

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Teks Anekdot pada Siswa Kelas X SMK di Sekolah Jambi

Inggit Haryanti¹ Muzkia Al Muthia² Nadia Ayu Syifa³ Nisa Sweet Sinaga⁴ Widia Lauranita Br Tarigan⁵ Nurul Azizah⁶ Trisnawati Hutagalung⁷

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

Email: inggitharyanti3@gmail.com¹ thiamuzkia@gmail.com² nadiaayusyifa3@gmail.com³
nisasinaga06@gmail.com⁵ lauranitabrtariganwidia@gmail.com⁵

Abstract

This study aims to develop Genially-based interactive teaching materials in accordance with the Merdeka curriculum to improve students' understanding of anecdotal texts in Grade X of vocational schools in Jambi. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data was obtained through interviews with teachers and students, which revealed that the lecture method was ineffective and that the hikayat text material was the most difficult to understand. As many as 70% of students liked Indonesian language lessons and actively told stories in anecdotal text learning, with a preference for learning outside the classroom. The study used a descriptive qualitative approach to explore experiences and perceptions related to learning and the development of interactive teaching materials on the Genially platform.

Keywords: Interactive Teaching Materials; Genial; Anecdotal Texts; Student Understanding; Qualitative Method; Indonesian Language Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi, berpikir kritis dan kreativitas mahasiswa. Mata pelajaran ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga memperkaya pemahaman budaya dan sastra Indonesia, sebagai upaya memperkuat identitas nasional Bahasa Indonesia. Peran penting tersebut juga terealisasi dalam konteks pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), di mana siswa yang duduk di bangku Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk memiliki kompetensi kerja sesuai bidang keahlian tertentu sekaligus membekali mereka dengan keterampilan literasi yang memadai agar siap menghadapi tantangan dunia kerja dan kewirausahaan. Pada SMK, pembelajaran bahasa Indonesia harus disesuaikan dengan kebutuhan praktis dan kontekstual siswa agar materi dapat diterima dengan baik dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan perkembangan pendidikan nasional, Kurikulum Merdeka hadir sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang memberi kebebasan lebih besar bagi guru dan siswa untuk mengatur proses belajar sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing. Kurikulum Merdeka di Indonesia menjadi semakin penting mengingat perubahan dinamis dalam paradigma pendidikan global dan tantangan lokal yang perlu diatasi. Kurikulum merdeka menjadi rancangan terbaru dari pemerintahan yaitu menteri pendidikan yang membuat merdeka belajar dengan konsep yang berbeda dari sebelum-sebelumnya (Aristanto, 2024). Dimana konsepnya untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan nyaman. Dengan konsep para siswa harus berperan aktif dalam kegiatan belajar, sehingga pendidik tidak terlalu fokus sebagai pemberi materi secara keseluruhan. Guru hanya sebagai

fasilitator para siswa untuk bertanya (Fauzi and Mustika 2022). Merdeka belajar juga berarti bebas dalam berpikir. Bebas berkarya, dan sangat menghargai atau memberikan respon terhadap yang terjadi atau bisa dikatakan memiliki antusias dalam dunia bereksplorasi. Prinsip penerapan pembelajaran Kurikulum Merdeka dipenerapkan berdasarkan kebutuhan anak (Junaedi and Asbari 2024): (Mulik 2023).

Dengan munculnya konsep Kurikulum Merdeka Belajar, upaya untuk menghadirkan pendidikan yang lebih relevan, adaptif, dan inklusif menjadi semakin terasa. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan mandiri guna membentuk peserta didik yang berkarakter dan siap menghadapi tantangan zaman. Dalam konteks ini, bahan ajar menjadi unsur penting yang harus dikembangkan agar dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif, khususnya bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Karena bahan ajar ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus, karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran untuk setiap tujuan pembelajaran. Bahan Ajar merupakan komponen yang saling terkait erat dengan isi setiap mata pelajaran dan harus relevan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan strategi pembelajaran. Bahan ajar adalah apa saja yang digunakan guru untuk diberikan kepada siswa agar dapat mencapai kompetensi atau kemampuan tertentu. Untuk mencapai pemerolehan belajar diperlukan isi yang biasanya berbentuk rekaman pengetahuan yang tertulis di buku teks, referensi, atau bahan-bahan lain yang relevan dengan kebutuhan siswa. Eksistensi bahan ajar dalam pembelajaran sangat penting baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik.

Dikatakan demikian karena menurut Sutjipta dan Swacita (2006: 7), bahan ajar memiliki beberapa manfaat. (1) Pendidik dapat memberikan orientasi kepada peserta didik dengan lebih mudah. (2) Pendidik lebih mudah membuat variasi pengajaran dan tidak terikat memberi teori saja. (3) Proses belajar peserta didik lebih baik, lebih lengkap, lebih cepat, dan lebih aktif. (4) Peserta didik dapat mempersiapkan diri di rumah. (5) Peserta didik dapat membaca kembali hal-hal yang belum jelas. (6) Peserta didik dapat diberi tugas rumah secara teratur. (7) Motivasi belajar peserta didik lebih tinggi. (8) Informasi tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh peserta didik dapat diberikan. (9) Kesulitan mengenai bahasa dapat diatasi. Dan adapun beberapa manfaat bahan ajar itu mencakup. (1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. (2) Tidak lagi bergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh. (3) Bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi. (4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam menulis bahan ajar. (5) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik.

Implementasi Kurikulum Merdeka menimbulkan tantangan signifikan bagi sekolah, guru, dan siswa yang memiliki peran krusial dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menghadapi tantangan ini, diperlukan berbagai upaya untuk memahami peran masing-masing elemen atau subjek pendidikan, sebagaimana diungkapkan oleh Indarta dalam artikel (Setyowati & Fimansyah, 2018). Kurikulum ini menempatkan guru dalam peran yang lebih fleksibel ketika merancang pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator juga sangat strategis dalam menyesuaikan metode dan materi pembelajaran supaya tujuan pendidikan tercapai secara optimal. Salah satu materi yang menjadi fokus pembelajaran bahasa Indonesia di SMK adalah teks anekdot, yaitu teks naratif singkat yang mengandung unsur humor serta pesan moral, yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan apresiasi budaya siswa melalui bahasa. Guru juga berperan sebagai motivator, agen perubahan, dan penggerak komunitas pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pengembangan karakter siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Pembahasan lebih lanjut mengenai kurikulum ini, pengembangan bahan ajar, peran guru, serta karakteristik teks

anekdot akan menjadi dasar penting untuk pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Genially yang dirancang dalam penelitian ini.

Apabila dalam beberapa penelitian lain sebelumnya teks anekdot mendapat perhatian dan minat yang besar dari siswa karena sifatnya yang lucu dan menghibur, justru pada penelitian ini menunjukkan kondisi yang berkebalikan. Berdasarkan hasil observasi kami di kelas X SMK Jambi, diketahui bahwa siswa kurang tertarik pada teks anekdot sebagai materi pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pengajaran yang lebih efektif agar teks anekdot dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Pemilihan pembelajaran teks anekdot sebagai objek penelitian tetap penting meskipun fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa kurang menyukai teks ini. Hal ini dikarenakan teks anekdot, yang pertama kali diperkenalkan dalam Kurikulum 2013 dan terus dipertahankan dalam Kurikulum Merdeka, memiliki struktur dan makna tekstual serta kontekstual yang esensial untuk penguasaan kompetensi berbahasa siswa. Capaian pembelajaran yang diharapkan dari teks anekdot mencakup kemampuan siswa untuk menulis gagasan, pikiran, pandangan, dan pesan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks baik informasional maupun fiksi. Tujuan pembelajarannya adalah agar siswa mampu menulis teks anekdot sesuai struktur dan kaidah kebahasaan yang benar, mampu menyampaikan pesan tertulis secara kritis, serta mampu menulis teks anekdot dengan melibatkan pengalaman pribadi atau hasil observasi secara logis dan kreatif.

Meskipun demikian, rendahnya minat siswa terhadap teks anekdot di lapangan menunjukkan adanya tantangan dalam metode pengajaran saat ini yang perlu diatasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting sebagai upaya untuk menemukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif sehingga siswa dapat memahami dan mengapresiasi teks anekdot dengan lebih baik, sekaligus mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan kurikulum. Tujuan kami mengembangkan bahan ajar ini adalah untuk menyediakan materi pembelajaran teks anekdot yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di lapangan, khususnya yang kurang menyukai teks anekdot. Pengembangan bahan ajar ini bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami struktur, kaidah kebahasaan, dan makna kontekstual teks anekdot secara logis, kritis, dan kreatif. Selain itu, bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan mencapai capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, sehingga pembelajaran teks anekdot menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa guru masih mengalami kendala dalam pengembangan bahan ajar, khususnya untuk materi teks anekdot. Banyak guru yang masih minim pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi efektif. Guru cenderung menghadapi kesulitan dalam menuangkan ide untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu, guru sering kali hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada tanpa pengembangan lebih lanjut atau pemanfaatan media pembelajaran yang variatif. Ditambah lagi guru cenderung menggunakan teknik ceramah sebagai metode utama pembelajaran, yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan membuat pembelajaran terasa monoton. Di masa transisi menuju Kurikulum Merdeka, guru perlu mempersiapkan modul ajar yang sesuai dengan pendekatan baru kurikulum yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa karena modul ajar dirancang untuk memberi kebebasan kepada guru dalam memilih, memodifikasi, bahkan menyusun modul yang paling sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa di kelasnya. Siswa perlu mendapatkan stimulus menggunakan media pembelajaran berbasis game karena media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar secara

signifikan. Game pembelajaran membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Meningkatkan kreativitas, pola pikir, dan konsentrasi siswa, Memfasilitasi pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

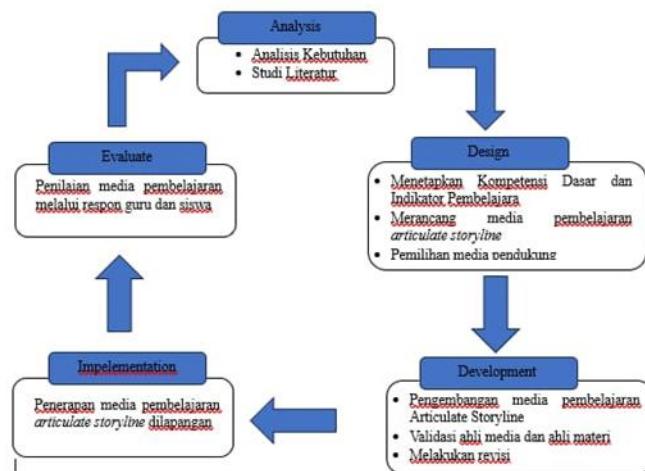
Selain itu, game edukasi membantu siswa mengingat konsep pembelajaran lebih lama lewat pengulangan dan keterlibatan aktif dalam bermain. Sehingga pembelajaran menjadi personal dan lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan Materi Anekdote dengan berbantuan web Genially dengan tujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pengembangan materi ajar ini juga bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi anekdot melalui tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif yang disediakan oleh Genially. Proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media web Genially belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran di SMK Jambi. Dalam jurnal Meli Miranda, dkk (2024) yang berjudul Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdote Berbantuan Web Genially Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya. Bahwa adanya penggunaan web Genially yang telah berhasil dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Dapat disimpulkan bahwa media Genially terkategorikan 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.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D). Penelitian dilaksanakan di SMK Swasta Jambi Medan. Peneliti memilih tempat pengembangan tersebut karena memiliki permasalahan mengenai media pembelajaran yang kurang efektif. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas X-MP3 SMK Swasta Jambi Medan. Metode penelitian dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, ini dipilih karena model ini terdiri dari lima tahap utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Selain itu, kelebihan dari Model ini yaitu dapat mengakomodasikan proses sistematis dalam menciptakan produk pembelajaran yang valid, praktis, efektif serta berorientasi pada kebutuhan peserta Pengembangan ADDIE (A) Analyze, (D) Design, (D) Development, (I) Implementation, dan E (Evaluation).

Tahap Analysis ini, diawali dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan telaah kurikulum. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X-MP3 mengalami kesulitan memahami materi teks anekdot. Guru juga mengeluh bahwa antusias peserta didik dalam pembelajaran teks anekdot itu kurang sehingga berdampak pada pemahaman dari peserta didik. Selain itu, minimnya bahan ajar digital yang interaktif dan menarik juga belum tersedia, padahal dapat menumbuhkan motivasi dan karakter siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar digital yang tidak hanya memvisualisasikan konsep secara menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam belajar. Tahap Design melibatkan perencanaan desain bahan ajar menggunakan platform Genially. Desain disusun dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, konten materi ekosistem, alur navigasi, serta integrasi nilai-nilai karakter. Rancangan ini mencakup fitur teks naratif, visualisasi gambar dan video, kuis interaktif, serta refleksi nilai karakter. Desain juga mengacu pada prinsip Multimedia Learning (Mayer, 2021) dan teori konstruktivisme untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Produk bahan ajar digital dikembangkan melalui platform Genially untuk mengukur efektivitas bahan ajar. Tahap Development atau tahapan pembuatan produk dan diuji validitas produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Tahap Implementation merupakan penerapan produk kepada siswa yang sebelumnya sudah diuji validitas. Tahap Evaluation merupakan tahap untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan serta evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi. Berikut adalah bagan tahapan model ADDIE:



(Diadaptasi dari Simarmata dan Siregar, 2024).

Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan Model ADDIE

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses, bentuk dan kelayakan materi ajar teks anekdot serta mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks anekdot di sekolah menengah kejuruan kelas X-MP3 di SMK Swasta Jambi. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru tersebut cenderung didominasi oleh ceramah langsung, yang sifatnya satu arah dan kurang melibatkan interaksi aktif dari siswa. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa kesulitan memahami materi teks anekdot, terutama karena penyampaian materi yang monoton dan berfokus pada hafalan tanpa memberikan konteks yang jelas. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru, terungkap bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa metode pembelajaran yang ada tidak efektif dalam membantu mereka memahami esensi dan struktur teks anekdot secara komprehensif. Siswa cenderung kurang antusias dan kesulitan menghubungkan materi dengan situasi nyata karena penyampaian materi dilakukan secara kaku tanpa pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Namun, sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka lebih mudah memahami materi ketika diajarkan melalui pembelajaran observasional yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi yang lebih aktif, seperti melalui cerita atau contoh konkret. Selain itu, 70% siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia jika metode pembelajaran aktif dan memberikan ruang bagi mereka untuk berpartisipasi, misalnya dengan membaca teks secara lantang.

Studi ini juga menemukan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis Genially sangat relevan dan efektif dalam mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Genially, sebagai platform pembelajaran interaktif, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih dinamis, menarik, dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, visual, animasi, dan kuis interaktif, platform ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dan

menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Genially dapat menampilkan struktur teks anekdot secara visual, yang terdiri dari orientasi, krisis, reaksi, dan coda, sehingga siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami fungsi sosial dan pesan yang terkandung dalam setiap bagian teks. Pembelajaran interaktif ini membantu siswa tidak hanya memahami makna literal tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis terkait konten dan nilai yang terkandung dalam anekdot. Hal ini sangat penting karena teks anekdot tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung kritik sosial tersembunyi, sehingga pembelajaran harus mendorong siswa untuk berpikir dan menganalisis lebih dalam.

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Genially juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi. Di era digital saat ini, siswa tidak hanya diharuskan memahami materi teks, tetapi juga mampu mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai media digital secara efektif. Penggunaan bahan ajar inovatif dan interaktif dapat meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sambil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan retensi siswa dan transfer pengetahuan karena pembelajaran aktif dan multisensori lebih efektif daripada pembelajaran pasif. Oleh karena itu, selain hanya memahami isi teks anekdot, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif serta belajar berkomunikasi secara efektif. Pada penelitian ini, perlunya pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Genially yang merupakan solusi tepat untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi teks anekdot. Media pembelajaran ini mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa akan pembelajaran interaktif dan menarik dengan keterbatasan metode ceramah konvensional yang kaku. Selain itu, penggunaan teknologi digital seperti Genially memberikan banyak manfaat tambahan, seperti memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih beragam, mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan media interaktif dan multimedia ini, siswa dapat berpartisipasi secara lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman yang lebih mendalam dan kontekstual terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, sangat dianjurkan agar sekolah dan guru mulai mengadaptasi dan mengembangkan materi pembelajaran interaktif berbasis platform digital untuk mendukung pendidikan berkualitas yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis platform Genially juga telah terbukti efektif dalam beberapa studi sebelumnya, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berkontribusi positif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penggunaan elemen visual, animasi, dan interaksi dalam pembelajaran membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan. Studi ini juga menyoroti pentingnya inovasi dalam metode pengajaran, terutama dalam hal memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan literasi dan komunikasi siswa, yang merupakan kunci keberhasilan pembelajaran teks anekdot. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dilihat bahwa intervensi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi interaktif seperti Genially tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga memberikan landasan bagi guru dalam merancang pembelajaran dinamis dan kontekstual yang mendukung pencapaian hasil belajar optimal.

Proses Pengembangan Materi ajar Teks Anekdot Berbantuan Web Genially

Sebagai penutup, berikut adalah paparan rinci proses pengembangan materi ajar berbantuan web Genially yang dilakukan dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk berupa materi ajar teks anekdot yang dikemas dalam modul interaktif. Pengembangan ini bertujuan mengatasi

minimnya ketersediaan bahan ajar yang relevan dan berbasis digital, sehingga pembelajaran Teks Anekdot menjadi lebih menarik dan berfokus pada keterampilan berpikir kritis siswa. Prosedur penelitian diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan 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:

Analisis (Analysis)

Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru harus mampu untuk menentukan instruksi yang akan menutup kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran. Ketika pengajaran dapat memengaruhi kinerja atau performa siswa, terdapat berbagai penyebab yang memengaruhi performa dan memberikan pilihan lain yang jelas untuk pembelajaran, banyak memenuhi kesenjangan, menunjukkan bukti-bukti yang jelas, membuat tujuan pembelajaran yang efektif, menunjukkan jangka waktu timbal balik dan klarifikasi akibat dari pelaksanaan pembelajaran yang kurang. Meskipun begitu, jika kesenjangan pelaksanaan pembelajaran diakibatkan oleh faktor-faktor seperti karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan, maka penerapan ADDIE tidak perlu dilanjutkan. Model ADDIE tidak tepat dilakukan jika digunakan karena kekurangan pengetahuan dan keterampilan, sehingga harus mengusulkan opsi pengajaran yang lain. Selama pengajaran siswa ketika analisis rangkuman disampaikan, biasanya ada dua hal yang terjadi. Pertama, siswa meminta untuk merubah analisis.

Desain (Design)

Langkah desain ini untuk memverifikasi kemauan pembelajaran dan metode ujian yang tepat. Dalam penyelesaian dari tahap desain ini, guru harus mampu menyiapkan sebuah set fungsi yang spesifik untuk menutup batas kekosongan pelaksanaan pembelajaran untuk kekurangan pengetahuan dan keterampilan. Tahap desain ini menetapkan "garis pantauan" untuk progres tahap ADDIE selanjutnya. Garis Pantauan mengarah pada garis bayangan dari mata kepada persepsi objek. Sebagai contoh dari konsep Garis Pantauan dalam komunikasi dimana transmitter dan receiver antena dalam kontak visual satu sama lain. Maksudnya untuk guru agar ada ikatan antara guru untuk melihat siswa. Guru harus berpandangan pada garis yang dilihat oleh siswa sehingga siswa merasakan melihat ikatan pandangan yang sama dengan guru. Garis pandang ini menghadirkan sebuah pendekatan praktik untuk memelihara kesejahteraan kebutuhan, tujuan, maksud, objektif, strategi dan penilaian melalui proses ADDIE (Branch, 2009). Tingkat keahlian yang berbeda-beda di antara para stakeholder yang ikut serta dalam proses ADDIE, memerlukan pemeliharaan Line of Sight atau garis pandang selama seluruh proses tersebut. Tim manajemen desain dan kegiatan pengembangannya dipengaruhi oleh gagasan-gagasan dari Line of Sight ini. Garis pandang ini terbiaskan oleh kegiatan yang tidak terkait dengan ruang lingkup pengisian kesenjangan kinerja. Oleh karena itu, guru mesti memiliki hubungan yang kuat agar dapat menutupi kesenjangan antara siswanya dengan memberikan kepercayaan kepada siswa selama pertemuan berlangsung.

Tampilan Modul Materi Ajar Teks Anekdot



Pengembangan (Development)

Tahap Develop bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh guru untuk menyelesaikan tahap Development ini. Setelah itu, untuk implementasi pengajaran yang direncanakan, pemilihan atau pengembangan seluruh alat yang diperlukan, kemudian mengevaluasi output pembelajaran, dan menuntaskan tahap yang tersisa dari rangkaian desain pengajaran ADDIE (Branch, 2009). Hasil dari tahapan ini diharapkan guru dapat menghasilkan seperangkat sumber belajar yang lengkap, seperti seluruh isi, strategi pembelajaran, dan RPP lainnya. Untuk mendukung modul pembelajaran, diperlukan media pendidikan dan seperangkat arahan seperangkat arahan yang menyeluruh untuk setiap pembelajaran dan kegiatan mandiri yang memberikan sarana dalam membangun pengetahuan dan keterampilan siswa. Guru juga akan terbantu dengan seperangkat arahan komprehensif dalam membimbing siswa selama interaksi dalam pengajaran yang telah direncanakan. Selanjutnya selama tahap pengembangan guru mengembangkan rancangan evaluasi formatif dan memvalidasinya sehingga menghasilkan sebuah revisi. Guru harus bisa fokus mengkomunikasikan pembelajaran dengan baik dan memberikan kepercayaannya kepada peserta didik selama pembelajaran dengan sumber belajar dipresentasikan, sehingga dapat mengisi kesenjangan dalam kinerja pembelajaran tentang kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa.

Implementasi (Implementation)

Tahap Implement ini bertujuan agar guru mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini memiliki prosedur umum yakni mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Guru harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengembangan dan evaluasi menandakan tahap akhir dari fase implementasi. Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi untuk

peralihan ke kegiatan evaluasi sumatif dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar. Hasil dari tahap ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pelajar dan rencana fasilitator (Branch, 2009). Guru dituntut untuk benar-benar memanaj program studi agar dapat menyampaikan strategi implementasi dengan baik.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi (Branch, 2009). Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi. Guru harus mengidentifikasi tingkat keberhasilan dari pembelajaran, merekomendasikan perbaikan untuk kompetensi berikutnya yang lingkupnya serupa, menghentikan semua pekerjaan, mengalihkan semua tanggung jawab untuk implementasi dan evaluasi proyek kepada administrator atau manajer yang ditunjuk, dan fokus terhadap tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini adalah rencana evaluasi. Ringkasan yang menguraikan tujuan, alat pengumpulan data, waktu, dan orang atau kelompok yang bertanggung jawab untuk tingkat evaluasi tertentu, seperangkat kriteria evaluasi sumatif, dan seperangkat alat evaluasi menjadi komponen umum dari rencana evaluasi. Guru fokus pada pengukuran tentang rencana evaluasi selama proses pembelajaran bersama siswa. Kesenjangan kinerja pembelajaran menjadi titik referensi panduan untuk keputusan penilaian dan evaluasi

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks anekdot di kelas X SMK Swasta Jambi masih kurang efektif karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang membuat siswa tidak terlibat aktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami struktur dan makna teks anekdot, terutama karena penyampaian materi cenderung monoton dan tidak memberi ruang bagi pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil wawancara juga memperlihatkan bahwa siswa sebenarnya lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dilakukan melalui observasi dan aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Sebanyak 70% siswa menyatakan menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, terutama ketika mereka bisa bercerita atau tampil di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakter mereka yang aktif dan visual. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Genially dianggap relevan karena dapat menyajikan materi dengan tampilan yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Genially memungkinkan penyampaian materi teks anekdot melalui kombinasi teks, visual, dan animasi sehingga siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami fungsi dan pesan dalam teks. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Genially dapat membantu mengatasi keterbatasan metode ceramah dan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap teks anekdot. Media ini juga dapat mendukung kebutuhan pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Dengan demikian, bahan ajar interaktif tersebut layak digunakan sebagai dasar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif dalam memahami teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristanto, A, Maq, M. M., Iqbal, M., Prananda, G., & Efrina, G. 2024 New Learning Paradigm Through Kurikulum Merdeka In Primary Schools" Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9(1):5398-5408.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Cheng, L., & Li, S. (2021). Meta-analysis on interactive digital learning effectiveness. *Journal of Education Technology*, 100795.
- Fauzi, Saski Anggreta, and Dea Mustika. 2022. "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(14):2492-2500.
- Hasanah, U. (2022). Media Interaktif dalam Pembelajaran Teks Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Hsu, Y.-M., et al. (2022). Effectiveness of multimedia-based learning on knowledge and attitude improvement. *Healthcare*.
- Mahaputri, S. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially. (UNESA). DOI: tersedia dalam arsip universitas.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mulik. 2023. "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad21." *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 5(1).
- Pratiwi, K. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan hasil belajar siswa [Skripsi, Universitas Negeri Malang]. <https://repository.um.ac.id/259500/>
- Puspitoneringrum, E., Agan, S., & Rahmayantis, M. D. (2023). Model Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Melalui Virtual Learning. *Silampari Bisa*. DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). Genially-based interactive learning multimedia for elementary students. *Fundadikdas*.
- Putri, H. R., et al. (2023). Development of Genially-based History Learning Media. *Harmoni Sosial*.
- Romualdi, K. B. (2023). Development of Genially interactive multimedia. *Jurnal daring*. (DOI tersedia di database penelitian Indonesia)
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya peningkatan citra pembelajaran IPS bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14-17
- Sutjipta, N. dan I. B. Swacita. 2006. *Membuat Bahan Ajar*. Denpasar: LP3 UNUD.