja putri.

Kondisi tersebut di atas, merupakan masalah yang semakin marak dihadapi masyarakat akhir-akhir ini. Konflik di kalangan remaja terjadi karena di satu sisi orang-orang yang terlibat di dalam komunitas tersebut mempunyai karakter, tujuan, visi, maupun gaya hidup yang berbeda.

Pembelajaran berbasis teks untuk kompetensi teks anekdot mengambil tema konflik sosial di kalangan remaja karena remaja sekarang ini cenderung mengikuti *trend* di lingkungan sekitarnya. Apabila mereka diingatkan/ dinasehati secara langsung dengan menggunakan kalimat dan bahasa apa adanya belum tentu akan didengarkan mereka. Namun, apabila remaja diingatkan dengan bahasa humor dan sindiran, mereka tidak langsung tersinggung dan marah. Berdasarkan pengalaman yang demikian ini, maka peneliti melakukan pendekatan dengan para remaja khususnya peserta didik SMA/ SMK/MA untuk diajak menghasilkan teks anekdot bertemakan konflik sosial yang berkembang di kalangan mereka.

Pendekatan pembelajaran tematik integratif dalam Kurikulum 2013 merupakan perwujudan penerapan dari *Content Language Integrated Learning* (CLIL). Ayub Al Ansori (2012) mengajukan 4C sebagai penerapan CLIL, yaitu *content, communication, cognition, dan culture*. Pendekatan CLIL dalam pembelajaran berbasis kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja belum banyak guru yang menguasai dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Demikian juga halnya dengan guru yang belum banyak memanfaatkan media un-

tuk memproduksi teks anekdot dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, Ayub Al Ansori (2012) juga berpendapat bahwa peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran yang demikian ini sangat potensial untuk menyukseskan dan mengoptimalkan hasil belajar, namun belum banyak guru yang menerapkannya.

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini membahas pengembangan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja. Pengembangan perangkat pembelajaran ini berisikan pengembangan silabus, RPP, materi ajar, dan LKPD yang telah disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik sesuai dengan kompetensi yang ada di dalam Kurikulum 2013.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis telah melakukan penelitian tentang "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kompetensi Teks Anekdot Bertemakan Konflik Sosial di Kalangan Remaja dengan Pendekatan CLIL dan Model Berbasis Proyek". Penelitian ini mencakup: (1) pengumpulan data kebutuhan perangkat pembelajaran menurut guru dan peserta didik untuk kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek; (2) identifikasi karakteristik dari perangkat pembelajaran; (3) pengembangan perangkat pembelajaran; dan (4) pengujian keefektifan perangkat pembelajaran.

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam memproduksi teks anekdot. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi wahana untuk *sharing ideas* dan sekaligus juga sebagai

bahan acuan pengembangan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013, serta diharapkan dapat memberikan bahan informasi yang bermanfaat, baik bagi guru, siswa, maupun penelitian lanjutan.

Perangkat Pembelajaran dan Kurikulum

Perangkat pembelajaran harus dipersiapkan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran menurut Zuhdan (2011) adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Di dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran.

Perangkat adalah bahan, alat, media, petunjuk atau pedoman yang akan digunakan dalam proses pencapaian hasil kegiatan yang diinginkan. Pengertian pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Di samping itu, pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan pengetahuan. Dengan demikian, perangkat pembelajaran menurut H. E. Mulyasa (2013) adalah sebuah media yang digunakan sebagai petunjuk pada sebuah proses pembelajaran.

Teori-teori pengembangan perangkat yang akan dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini adalah pengembangan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Teks Anekdot

Anekdot menurut Cynthia Devinta, dkk. (2013) adalah sebuah cerita singkat dan lucu atau menarik, yang mungkin menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. Dengan kata lain, anekdot adalah sesuatu yang menggelikan (humor) dan sesuatu yang jenaka (witty). Anekdot menggelikan, menggelitik hati atau perasaan; dan anekdot yang jenaka menggugah akal pikiran. Pengertian yang hampir sama diutarakan oleh Basiran, Maskurun, dan Kasmadi (2013) bahwa anekdot merupakan karangan berjenis narasi yang relatif pendek yang mengandung kelucuan. Anekdot menurut Wachidah (2004) adalah mirip dengan teks recount jika dilihat dari tujuannya yaitu untuk memaparkan suatu kejadian atau peristiwa yang telah lewat. Menurut Kemendikbud, (2014) bahwa pengertian teks anekdot ialah sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Pengertian lain tentang teks anekdot sebagaimana dikemukakan oleh Wijaya (2001) adalah pelanggaran, pelecehan, pelesetan, olok-olok, protes, pembentakan, penjungkirbalikan, subversi, anarkisme, manipulasi, bahkan kudeta yang brutal, kurang ajar, semena-mena, seenak udel, tetapi diterima dengan baik.

Jadi, teks anekdot merupakan cerita singkat, dapat berbentuk narasi yang menarik karena lucu dan mengesankan; biasanya mengenai orang penting atau terkenal yang didasarkan pada kejadian yang sebenarnya. Cara memproduksi teks anekdot menjadi model teks yang sangat penting, baik bagi kepentingan keterbacaan maupun keberterimaan sebuah tulisan sehingga diharapkan akan dapat menumbuhkan minat baca. Anekdot berguna untuk artikel dan esai, otobiografi, atau memoar. Anekdot yang baik dan mena-

rik dapat menambah warna dan ciri khas tulisan. Anekdote juga berfungsi sebagai cara yang lebih baik dalam menarik minat pembaca.

Konflik Sosial di Kalangan Remaja

Fenomena kenakalan remaja semakin meluas, seperti sebuah lingkaran hitam yang tak pernah putus, sambung-menyambung dari waktu ke waktu, dari masa ke masa, dari tahun ke tahun, dan bahkan dari hari ke hari semakin rumit. Masalah kenakalan remaja merupakan masalah yang kompleks dan terjadi di berbagai kota di Indonesia. Santi Praptiani (2013) mengemukakan bahwa kenakalan remaja merupakan gejala patologis sosial pada remaja yang disebabkan bentuk pengabaian sosial.

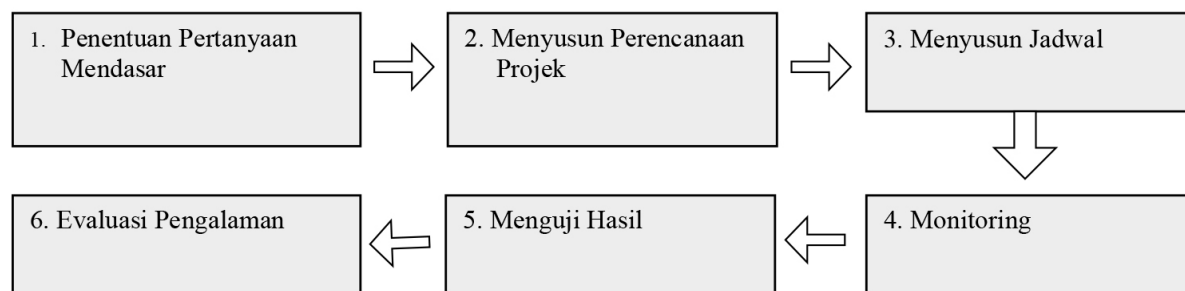
Munculnya konflik sosial di kalangan remaja dikarenakan adanya berbagai perbedaan di antara pihak-pihak tertentu. Konflik dilatarbelakangi oleh adanya perbedaan ciri-ciri yang dibawa masing-masing individu pada saat berinteraksi. Soerjono Soekanto (2012) mengemukakan bahwa konflik merupakan suatu proses sosial di mana individu atau sekelompok manusia berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai ancaman dan kekerasan. Suparmin, Rufikasari, dan Slamet Subiyantoro (2014) menjelaskan bahwa konflik merupakan suatu pertentangan atau perbedaan yang dicegah. Sedangkan W. W. Wilmot & J. L. Hocker (2001) berpendapat bahwa konflik sosial di kala-

ngan remaja sering terjadi di lingkungan sekolah/ masyarakat. Konflik ini memberikan pengaruh, baik positif maupun negatif saat melakukan interaksi dengan orang lain.

Usaha untuk menyelesaikan konflik sosial dapat dilakukan melalui: (1) konsiliasi berupa diskusi, dilakukan pihak yang bermasalah untuk membicarakan penyebab konflik; (2) mediasi, untuk penyelesaian konflik dengan bantuan pihak ketiga yang bersifat netral, (3) arbitrase, untuk penyelesaian konflik dengan bantuan pihak ketiga yang mempunyai keputusan mengikat dan kedua belah pihak harus menjalankan keputusan yang ditetapkan oleh pihak ketiga tersebut, dan (4) koersi, di mana pihak yang berkonflik dipaksa untuk menyelesaikan konfliknya.

Model Berbasis Proyek

Model pembelajaran menurut Sofan Amri (2013) merupakan suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan pada diri siswa. Maksudnya suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dan digunakan untuk menentukan perangkat pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014) memberikan langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek sebagaimana yang divisualisasikan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek

Pendekatan Berbasis Teks CLIL

Content and Language Integrated Learning (CLIL) sebenarnya bukanlah hal baru dalam pengajaran bahasa. Nama lain CLIL yang cukup lama dikenal adalah pengajaran bahasa berbasis tugas (*task-based learning and teaching*). Didefinisikan menurut Lanquar (2016) sebagai pendekatan pedagogis dengan fokus ganda, yang melibatkan integrasi belajar bahasa dengan studi ke dalam bahasa secara komunikatif. Hal inilah yang menjadi rujukan pertama Kurikulum 2013. Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 2013 menggunakan CLIL sebagai kompetensi komunikatif.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembelajaran berbasis teks. Selaras dengan penjelasan Trianto (2013), pembelajaran berbasis teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan implementasi dari pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif dalam implementasi Kurikulum 2013 merupakan perwujudan penerapan dari *Content Language Integrated Learning* (CLIL). CLIL memiliki fokus ganda, yaitu penguasaan bahasa dan penguasaan konten. Dalam kaitannya dengan bahasa, CLIL digunakan tidak hanya untuk belajar tetapi juga untuk berkomunikasi.

Menurut de Graaff, et al (2007), indikator penanda kelas CLIL yang efektif adalah: (1) guru memiliki keterampilan dalam memfasilitasi kemampuan siswa; dan (2) guru memiliki kemampuan dalam memfasilitasi pemrosesan yang berpusat pada makna dengan mendorong siswa, serta memberikan latihan penguatan keterampilan berbicara dan menulis yang relevan.

METODE PENELITIAN

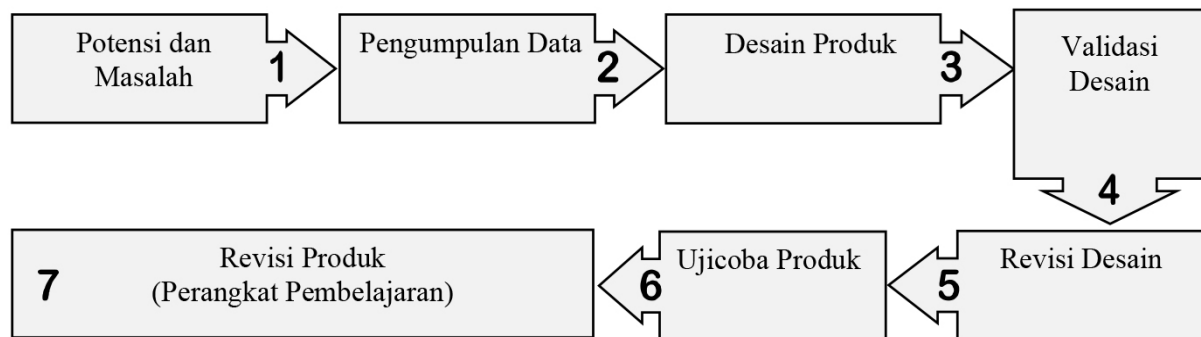
Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pe-

ngembangan atau *research and development* (R & D) model dari Sugiyono. Sugiyono (2010) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Untuk dapat menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Untuk menguji keefektifan produk diperlukan penelitian yang menguji keefektifan produk. Produk yang dikembangkan dan diujicoba di dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja. Pengembangan perangkat pembelajaran adalah suatu proses kegiatan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak menurut aspek silabus, RPP, materi pembelajaran, dan LKPD.

Prosedur Penelitian

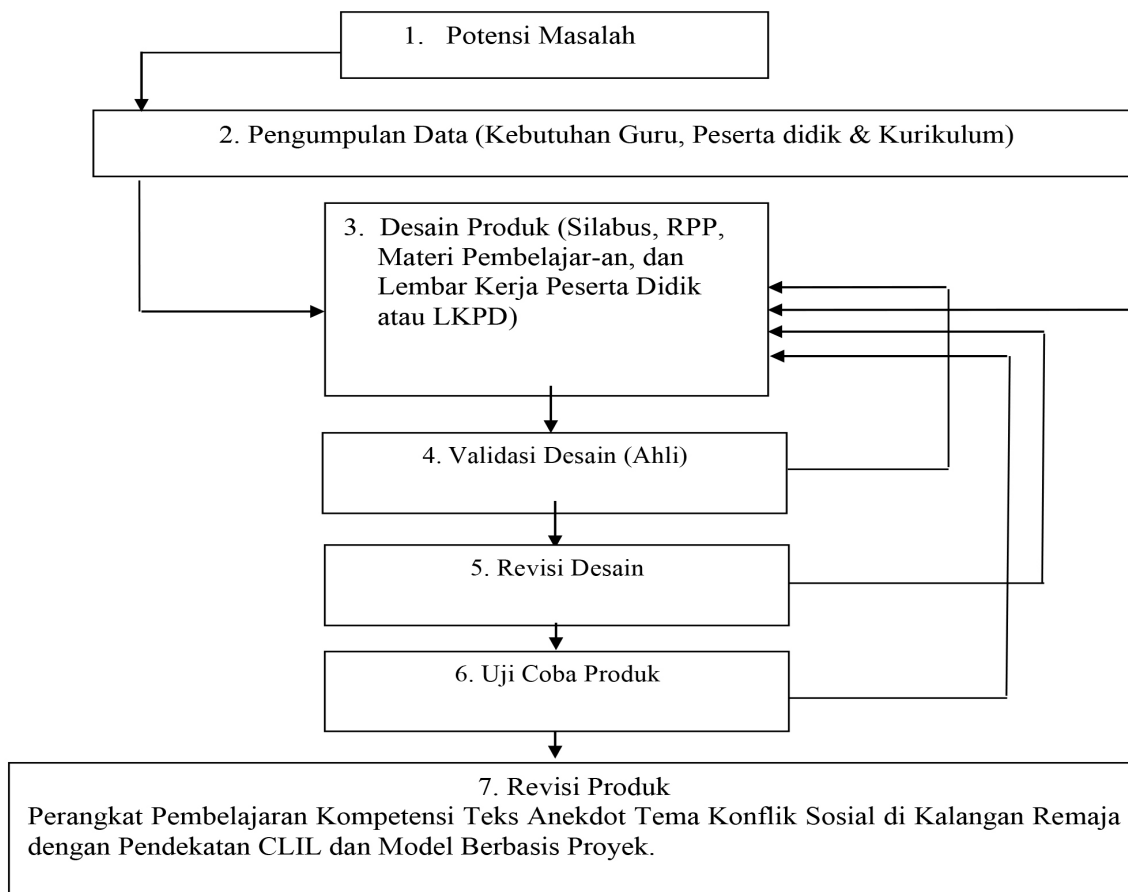
Prosedur penelitian pengembangan adalah paparan prosedur yang ditempuh dalam membuat perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan mengambil model Sugiyono (2010) yang terdiri dari potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk massal. Penelitian ini mengadaptasi ketujuh tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; dan (7) revisi produk. Model penelitian dan pengembangan di sini lebih jelasnya disajikan pada Gambar 2 yang merupakan modifikasi dari model Sugiyono.



Gambar 2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Secara garis besar, Sukmadinata (2011) memodifikasi sepuluh langkah yang pernah dilakukan Borg dan Gall menjadi tiga tahap penelitian, yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap uji produk pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan tujuan dan kondisi peneliti. Penelitian ini berhenti pada langkah ketujuh. Ketujuh langkah penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Tahapan Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap, terhitung mulai bulan Juli sampai dengan Desember 2015. Sampel diambil dari tiga kabupaten, yang meliputi De-

mak, Kudus, dan Pati. Setiap kabupaten diwakili oleh satu sekolah yang menjadi sampel sekolah, yaitu SMA Negeri 2 Demak, SMK NU Banat Kudus, dan SMK

Negeri 2 Pati. Pemilihan sampel didasarkan atas sekolah yang telah menerapkan Kurikulum 2013 untuk jenjang pendidikan menengah (SMA/SMK). Untuk setiap sekolah, diambil 2 kelas dengan tujuan memperbanyak jumlah responden sekaligus menjadi pembanding hasil data antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Pengumpulan informasi sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek agar produk yang dihasilkan sesuai dengan ketercapaian tujuan yang ditetapkan di dalam penelitian. Dalam kaitan ini, Suharsimi Arikunto (2005) menjelaskan bahwa cara memperoleh data penelitian dilakukan dengan cermat, mendalam, dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang lengkap dan menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini meliputi angket, wawancara, dan observasi untuk memperoleh data tentang analisis kebutuhan, data perbaikan, dan kelayakan produk. Teknik pengumpulan data yang berupa tes bertujuan untuk memperoleh keefektifan hasil belajar yang dilakukan melalui 2 tahap, yakni *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Skala Likert untuk uji kelayakan perangkat; untuk uji efektivitas program digunakan uji *t*, dan untuk mencari perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *Paired-sample t-Test* dari program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

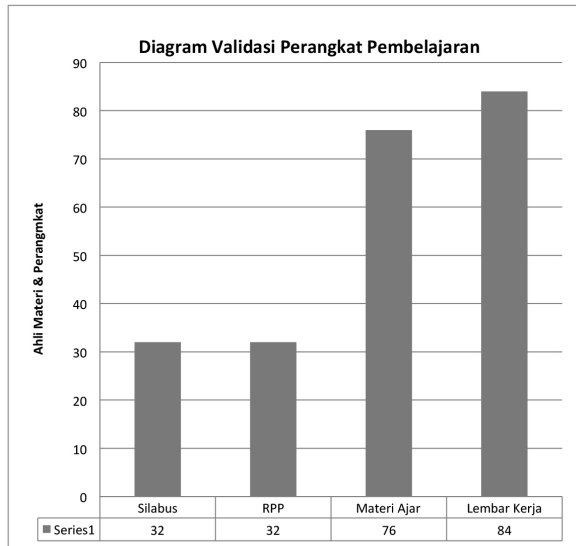
Hasil Penelitian

Pengembangan perangkat pembelajaran dengan memproduksi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan rema-

ja dengan model pembelajaran berbasis proyek adalah mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Guru bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran selalu dimulai dengan membangun konteks, berkelompok, dan mandiri. Perangkat pembelajaran dikembangkan dalam enam tahap, yaitu: (1) orientasi; (2) mengorganisasi; (3) membimbing observasi; (4) membimbing hasil observasi; (5) menganalisis; dan (6) merumuskan simpulan. Melalui hasil uji coba produk, diperoleh empat jenis data, yaitu: (1) data validasi perangkat pembelajaran; (2) data *pre-test* dan *post-test*; (3) prinsip-prinsip pengembangan perangkat pembelajaran dengan memproduksi teks anekdot; dan (4) keberterimaan perangkat pembelajaran yang memproduksi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek melalui uji efektivitas. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur aspek keterampilan peserta dan tingkat pemahaman konsep terhadap materi pembelajaran diperoleh pada saat uji coba lapangan. Penilaian keterampilan peserta didik dilakukan oleh pengamat (*observer*) dan guru pendamping dengan melihat aktivitas peserta didik pada saat melakukan kegiatan eksperimen; dan tingkat pemahaman konsep peserta didik dinilai dengan mengerjakan LKPD.

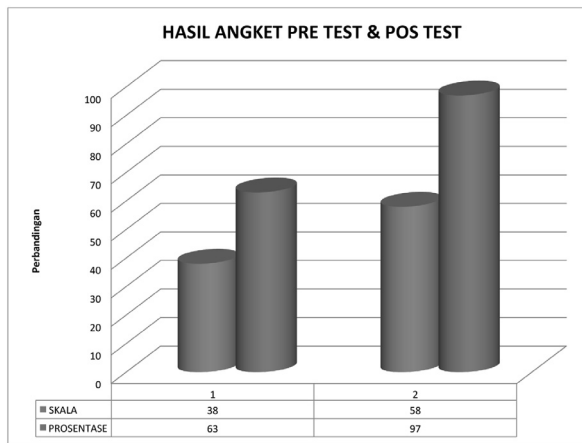
Berdasarkan rekapitulasi validasi perangkat pembelajaran dapatlah kita ketahui hasil penilaian perangkat menurut ahli, yaitu: (1) aspek silabus memiliki nilai rata-rata 32 (97%) yang menunjukkan kriteria sangat layak; (2) aspek RPP memiliki nilai rata-rata 32 (100%) yang menunjukkan kriteria sangat layak; (3) aspek materi pelajaran memperoleh nilai rata-rata 76 (100%) yang menunjukkan kriteria sangat layak; dan (4) aspek lembar kerja peserta didik memperoleh nilai rata-rata 84 (100%)

yang menunjukkan kriteria sangat layak sebagaimana yang disajikan pada Gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Validasi Perangkat Pembelajaran

Hasil rekapitulasi tes pilihan ganda (*multiple choices*) dan dengan menggunakan angket penilaian berdasarkan Skala Likert, yakni mulai nilai 1 (nilai terendah) sampai dengan pilihan 4 (nilai tertinggi). Hasil nilai tes lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil pengolahan data berdasarkan SPSS, yaitu pada bagian pertama terlihat ringkasan dari kedua sampel. Untuk nilai ujian sebelum remediasi, siswa memiliki nilai rata-rata 62,12 dari total keseluruhan 40 data. Sedangkan nilai ujian setelah

remediasi, siswa memiliki nilai rata-rata 91,5 dari total keseluruhan 40 data. Dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan perangkat yang telah dikembangkan dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran memiliki nilai signifikan sebesar 0,113 dari sampel 40 siswa yang tersebar dari 2 sekolah, yaitu SMAN 2 Demak dan SMK NU Banat Kudus. Karena Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima. Oleh karena itu, dapat diambil keputusan bahwa pada tingkat kepercayaan 95%, secara signifikan hasil pengujian perangkat pembelajaran memiliki nilai efektivitas untuk keberhasilan belajar siswa sebagaimana yang dirumuskan di dalam hipotesis berikut ini dan perbandingan thitung dengan ttabel:

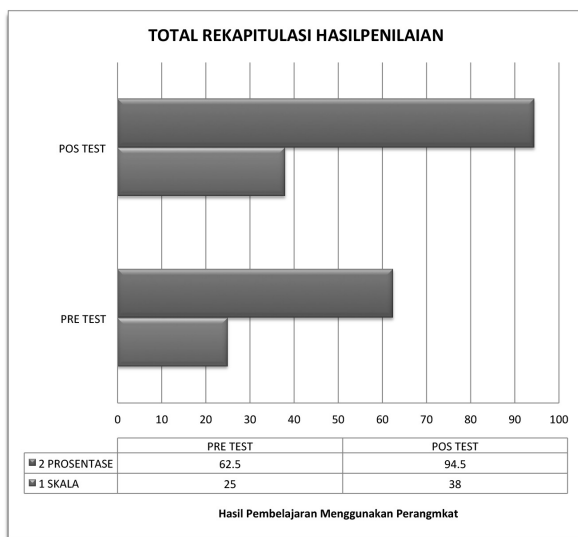
- Jika thitung berada dalam rangettabel, maka H_0 diterima.
- Jika thitung berada di luar rangettabel, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan data penelitian yang disajikan pada Tabel 1 berikut ini dapat dilihat bahwa:

Tabel 1. Rekapitulasi nilai hasil dari angket pretest dan postes

NO	PEROLEHAN NILAI	PRE TEST		POS TEST	
		Σ	%	Σ	%
1	Rekapitulasi perolehan nilai berdasarkan angket untuk soal berdasarkan skala 1- 4	38	63	58	97
2	Rekapitulasi perolehan nilai berdasarkan angket menggunakan soal uraian	12	62	18	92
Total		50	125	76	189
Rata-rata		25	62,5	38	94,5

Peneliti dapat menjelaskan bahwa untuk pembelajaran bahasa Indonesia dengan topik memproduksi teks anekdot pada jenjang pendidikan menengah mengalami perbedaan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai antara proses kegiatan pembelajaran tanpa perangkat dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan perangkat pembelajaran memperoleh nilai 25 dengan prosentase sebesar 62,5% dengan kategori nilai efektif dan mengalami kenaikan sebesar 38 dengan prosentase sebesar 94,5% dengan kategori sangat efektif pada saat pembelajaran menggunakan perangkat. Total rekapitulasi hasil penilaian lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Total Rekapitulasi Akhir untuk Hasil Pre-test dan Post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan akan sebuah produk pengembangan perangkat pembelajaran untuk memproduksi teks anekdot yang bertema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek sangat berpotensi sebagai panduan pembelajaran yang direkomendasikan. Produk ini diharapkan memiliki

jangkauan yang luas kedepannya, yaitu menjangkau dan mewarnai perkembangan proses pendidikan yang bermutu dan menyenangkan. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa memproduksi teks anekdot menjadi model teks yang sangat penting bagi keterbacaan maupun keberterimaan sebuah tulisan, menumbuhkan minat baca. Anekdot berguna untuk artikel dan esai, otobiografi, atau memoar. Anekdot yang baik, menarik, dapat menambah warna dan ciri khas tulisan. Teks anekdot juga berfungsi sebagai salah satu cara yang lebih baik dalam menarik minat pembaca sebagaimana hasil penelitian Nuraini Fatimah (2013) yang mengungkapkan bahwa penggunaan teks anekdot sebagai materi pembelajaran, bahan pembelajaran, maupun sisipan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang mengarah pada tingkat keberhasilan siswa mengembangkan kompetensi bahasa dan karakter mereka. Perangkat pembelajaran yang memproduksi teks anekdot bertema konflik sosial di kalangan remaja dengan model berbasis proyek sudah dirancang sedemikian rupa sehingga mencakup kebutuhan guru dan peserta didik.

Pengembangan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan adalah yang berkaitan dengan silabus, RPP, materi pembelajaran, dan LKPD di mana masing-masing memiliki keunggulan sendiri-sendiri yang saling mendukung dan melengkapi. Senada dengan yang disampaikan Esti Ismawati (2011) bahwa pendidik harus mengembangkan materi pembelajaran atau bahan pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar. Hal tersebut diperkuat dalam PP Nomor 19 Tahun 2005 pasal 20 bahwa pendidik diharapkan mengembangkan materi pembelajaran. Pengaturan ini lebih dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses yang berbunyi bahwa perencanaan proses pembelajaran mensyaratkan

pendidik untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Jadi komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar-mengajar, diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi belajar peserta didik. Bagi guru, perangkat pembelajaran sangat mempermudah dan membantu proses fasilitasi pembelajaran. Dengan perangkat pembelajaran, seorang guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran hanya dengan melihat perangkatnya tanpa harus banyak berpikir dan mengingat. Perangkat pembelajaran yang dimaksudkan antara lain adalah silabus, RPP, materi pembelajaran, media, dan LKPD.

Karakteristik perangkat pembelajaran meliputi: kompetensi teks anekdot dengan tema konflik sosial di kalangan remaja, menggunakan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek yang disusun berdasarkan Kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks dilaksanakan dengan menerapkan prinsip bahwa: (1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata-kata atau kaidah-kaidah kebahasaan; (2) penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna; (3) bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi penggunanya; dan (4) bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia, dan cara berpikir yang direalisasikan melalui struktur teks.

Kriteria layak berdasarkan hasil analisis uji coba yang dilaksanakan memiliki empat kriteria yang mendasar, yaitu: (1) rasional teoretik logis; (2) kejelasan instruksi pembelajaran; (3) perlakuan guru terhadap peserta didik yang sesuai de-

ngan model; dan (4) lingkungan belajar yang relevan untuk mencapai tujuan kompetensi yang ditetapkan. Keempat kriteria tersebut telah mengindikasikan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis melalui tahapan membangun konteks, berkelompok, dan mandiri.

Perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek dapat menciptakan kondisi alamiah dalam belajar bahasa, memberikan tujuan yang jelas penggunaan bahasa di kelas, berdampak positif karena lebih menekankan makna daripada bentuk, dan secara drastis meningkatkan jumlah pemaknaan bahasa sasaran. Hal yang paling menonjol dari hasil penelitian ini adalah bahwa pengajaran bahasa dalam CLIL lebih berfokus pada makna bahasa daripada bentuk bahasa. Bahasa memiliki makna yang jelas dan mudah dipahami jika digunakan dalam konteks yang nyata.

Perangkat pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa keunggulan yang merupakan dampak pengiring. Artinya, memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengekspresikan, menuangkan ide, dan meningkatkan kepercayaan, pemahaman, serta keterampilannya. Model pembelajaran tersebut telah mengoptimalkan keaktifan peserta didik. Sejalan dengan hasil penelitian Ayub Al An-sori (2012) di mana pembelajaran yang biasanya monoton menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan model *Project-based Learning* (PjBL).

Uji efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat mencapai kompetensi 94,4%; sebelumnya, data ketercapaian kompetensi hanya 66,5%. Mengingat data hasil jurnal guru dan lembar observasi peserta didik yang me-

nyatakan model pembelajaran berbasis proyek menyenangkan menjadi bukti bahwa model pembelajaran ini diterima dan efektif digunakan.

Hasil penelitian para ahli validasi dengan melakukan uji coba terbatas, layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran baik secara individu maupun klasikal dengan pendampingan guru. Dalam kaitan ini, ada beberapa hal penting untuk dicatat, yaitu: (1) sebelum dan setelah menerapkan perangkat pembelajaran memproduksi teks anekdot tema konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek; (2) guru perlu menjajaki dan memanfaatkan pengalaman peserta didik; (3) pelaksanaan diskusi; dan (4) pemilihan tema konflik sosial di kalangan remaja. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran memproduksi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek layak digunakan dengan berbagai kelebihan dan keterbatasannya.

SIMPULAN

Kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran memproduksi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan model berbasis proyek sudah dirancang sedemikian rupa sehingga mencakup kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan silabus, RPP, materi pembelajaran, dan LKPD. Masing-masing perangkat memiliki keunggulan sendiri-sendiri yang saling mendukung dan melengkapi.

Keempat unsur tersebut di atas (silabus, RPP, materi pembelajaran, dan LKPD) diintegrasikan ke dalam model pembelajaran berbasis proyek dan memproduksi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja yang di dalamnya terdapat empat keterampilan bahasa yaitu

keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan perangkat ini sangat dibutuhkan guru dengan tingkat prosentase kebutuhan 85% dan juga sangat dibutuhkan peserta didik dengan tingkat prosentase kebutuhan 92%.

Karakteristik perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti meliputi:

Pertama, kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja. Pemilihan tema konflik sosial di kalangan remaja dengan tujuan agar peserta didik jangan terlena dengan perkembangan budaya luar negeri. Mereka harus diingatkan kembali untuk mencintai budaya dalam negeri yang sudah terbukti membawa pengaruh positif bagi masyarakat Indonesia. Perangkat ini merupakan tawaran solusi untuk membumikan budaya Indonesia di jiwa generasi muda.

Kedua, menggunakan pendekatan model CLIL dan berbasis proyek. Dalam penerapan model CLIL dan berbasis proyek, kegiatan pembelajaran didasarkan pada membangun konteks, membentuk model teks, membangun teks ber-sama-sama, dan membangun teks secara mandiri dengan langkah-langkah pembelajaran melalui tahap penentuan pertanyaannya mendasar, mendesain produk, menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

Ketiga, perangkat pembelajaran disusun berdasarkan Kurikulum 2013. Dalam rangka menawarkan gagasan seputar penerapan Kurikulum 2013 di sekolah, yaitu materi pembelajaran yang ada di dalam Kurikulum 2013 dijabarkan ke dalam kompetensi dasar dengan indikator yang terukur. Aspek penyajian, kebahasaan, dan kegrafikaan dibuat sangat sederhana dengan harapan produk ini akan mudah digunakan, dimengerti, dan

menarik bagi guru dan peserta didik.

Perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa buku panduan yang mengikuti prosedur pengembangan dari Sugiyono (2010) yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan dari peneliti sendiri. Validator untuk pengembangan perangkat ini disesuaikan dengan kepakaran yang tidak diragukan, yaitu sesuai dengan background pendidikan/ keahlian.

Ketujuh langkah dari prosedur yang telah dimodifikasi meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; dan (7) revisi produk. Menurut ahli perangkat dan ahli materi bahwa hasil validasi perangkat pembelajaran kompetensi teks anekdot bertemakan konflik sosial di kalangan remaja dengan pendekatan CLIL dan model berbasis proyek adalah layak digunakan. Kedua validator memberikan penilaian terhadap masing-masing perangkat, yaitu: (1) silabus mendapat skor rata-rata 32,5 kategori layak; (2) RPP mendapat skor rata-rata 32,5 kategori layak; (3) materi dan media pembelajaran mendapat skor rata-rata 85,5 kategori sangat layak; dan (4) LKPD mendapat skor rata-rata 84,5 kategori layak. Sementara itu, penerapan perangkat dengan model pembelajaran berbasis proyek mendapat skor rata-rata 24,5 kategori layak.

Hasil uji efektivitas perangkat pembelajaran ini, yaitu: (1) sebelum menggunakan perangkat, pencapaian kompetensinya 63% untuk pilihan ganda dan 70% untuk esai; dan (2) setelah menggunakan perangkat, pencapaian kompetensinya meningkat menjadi 97% untuk pilihan ganda dan 92% untuk esai. Tampaklah bahwa ada peningkatan yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan perangkat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, perangkat ini terbukti efektif. Selanjutnya perangkat

dapat digunakan dan disebarluaskan ke sekolah-sekolah untuk kegiatan pembelajaran, baik untuk kepentingan siswa maupun guru, dan sangat baik sebagai bahan ajar tambahan bagi guru dalam mengajar.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada: (1) Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Demak, SMK NU Banat Kudus; dan SMKN 2 Pati; dan (2) guru Bahasa Indonesia yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan menjadikan sekolah, guru dan peserta didiknya sebagai sampel/responden penelitian.

Pustaka Acuan

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayub Al Ansori. 2012. *Penerapan Model PjBl (Project-Based Learning) dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan di MAN Babakan Ciwaringin Cirebon*. Sumber Internet: <http://academia.edu.com> (diunduh 1 Agustus 2016).
- Basiran, Maskurun, dan Kasmadi. 2013. *Bahasa Indonesia untuk SMK/MAK dan SMA/ MA*. Yogyakarta: LP2IP.
- Cynthia Devinta, dkk. 2013. *Anekdote dalam Drama*. Diambil dari <https://id.scribd.com/doc/227218210/Makalah-Anekdote>, diakses pada tanggal 1 Agustus 2016.
- de Graaff, et al. 2007. *Identifying Effective L2 Pedagogy in Content and Language Integrated Learning (CLIL)*. Based on "An Observation Tool for Effective L2 Pedagogy in Content and Language Integrated Learning (CLIL)" by de Graaff, Koopman, Anikina and Westhoff, in *The International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*

- (2007), vol. 10/5, 603-624.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Permendiknas No 41 tahun 2007 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Esti Ismawati. 2011. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan Kemdikbud.
- Kementerian Agama. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Direktorat Madrasah.
- Lanqua. 2016. *Content and language integrated learning (CLIL)*. Diakses melalui <http://www.lanqua.eu/theme/content-language-integrated-learning-clil/> pada 04 Oktober 2016
- Mulyasa, H. E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santi Praptiani. 2013. *Pengaruh kontrol diri terhadap agresivitas remaja dalam menghadapi konflik sebaya dan pemakaian gender*. *Jurnal Sains dan Praktik Psikologi*, 1 (1) 1 – 13.
- Maryanto, dkk. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemdikbud.
- Rahman Ardiansyah. 2014. *Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran di Kelas*. Diakses pada tanggal 13 September 2016 pada <http://www.idsejarah.net/2014/11/faktor-yang-mempengaruhi-proses.html>
- Soerjono Soekanto. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (Rajawali Press).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparmin, Rufikasari, dan Slamet Subiyantoro. 2014. *Sosiologi Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Surakarta: Mediatama.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Nuraini Fatimah. 2013. *Teks Anekdote Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Bahasa dan Karakter Siswa*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Press.
- Wachidah. 2004. *Pembelajaran Teks Anekdote*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama-Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Wijaya. 2001. *Sang Teroris Mental dan Pertanggungjawaban Proses Kreatifnya*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Wilmot, W. W., & Hocker, J. L. 2001. *Interpersonal Conflict*. McGraw-Hill. New York
- Zuhdan. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP*. Yogyakarta: Tesis Program Pascasarjana UNY.