

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI YOUTUBE PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X

Sri Wahyuni Lutfiyatul Yaqin¹, Abdul Rozak², Hesti Muliawati³

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FPS, UGJ Cirebon-Indonesia

Email: ¹sriwahyunily0205@gmail.com, ²unswagati@unswagati-crb.ac.id

³hestimuliawati13@gmail.com



Diterima: April 2022; Direvisi: Mei 2022; Dipublikasikan: Mei 2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan desain media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X. Menjelaskan bagaimana hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA. Penelitian ini diawali dengan studi kelayakan media pembelajaran YouTube dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ditinjau oleh guru Pendidikan Bahasa Indonesia di SMKN 1 Kedawang serta dosen ahli RPP dan media. Penelitian menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) model ADDIE yang tahapannya dibatasi sampai pada studi kelayakan model. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu wawancara, angket (kuesioner), dan studi dokumentasi. Mengambil sampel sebanyak 3 responden terdiri dari guru SMK, dosen ahli media, dan dosen ahli RPP. Analisis data menggunakan teknik campuran yaitu teknik analisis deskripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian desain media pembelajaran YouTube dengan aspek yang meliputi; aspek materi (kesesuaian materi dengan KD, kesesuaian materi dengan tujuan, materi dikemas dengan menarik, materi dapat dipahami, teks dalam video dapat terbaca), aspek tampilan (memudahkan dalam belajar, tampilan menarik, ketepatan background, keserasian warna tulisan dengan background, warna teks, jenis dan ukuran huruf, tata letak gambar, drasi, pemilihan animasi, animasi menarik), dan aspek bahasa (bahasa mudah dipahami dan bahasa yang digunakan efektif) yang dilengkapi dengan struktur Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran tema anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah menengah atas.

Kata kunci: media pembelajaran, teks anekdot, YouTube

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin besar di era globalisasi saat ini, selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Rusman, 2014: 1). Penggunaan teknologi dapat memberikan peluang untuk para teknolog pendidikan

yang memanfaatkannya untuk mengakses sejumlah informasi baik dalam bentuk teks, gambar, simulasi, maupun suara (Sujanem, 2012: 105). Hal tersebut berdampak terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang terlihat lebih bervariasi dan tidak hanya terpusat pada bahan ajar cetak terlebih pada pelajaran bahasa Indonesia yang proses pembelajarannya berbasis teks.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh peneliti pada beberapa guru bahasa Indonesia dengan metode pembagian

angket berbantuan aplikasi Google Formulir, ditemukan bahwa 30% guru-guru memiliki permasalahan dalam materi pembelajaran teks anekdot dan 70% mengenai media pembelajaran. Adapun permasalahan mengenai pembelajaran teks anekdot pada masa pandemi covid-19 ini di antaranya adalah guru membutuhkan media dan sarana yang cocok untuk pembelajaran teks anekdot yang dapat memudahkan siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Permasalahan lainnya yaitu siswa masih sulit untuk membedakan antara teks anekdot dengan teks cerpen dan cerita humor.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi YouTube pada Pembelajaran Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis YouTube dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Alasan peneliti tertarik untuk memilih topik penelitian ini adalah karena masih kurangnya tenaga pendidik dan peserta didik yang memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran. Alasan selanjutnya adalah ingin mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube.

Tujuan penelitian adalah 1) menjelaskan desain media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA, dan 2) menjelaskan bagaimana hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA

B. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan metode R & D (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengertian penelitian

pengembangan menurut Borg dan Gall adalah penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran (dalam Purnama, 2013: 20). Penggunaan metode penelitian R & D (Research and Development) ini bertujuan untuk memvalidasi penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan (educational research and development) yang bertujuan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA. Proses penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa video pembelajaran Berbasis YouTube dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Partisipan (Validator) dalam penelitian ini adalah dosen dan guru yang bertugas memvalidasi bahan ajar berbasis digital dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA.

Prosedur penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan diantaranya adalah analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan saja dikarenakan keterbatasan dalam proses pembelajaran di masa pandemi virus Covid-19. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pengembangan “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi YouTube pada Pembelajaran Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA” meliputi tahap-tahap berikut ini :

Analisis data produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berupa video pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA yang diunggah di YouTube dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini sudah divalidasi oleh dosen ahli dan guru yang bertugas memvalidasi media dan RPP tersebut.

Prosedur analisis data, dalam melakukan analisis data harus didasarkan pada prosedur dan langkah-langkah tertentu. Berikut ini adalah beberapa langkah- langkah dalam analisis data:

1. Reduksi Data

Proses pemeriksaan kejelasan dan kelengkapan terkait pengisian instrumen pengumpulan data. Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk memeriksa kembali tentang kelengkapan data.

2. Penyajian Data

Pada proses ini peneliti menyajikan data berupa bahan ajar berbasis digital dengan bahan ajar berbasis digital dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA ini yang sudah divalidasi oleh dosen dan guru.

3. Penarikan Simpulan

Pada proses ini peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dengan mendesain bahan ajar berbasis digital dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa lebih semangat dalam menerima materi yang diberikan oleh guru dan siswa lebih antusias dalam memproduksi atau membuat teks anekdot.

Adapun data hasil penelitian yang bersifat kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan parameter

persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan model.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Berbasis YouTube

YouTube merupakan sebuah situs web berbagi video yang didirikan oleh tiga karyawan paypall yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada bulan Februari 2005, yang dengan slogannya “Youtube Broadcast Yourself” bertujuan untuk berbagi rekaman kejadian sehari-hari dari user pengguna situs (Haryanto, 2009: 118). YouTube dapat diakses pada laman www.youtube.com pada komputer dan gawai ataupun dapat mengunduh aplikasinya secara gratis di appstore atau playstore.

Duffy (dalam Wilson, 2015: 10) berpendapat bahwa YouTube berpotensi membuat perubahan, bertukar informasi, dan berkolaborasi serta pendidik perlu beralih dalam pemanfaatan YouTube yang hanya menjadi ‘perpustakaan virtual’, menjadi ruang bersosialisasi, berkomentar, berkreasi, berkolaborasi, dan menilai. YouTube dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena selain dapat dijadikan sebagai “perpustakaan virtual” dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar dan diskusi.

2. Indikator Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi YouTube

Indikator media pembelajaran yang baik perlu memperhatikan pemilihan media diantaranya yaitu jelas, menarik, cocok, relevan, sesuai dengan tujuan, praktis, berkualitas, dan sesuai dengan lingkungan belajar (Asyhar, 2012: 81 s.d. 82). Agar kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran, hendaknya memilih dan menetapkan prinsip media yang akan diterapkan. Gerlach dan Ely (dalam Asyhar, 2012: 82 s.d. 84) memberikan lima prinsip, yaitu: kesesuaian kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan kualitas (ada alternatif, interaktivitas, organisasi, kebaruan) dan berorientasi siswa.

3. Materi Anekdote dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Kurikulum 2013 Revisi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA terdiri dari berbagai jenis teks yang harus dikuasai oleh peserta didik, salah satunya adalah teks anekdot. Teks anekdot merupakan sebuah cerita singkat namun lucu dan isinya berupa sindiran (Wardani, 2017: 46). Anekdote tidak semata-mata menyajikan hal-hal lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi terdapat, juga tujuan lain dibalik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak (Kosasih, 2014: 2). Jadi, dapat disimpulkan bahwa anekdot adalah cerita pendek atau dialog singkat yang mengandung suatu kritikan atau pesan yang dibalut dengan unsur humor yang menggelitik serta mengandung sindiran.

4. Struktur, Kaidah Kebahasaan, dan Ciri-ciri Teks Anekdote

Dalam membuat teks anekdot harus memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaannya. Menurut Maryanto (2013: 112) menyatakan bahwa struktur teks anekdot terdiri dari abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Abstraksi diawali bagian paragraf yang berfungsi memberikan gambaran tentang teks. Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian atau latar belakang cerita.

Teks anekdot memiliki beberapa kaidah kebahasaan, yaitu menggunakan kalimat langsung, menggunakan kalimat perintah, menggunakan kalimat seru, menggunakan kalimat retoris, menggunakan kalimat yang menyatakan waktu lampau, menggunakan kata kerja aksi, menggunakan konjungsi hubungan waktu, dan menggunakan

konjungsi penanda akibat (Sari dkk, 2017: 5).

5. Teks Anekdote dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X

Pada pelajaran Bahasa Indonesia, teks anekdot masih tergolong materi yang baru karena baru muncul pada kurikulum 2013. Pada jenjang SMA teks anekdot diberikan di kelas X semester satu.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada KD 3.6 yaitu menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot dan KD 4.6 menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan, karena menurut data empiris bahwa siswa masih ada yang belum bisa membedakan antara teks anekdot dengan jenis teks lainnya. Untuk indikatornya, peneliti memilih indikator yang disampaikan oleh Hirza Rahmayanti dalam jurnal yang berjudul “Model Nested Berbasis Berpikir Kritis Berbantuan Media Aplikasi Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote”, indikatornya yaitu: 3.6.1 Menentukan struktur teks anekdot; 3.6.2 Menggunakan kaidah kebahasaan teks anekdot; 3.6.3 Menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot (2016: 296).

6. Langkah-langkah Pembelajaran Teks Anekdote dengan Media YouTube

Di bawah ini merupakan langkah-langkah pembelajaran teks anekdot menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube. Langkah pembelajaran di bawah ini mencakup dua kali pertemuan (4 x 45 menit) yaitu KD 3.6 menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot dan KD 4.6 menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

Pertemuan ke-1

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Dura si
Pendah uluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, berdoa untuk memulai pembelajaran. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memberikan apersepsi materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan informasi mengenai kompetensi dasar, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik • Guru memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk memperhatikan video mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot yang sudah dibuat oleh guru mengenai teks anekdot yang telah diunggah di <i>YouTube</i>. • Guru dan peserta didik berdiskusi pada kolom komentar di <i>YouTube</i> mengenai struktur teks anekdot apa saja yang terdapat pada contoh teks anekdot yang terdapat pada video yang telah diunggah oleh guru di <i>YouTube</i>. • Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama. • Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi kaidah kebahasaan apa saja yang terdapat pada contoh teks anekdot yang ada pada video tersebut. • Guru dan peserta didik membahas hasil temuan peserta didik mengenai kaidah kebahasaan teks anekdot. • Guru melakukan evaluasi berdasarkan hasil diskusi peserta didik mengenai struktur dan kaidah kebahasaan. 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi struktur dan kaidah kebahasaan pada pembelajaran hari ini. • Guru menyampaikan informasi mengenai materi pada pertemuan selanjutnya tentang teks anekdot. • Guru memberikan tugas (PR) kepada peserta didik sebagai salah satu bentuk evaluasi pembelajaran. • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam. 	15 menit

Pertemuan Kedua

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, berdoa untuk memulai pembelajaran. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memberikan apersepsi materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. • Guru memberikan informasi mengenai kompetensi dasar, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik. • Guru memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam belajar. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk memperhatikan video mengenai bagaimana menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan yang sudah dibuat oleh guru dan telah diunggah di <i>YouTube</i>. • Guru dan peserta didik berdiskusi pada kolom komentar di <i>YouTube</i> mengenai bentuk teks anekdot yang telah dibuat peserta didik dalam tugas minggu kemarin. • Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama. 	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan instruksi dan bimbingan kepada peserta didik untuk membuat kelompok. Kelompok tersebut akan digunakan untuk mengerjakan tugas (PR). • Guru melakukan evaluasi berdasarkan hasil diskusi peserta didik mengenai menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan pada pembelajaran hari ini. • Guru menyampaikan informasi mengenai materi pada pertemuan selanjutnya tentang teks anekdot. • Guru memberikan tugas (PR) kepada peserta didik sebagai salah satu bentuk evaluasi pembelajaran. Tugasnya adalah membuat teks anekdot dan mengubah bentuknya dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaannya, buat video tentang pembacaan teks anekdot yang sudah dibuat lalu unggah di aplikasi <i>YouTube</i>. • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam. 	15 menit

Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Pendahuluan pada penelitian tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *YouTube* yang menggunakan pendekatan ADDIE diawali dengan analisis kebutuhan (Need Analysis). Untuk melakukan analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi selama melakukan kegiatan PLP II dan studi kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tujuan pembelajaran pada teks anekdot yaitu siswa dapat menganalisis struktur dan kebahasaan pada teks anekdot, mampu memproduksi teks anekdot baik secara lisan maupun tulisan, melatih siswa untuk berpikir kritis, dan mengembangkan karakter kepedulian terhadap sekelilingnya.

Materi pembelajaran teks anekdot pada KD 3.6 terdiri dari struktur dan kaidah kebahasaan. Struktur teks anekdot yaitu abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Kaidah kebahasaan teks anekdot yaitu menggunakan kalimat langsung, menggunakan kalimat perintah, menggunakan kalimat seru, menggunakan kalimat retoris, menggunakan kalimat yang menyatakan waktu lampau, menggunakan kata kerja aksi, menggunakan konjungsi

hubungan waktu, dan menggunakan konjungsi penanda akibat. Materi teks anekdot pada KD 4.6 terdiri dari menciptakan kembali teks anekdot dengan mengubah bentuk penulisan. Bentuk penulisan teks anekdot terdiri dari bentuk dialog dan bentuk narasi. Materi selanjutnya mengenai langkah pembuatan teks anekdot yaitu menentukan topik, menentukan tokoh, menentukan pesan yang akan disampaikan atau kritikan yang akan disampaikan, menentukan unsur lucu/konyol/jengkel, menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot, mengembangkan teks anekdot menjadi teks yang utuh, dan penyuntingan.

Media yang akan digunakan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *YouTube*. Peneliti membuat video pembelajaran teks anekdot setelah itu diunggah di *YouTube*. Untuk proses pembelajaran dilaksanakan pada kolom komentar yang tersedia di video yang sudah pendidik unggah. Pada kolom komentar tersebut peserta didik akan melakukan diskusi dan tanya jawab yang dipandu oleh pendidik.

Skenario pembelajaran teks anekdot menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *YouTube* yaitu pendidik menginstruksikan kepada siswa untuk mengisi absensi berbantuan aplikasi *Whatsapp*, setelah itu guru membagikan link

video pembelajaran yang sudah guru unggah di YouTube, guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengamati video pembelajaran tersebut, setelah itu guru memberikan arahan untuk dimulainya diskusi dan tanya jawab pada kolom komentar, jika sesi diskusi dan tanya jawab sudah dirasa cukup maka guru memberikan tugas kepada peserta didik.

Evaluasi yang digunakan pada pembelajaran teks anekdot menggunakan media YouTube ini terdapat 3 cara penilaian. Pertama yaitu penilaian sikap menggunakan rubrik dimana penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari baik terkait dalam proses pembelajaran atau umum. Kedua yaitu penilaian pengetahuan yang mana meliputi penilaian dalam harian tulis atau tugas-tugas yang telah diberikan oleh pendidik. Ketiga yaitu penilaian keterampilan yang mana meliputi penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada penilaian keterampilan dalam menulis teks anekdot.

2. Desain Pembelajaran Teks Anekdot dengan Media Berbasis Youtube

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. Dalam RPP ini di dalamnya terdapat: (1) KD, (2) Indikator, (3) Materi pembelajaran tentang teks anekdot, (4) Langkah-langkah pembelajaran, yang mana berisikan tentang langkah-langkah atau urutan pembelajaran model pembelajaran saintifik dalam teks anekdot dengan menggunakan media pembelajaran YouTube, (5) Alat atau sumber, yang digunakan yaitu teks anekdot berupa video yang diunggah di YouTube pada link

<https://youtu.be/kpqUXD6Nmr4> dan <https://youtu.be/fLid35hiG1M> (6) Penilaian, dalam penilaian ini terdapat tiga penilaian yaitu penilaian sikap yang mana siswa dilihat melalui observasi, penilaian pengetahuan dimana siswa dinilai dalam penilaian harian tulis, dan penilaian keterampilan dimana siswa dinilai dalam kreativitas atau unjuk

kerja dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Studi Kelayakan

Hasil studi validasi dilakukan melalui evaluasi oleh validator yang melibatkan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dosen ahli. Adapun komponen model yang divalidasi meliputi: Pertama, kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube dengan materi teks anekdot. Kedua, perangkat rencana pembelajaran teks anekdot berbantuan aplikasi YouTube. Rencana dan perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran berbasis YouTube.

4. Validasi Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Desain media pembelajaran YouTube merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perencanaan pembelajaran. Desain perencanaan strukturnya dibuat sebagaimana format dalam kurikulum 2013, dengan menggunakan istilah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disebut RPP. Struktur desain RPP yang diuji tingkat kelayakannya.

Berdasarkan studi kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diperoleh skor empiris 59, sedangkan skor maksimal adalah 64, dengan demikian tingkat persentase kelayakannya adalah 95%, maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat peneliti 'sangat valid' untuk diuji coba. Namun, ada penilaian yang masih kategori 'cukup valid' dan 'kurang valid', pada komponen rencana kegiatan, pemilihan dan pemutakhiran sumber belajar dan rencana penilaian hasil belajar.

5. Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis YouTube

Hasil penelitian atau studi kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube terdiri dari aspek materi, aspek tampilan, dan aspek bahasa. Struktur desain media pembelajaran YouTube yang diuji tingkat kelayakannya diperoleh skor empiris 123, sedangkan skor maksimal adalah 136, dengan demikian tingkat persentase kelayakannya adalah 88,45%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis

aplikasi YouTube ‘sangat valid’ untuk diuji coba.

Namun, terdapat beberapa komponen yang dinilai ‘cukup valid’ pada komponen materi yang disajikan dalam video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan dalam video dikemas dengan menarik, materi yang disampaikan dalam video dapat dipahami, teks dalam video pembelajaran jelas dan dapat terbaca, penggunaan media YouTube memudahkan dalam belajar, tampilan media YouTube menarik, ketepatan memilih background, keserasian warna tulisan dengan background, durasi media tepat, ketepatan pemilihan animasi, dan tampilan animasi menarik

Perbandingan catatan pada hasil validasi media pembelajaran YouTube antara validator 1 dan validator 2 adalah, validator 1 (RG) meminta agar background pada pertemuan 1 diubah menjadi lebih terang dan tampilkan tulisan (teks) pada video agar pembelajaran tidak hanya dengan lisan namun juga tulisan. Sedangkan validator 2 (RD1) meminta agar menampilkan contoh teks pada pertemuan 1 dan contoh teks tersebut harus dibacakan. Selanjutnya perbandingan catatan hasil validasi berupa RPP antara validator 1 dan validator 2 adalah validator 1 (RG) meminta agar indikator dan tujuan pembelajaran diperbaiki. Lalu pada pertemuan kedua harus lebih dispesifikan pada ‘mengubah penulisan’ itu apakah pola ceritanya atau bentuk penulisannya (dari dialog ke narasi begitu pun sebaliknya) yang diubah. Sedangkan menurut validator 2 (RD2) meminta agar melengkapi sumber belajar dan perbaiki kriteria penilaian. Berdasarkan catatan dari validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV, penulis dapat menyimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Youtube* pada pembelajaran teks anekdot pada siswa kelas X SMA sebagai berikut.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Youtube* telah memenuhi kriteria

pembelajaran YouTube dan RPP ‘sangat valid’ untuk diujicobakan dengan hasil skor validasi media pembelajaran YouTube mencapai skor empiris 123, sedangkan skor maksimal adalah 136, dengan demikian tingkat persentase kelayakan media adalah 88,45%. Lalu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mencapai skor empiris 59, sedangkan skor maksimal adalah 64, dengan demikian tingkat persentase kelayakan RPP adalah 95%.

Pembahasan Hasil Penelitian

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil dari studi kelayakan, diperoleh sebaran persentase, sub komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) persentasenya adalah 95%. Dengan demikian RPP dengan menggunakan media YouTube termasuk kategori ‘sangat valid’ untuk diujicobakan.

b. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi YouTube

Setelah adanya pemanfaatan YouTube sebagai media belajar terlihat adanya perbedaan yang signifikan yaitu siswa menjadi lebih aktif dan mereka lebih semangat untuk datang ke sekolah (Aisyah, 2020: 113). Para mahasiswa cenderung lebih suka menggunakan gaya belajar visual daripada gaya belajar auditori (Tohari, dkk, 2019: 6). Berdasarkan pada hasil studi kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube diperoleh skor empiris 123, sedangkan skor maksimal adalah 136, dengan demikian tingkat persentase kelayakannya adalah 88,45%. Maka media pembelajaran berbasis aplikasi YouTube ‘sangat valid’ untuk diuji coba.

pemilihan media pembelajaran, diantaranya yaitu sesuai dengan tujuan, mendukung isi pelajaran, praktis dan luwes, pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis. Penggunaan media pembelajaran *Youtube* dimanfaatkan untuk perpustakaan virtual, menjadi ruang bersosialisasi, berkomentar, berkreasi, berkolaborasi, dan menilai. Dengan memanfaatkan fasilitas yang

dimiliki peserta didik berupa gawai dan laptop serta akses internet yang memadai, peserta didik dapat mendapatkan sumber belajar yang terkini.

Berdasarkan dari hasil validasi yang sudah dievaluasi oleh validator guru dan dosen ahli, pada media pembelajaran berbasis aplikasi *YouTube* menunjukkan skor empiris 123, sedangkan skor maksimal adalah 136, dengan demikian tingkat persentase kelayakannya adalah 88,45%. Maka dari hasil studi kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *YouTube* 'layak' untuk diuji coba dengan sedikit perbaikan.

Selanjutnya, hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dievaluasi oleh validator guru dan dosen ahli, menunjukkan skor empiris 59, sedangkan skor maksimal adalah 64, dengan demikian tingkat persentase kelayakannya adalah 95%. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat peneliti 'layak' untuk diuji coba dengan sedikit perbaikan.

REFERENSI

AH. Hujair, Sanaky. (2013). *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. hlm : 3 s.d 7.

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.

Hlm: 40 s.d. 41.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. hlm: 3 s.d. 11.

Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoritis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *Jurnal Tarbawy*. Vol.6 NO.1. Hlm: 20. Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press. hlm: 81 s.d. 84.

Farhatunnisya, A. (2020). Pemanfaatan video youtube dalam meningkatkan motivasi belajar siswa insan litera. *Jurnal Comm-Edu*. Vol. 3 No. 2. Hlm: 113.

Itiarani. (2019). Penggunaan video dari youtube sebagai media dalam pembelajaran pendidikan agama islam di kelas viii smp negeri 20 bandar lampung. Skripsi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hlm: 51.

Iqbal, M. (2019). Pengembangan video blog (vlog) channel YouTube berbasis STEM sebagai media alternatif pembelajaran online. Skripsi. Hlm: 70.

Kamhar, M.S. dan Lestari, E. (2019). Pemanfaatan media sosial youtube sebagai media pembelajaran bahasa indonesia di perguruan tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.1 No.2 Hlm: 5.

Kusumaningtyas, R. (2019). Komunikatif yang efektif dalam pembelajaran dan pengelolaan kelas di pimpinan cabang muhammadiyah baki. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*. ISBN 978-623-7482-00-0. Hlm: 1268.

Lestari, R. (2017). Penggunaan youtube sebagai media pembelajaran bahasa inggris. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*. ISBN: 978-602-361-102-7. Hlm: 610 s.d. 611.

Putri, V.A. (2019). Analisis kualitas rencana pelaksanaan pembelajaran karya guru bahasa indonesia kurikulum 2013 di sma baitul arqom tahun pelajaran 2018-2019. Skripsi Universitas Muhammadiyah Jember. Hlm: 3.

Rahmayanti, H. Model nested berbasis berpikir kritis berbantuan media aplikasi Powtoon dalam pembelajaran menulis teks anekdot (penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas X SMAN

4 kota Tegal tahun pelajaran
2015/2016). S2 thesis, Universitas

Sari, L. (2020). Upaya menaikkan kualitas pendidikan dengan pemanfaatan YouTube sebagai media ajar pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Tawadhu*. Hlm: 1076 s.d.1087