



## GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11757



# Kebutuhan Pengembangan Media Unyil Berbasis Proyek Bermuatan Kreatif untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Jenjang SMA/MA

Novi Auliana Putri\*, Haryadi\*\*, Imam Baehaqie\*\*\*

\*Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana UNNES

\*\*Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana UNNES

\*\*\*Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana UNNES

Alamat surel: [noviaulianaputri12@students.unnes.ac.id](mailto:noviaulianaputri12@students.unnes.ac.id)

### Abstrak

#### Kata Kunci:

Media  
Development;  
Creative  
Projects;  
Writing  
Anecdotes.

The aim of this research is (1) to describe the needs analysis for the development of project-based Unyil (Literacy Listening Unit) media with creative content for learning to write anecdotal texts for class learning to write anecdotal texts in SMA/MA class X before carrying out development at the product testing stage. This research method is descriptive qualitative. Data collection techniques include observation, interviews, distribution of development needs questionnaires, and documentation. Questionnaires were distributed to 107 students, then interviews were conducted with student representatives and Indonesian language teachers at SMA N 1 Mejobo, MA NU Assalam, and MA Daarusy Syifa. The data obtained was analyzed using descriptive analysis. The results of the research show that the development of creative project-based Unyil learning media is needed in the learning process of writing anecdotal texts. The learning media for writing anecdotal texts using the project-based and creatively charged Unyil (Literacy Listening Unit) media is expected to make students more interactive, creative, and able to express ideas in writing contemporary and useful anecdotal texts. Apart from that, the Unyil media prototype developed contains discussions with animated videos, images, text, quizzes and motivation that are interesting and fun so that students are able to produce the desired projects well and successfully.

### Abstract

#### Keywords:

Pengembangan  
Media;  
Proyek Kreatif;  
Menulis Anekdote.

Tujuan penelitian ini (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media Unyil (Unit Menyimak Literasi) berbasis proyek bermuatan kreatif untuk pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X di SMA/MA Kabupaten Kudus dan (2) mendeskripsikan prototype media pembelajaran Unyil berbasis proyek bermuatan kreatif untuk pembelajaran menulis teks anekdot di SMA/MA kelas X sebelum melakukan pengembangan pada tahapan uji produk. Metode penelitian ini yakni deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, penyebaran angket kebutuhan pengembangan, dan dokumentasi. Angket (kuesioner) disebarakan kepada 107 siswa, kemudian wawancara dilakukan kepada perwakilan siswa dan guru bahasa Indonesia di SMA N 1 Mejobo, MA NU Assalam, dan MA Daarusy Syifa. Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran

Unyil berbasis proyek bermuatan kreatif diperlukan dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot. Media pembelajaran menulis teks anekdot dengan pemanfaatan media Unyil (Unit Menyimak Literasi) berbasis proyek dan bermuatan kreatif diharapkan dapat membuat peserta didik semakin interaktif, kreatif, dan mampu menuangkan idea tau gagasan dalam menulis teks anekdot yang kekinian dan dapat bermanfaat. Selain itu, prototype media Unyil yang dikembangkan memuat pembahasan dengan adanya video animasi, gambar, teks, kuis, dan motivasi yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik mampu menghasilkan proyek yang diinginkan dengan baik dan sukses.

Terkirim: 19 November 2023; Revisi: 2 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét IV  
Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan ide, pesan, atau gagasan yang dimiliki oleh guru agar dapat disampaikan kepada siswa dengan lebih mudah dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dapat terlaksana dengan baik (Alatas, 2020). Sebagai alat untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru, media pembelajaran juga memiliki kedudukan sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa baik ketika sedang di dalam kelas maupun ketika di luar kelas atau ketika di rumah (Anitah, 2017: 23). Selain itu, ketika seorang guru memanfaatkan adanya media pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar (Alatas & Albaburrahim, 2021). Maka dari itu, media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan suatu pembelajaran utamanya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Media pembelajaran menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Arsyad (2019: 36) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berbeda dengan pendapat (Nikmah & Rahmawati, 2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai suatu alat yang dapat memberikan informasi literasi dan mampu membuat peserta didik berkolaborasi dengan orang lain.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Melalui media dapat menjadikan peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman atau rekannya dalam topik atau tugas tertentu (Maryamah & Effendy, 2019). Senada dengan hal tersebut, melalui adanya media akan membuat para peserta didik mampu mengikuti perkembangan zaman yang serba canggih dan kreatif, sehingga menjadikan peserta didik berhasil dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka (Alatas, 2021).

Pada artikel penelitian (Ningrum et al., 2020) menjelaskan bahwa fungsi dari adanya media pembelajaran, yakni menjadikan para peserta didik menjadi lebih fokus dengan pembelajaran dan dapat lebih mudah dalam menghasilkan karya atau argument dalam setiap persoalan yang terjadi. Berpijak dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk

memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Senada dengan hal tersebut, pendapat yang diutarakan oleh (Astuti et al., 2020) yang memberikan pendapat bahwa manfaat adanya media pembelajaran, yakni dapat memberikan informasi secara lebih cepat dan terus-menerus, menjadikan peningkatan realisasi yang lebih tajam, dan memungkinkan siswa lebih mudah dalam membuat karyanya sendiri.

Penelitian yang relevan dengan pengembangan media Unyil yakni penelitian yang pernah dilakukan oleh (Miftah, 2009) dengan judul Model dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Tujuan dari analisis kebutuhan pada penelitian ini agar mendapatkan ragam topik yang nantinya akan dimultimediasi oleh peneliti. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini berbentuk lokarya yang melibatkan guru, akademisi, dan para ahli media atau teknologi. Hasil dari penelitian ini diharapkan model dan format analisis kebutuhan yang digunakan untuk mengidentifikasi topik-topik yang diperoleh di lapangan dan yang akan dimultimediasi melalui pengkajian secara mendalam

Adapun persamaan penelitian Miftah dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Unyil yaitu terletak pada objek yakni media, akan tetapi untuk perbedaannya terletak pada tujuan penelitian, target, dan proses pengembangan, sehingga nantinya hasil dari penelitian yang peneliti lakukan pasti juga berbeda meskipun sama-sama membahas terkait media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun media pembelajaran yang selama ini sudah ada yaitu *e-learning*. Melalui *e-learning* dapat memfasilitasi para guru dalam memberikan materi atau tempat untuk menyimpan tugas yang telah dikerjakan oleh para siswa. Media *e-learning* digunakan oleh setiap guru untuk semua mata pelajaran dalam menunjang proses pembelajaran yang berlangsung utamanya ketika proses pembelajaran dilakukan dengan mengandalkan hasil proyek yang dihasilkan oleh para siswa. Selama ini *e-learning* cukup membantu proses pembelajaran dalam mentransfer ilmu kepada para siswa akan tetapi ternyata masih banyak kendala yang dijumpai di sekolah.

Beberapa kendala yang peneliti temui ketika melakukan observasi di SMA N 1 Mejobo Kudus, MA NU Assalam Kudus, dan MA Daarusy Syifa Kudus dalam penggunaan media *e-learning* khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa masih banyak yang kesulitan dalam mengakses materi yang diberikan oleh guru di dalam media yang berbentuk aplikasi yaitu *e-learning*, materi yang diunggah oleh guru dapat hilang kapan saja, bahkan belum ada sehari. Hal tersebut diduga karena *e-learning* adalah satu-satunya media yang digunakan untuk semua mata pelajaran sehingga terkadang siswa kesulitan untuk akses masuk.

Senada dengan hal tersebut, *e-learning* terkesan hanya sebatas media pembelajaran yang hanya dapat digunakan untuk mengunggah materi saja. Selain itu, *e-learning* hampir seperti modul atau buku ajar yang diubah menjadi versi online. Maka dari itu, poin sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi agar lebih mudah kepada para siswa belum dapat diwujudkan dengan adanya media *e-learning* yang ada di sekolah.

Selain *e-learning*, media lain yang selama ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas pada materi teks anekdot adalah LKS. Lembar Kerja Siswa ini memuat materi teks anekdot akan tetapi, masih banyak kata teknik atau kebahasaan

yang ada dalam materi teks anekdot yang belum dikupas tuntas ketika peserta didik hanya memiliki buku pegangan LKS saja. Oleh sebab itu, peserta didik masih banyak yang belum dapat menulis teks anekdot dan belum dapat menciptakan teks anekdot dengan terinspirasi dari lingkungan yang ada di sekitar mereka.

Selama ini di lapangan, LKS hanya seperti ringkasan dan latihan soalnya juga masih sederhana belum menunjukkan kualitas sesuai dengan kemampuan para peserta didik yang beragam ketika di lapangan atau di sekolahan. Terkadang gambar yang disajikan dalam buku masih buram dan tidak mampu merangsang daya kritis para peserta didik dalam mengolah kalimat (Pratama, 2021) hal tersebut agar dapat menulis teks versi dari peserta didik. Berpijak pada hal tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan siswa dan media yang dapat membantu guru untuk mensukseskan pembelajaran di dalam kelas maupun ketika di luar kelas.

Melalui beberapa persoalan serius di atas, maka masih perlu adanya peningkatan agar media-media yang selama ini telah hadir dan digunakan oleh peserta didik dan guru dapat lebih baik dan berkualitas. Diharapkan tujuan pembelajaran yang hendak tercapai dapat terlaksana dengan maksimal. Tidak sampai di situ saja, media yang selama ini telah hadir ternyata masih dianggap monoton oleh para peserta didik sehingga belum dapat membuat mereka peka dengan kasus di sekeliling mereka untuk dapat dijadikan karya yang berupa tulisan yaitu teks anekdot. Beberapa kekurangan yang telah peneliti temukan di sekolah menjadikan peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran yang peneliti sebut media Unyil (Unit Menyimak Literasi).

Pada kurikulum merdeka terdapat pembaharuan yaitu menekankan berbasis proyek dan media Unyil cocok untuk mensukseskan berbasis proyek pada materi teks anekdot di kelas X. Media Unyil akan dimuati proyek yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka sehingga hasil karya siswa dihasilkan melalui pola proyek dan dalam menulis teks anekdot yang baik siswa harus dapat berpikir kreatif. Agar para peserta didik kreatif maka media untuk menunjang pembelajaran juga harus dikondisikan sesuai dengan konsep media yang akan dibuat sebagai salah satu cara alternatif dalam meningkatkan keterampilan menulis pada peserta didik. Maka dari itu, peneliti mengambil penelitian dan pengembangan *prototype* dari media pembelajaran yaitu Unyil untuk meningkatkan media pembelajaran yang telah ada selama ini.

## METODE

Penelitian yang peneliti lakukan merupakan tahap awal dalam metode *Research and Development (RnD)*. Secara garis besar langkah penelitian dan pengembangan yang peneliti ambil beranjak dari teori Sukmadinata (2017) yang telah memodifikasi sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yang telah dibuat oleh Borg dan Gall menjadi tiga tahap, yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan model, dan 3) uji model. Akan tetapi, penelitian ini hanya membahas sampai pada tahap analisis kebutuhan dan pengembangan *prototype* media pembelajaran Unyil. Agar peneliti mengetahui kebutuhan dari peserta didik dan guru bahasa Indonesia sebelum peneliti mengembangkan media pembelajaran Unyil (Unit Menyimak Literasi).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, penyebaran angket (kuesioner), wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dan mengetahui fasilitas media yang

selama ini digunakan (Sugiyono, 2012). Pengisian kuesioner sebanyak 65 item pertanyaan kepada peserta didik dan guru agar peneliti dapat mengetahui dan menggali informasi mengenai proses pembelajaran menulis teks anekdot dan media yang telah digunakan serta media yang dibutuhkan atau diinginkan. Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru bahasa Indonesia di SMA N 1 Mejobo Kudus, MA NU Assalam Kudus, dan MA Daarusy Syifa Kudus dengan tujuan untuk memperkuat hasil dari pengisian kuesioner dan mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran teks anekdot serta media pembelajaran yang dibutuhkan. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui data peserta didik dan guru (Arofah & Anis, 2020). Sumber data yaitu peserta didik kelas X, guru bahasa Indonesia, serta kepala sekolah di SMA N 1 Mejobo Kudus, MA NU Assalam Kudus, dan MA Daarusy Syifa. Teknik analisis data menggunakan model interaktif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, simpulan, serta verifikasi. Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber. Subjek penelitian ini yaitu 3 guru, 3 kepala sekolah, dan 107 siswa SMA/MA dengan rincian 35 siswa di SMA N 1 Mejobo, 36 Siswa di MA NU Assalam, dan 36 siswa di MA Daarusy Syifa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran dan pengisian kuesioner sekaligus wawancara diperoleh data bahwa kepala sekolah, guru bahasa Indonesia, dan peserta didik kelas X di SMA N 1 Mejobo Kudus, MA NU Assalam Kudus, dan MA Daarusy Syifa Kudus menyetujui adanya pengembangan media berbasis digital yang interaktif dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot yaitu media Unyil (Unit Menyimak Literasi) berbasis proyek bermuatan kreatif. Pembelajaran yang selama ini telah berlangsung di dalam kelas keseringan menggunakan metode ceramah dan penugasan saja tanpa melibatkan penggunaan media secara maksimal dan variatif (Ulfah et al., 2023). Senada dengan hal itu, peserta didik dan guru menggunakan sumber belajar LKS kurikulum merdeka. Melalui adanya media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara alternatif agar para peserta didik mampu menerima ilmu yang hendak disampaikan oleh guru dengan maksimal.

*Prototype* media Unyil yang sedang dikembangkan oleh peneliti diharapkan nantinya akan menjadi media yang dapat mendukung proses pembelajaran menulis teks anekdot yang dirasa masih sangat sulit bagi para peserta didik. Berikut ini disajikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media Unyil (Unit Menyimak Literasi) pada pembelajaran menulis teks anekdot yang berbasis proyek bermuatan kreatif.

Aspek	Subaspek	Kebutuhan
Persepsi	Jenis	Media pembelajaran
	Bentuk	Digital
	Sifat	Terbuka

**Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa pada Aspek Persepsi**

Hasil analisis kebutuhan para peserta terhadap persepsi media Unyil menunjukkan bahwa para peserta didik menginginkan media pembelajaran yang kekinian serta mengikuti perkembangan zaman untuk bisa memfasilitasi mereka dalam menulis teks anekdot dengan tema yang telah ditentukan. Senada dengan hal tersebut, dari hasil analisis kebutuhan sebanyak 87% persen para peserta didik membutuhkan media

pembelajaran teks anekdot, sejumlah 90% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan berbentuk digital, dan sebanyak 93% peserta didik menginginkan media Unyil bersifat terbuka, karena ketika dalam proses pembelajaran nantinya yang di hadapan peserta didik bukan benda yang nyata, melainkan hal visual, sehingga ketika sifat media terbuka diharapkan tidak terjadi kesalahpahaman.

Aspek	Subaspek	Kebutuhan
Isi (Materi)	Kesesuaian	Materi
	Kelengkapan	Struktur teks
	Kedalaman	Cara penulisan
	Keakuratan	Hasil karya yang orisinal
	Sistematika	Ejaan teks

**Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Isi (Materi)**

Hasil kebutuhan selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran Unyil yakni dapat dilihat pada aspek isi atau materi. Meskipun media pembelajaran tidaklah sama dengan buku atau modul ajar, akan tetapi di dalam media pembelajaran harus menyertakan materi secara singkat untuk memudahkan para peserta didik dalam memahami materi teks anekdot sehingga nantinya dapat menghasilkan karya yang sesuai. Adapun hasil analisis kebutuhan pengembangan yang dilihat dari aspek isi dan materi menunjukkan bahwa pada subaspek kesesuaian para peserta didik membutuhkan materi singkat dengan persentase sebesar 92%. Pada subaspek kelengkapan dengan kebutuhan struktur teks menunjukkan persentase 80% dilanjutkan pada subaspek kedalaman dengan kebutuhan cara penulisan, dari data hasil analisis kebutuhan menunjukkan persentase 83% peserta didik membutuhkan cara dalam penulisan teks anekdot yang mudah dipahami dan tidak bertele-tele.

Hasil analisis kebutuhan selanjutnya pada aspek isi atau materi yang dapat dilihat pada subaspek keakuratan menunjukkan, bahwa para peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang orisinal atau hasil dari karya sendiri bukan 100% hasil dari plagiasi dengan jumlah persentase 79% peserta didik setuju akan pernyataan tersebut dan bersedia akan membuat proyek teks anekdot secara orisinal jika nantinya pengembangan media Unyil dilaksanakan. Senada dengan hal itu, pada subaspek sistematika, kebutuhan yang diinginkan oleh para peserta didik yakni ejaan teks menunjukkan persentase 82% yang nantinya akan ditampilkan pada setiap menu dalam pengembangan media Unyil. Hal tersebut untuk memudahkan dalam pembuatan proyek menulis teks anekdot yang digadang-gadang.

Aspek	Subaspek	Kebutuhan
Penyajian	Konten	Video dan gambar
	Kelengkapan bagian	Tampilan awal s.d. akhir
	Menu	Menu tampilan media

**Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa pada aspek penyajian dengan subaspek konten dengan persentase 88% peserta didik membutuhkan video dan gambar, kemudian pada subaspek kelengkapan bagian dengan persentase 85% peserta didik membutuhkan tampilan pra menulis sampai dapat menciptakan proyek teks anekdot.

Terakhir pada subaspek menu menunjukkan persentase sejumlah 90% peserta didik menginginkan terdapat menu atau tampilan media unyil yang menarik.

Aspek	Subaspek	Kebutuhan
Kebahasaan	Bahasa	Bahasa Indonesia
	Kalimat	Singkat
	Paragraf	Lengkap
	Judul	Keunikan

**Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Kebahasaan**

Hasil analisis kebutuhan selanjutnya pada aspek kebahasaan dengan subaspek bahasa dan dengan kebutuhan menggunakan bahasa Indonesia menunjukkan persentase 82% kemudian subaspek kalimat dengan kebutuhan kalimat singkat pada media Unyil menunjukkan persentase 88%. Senada dengan hal itu, pada subaspek paragraf yang lengkap dan sesuai dengan struktur yang telah ada menunjukkan persentase 94% dan pada subaspek judul dengan persentase 92% dengan kebutuhan agar dalam pemberian contoh membuat judul harus terdapat keunikan atau kekhasan untuk menarik minat baca seseorang dalam proyek menulis teks anekdot.

Aspek	Subaspek	Kebutuhan
Grafika	Tipografi	Bentuk huruf
	Ilustrasi	Animasi
	Desain isi	Bingkai

**Tabel 5. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Grafika**

Adapun hasil analisis kebutuhan pada aspek grafika dengan subaspek tipografi menunjukkan persentase 77% peserta didik membutuhkan bentuk huruf yang mudah dipahami seperti arial atau times new roman. Selanjutnya, pada subaspek ilustrasi dengan persentase 95% peserta didik membutuhkan animasi di dalam pengembangan media Unyil, dan pada subaspek desain dengan persentase 89% para peserta didik membutuhkan bingkai yang menarik untuk membuat mereka semangat dalam mempelajari cara menulis teks anekdot dengan lebih mudah.

Aspek	Subaspek	Kebutuhan
Kreatif	Persiapan	Idea atau gagasan
	Inkubasi	Informasi
	Pengetahuan	Kebaruan ide
	Evaluasi	Solusi yang ditawarkan
	Elaborasi	Kerangka anekdot

**Tabel 6. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Kreatif**

Hasil analisis kebutuhan selanjutnya pada aspek kreatif dengan subaspek persiapan menunjukkan kebutuhan peserta didik harus memiliki idea tau gagasan dalam menentukan proyek anekdot yang akan dibuat dengan persentase 90% dilanjutkan subaspek inkubasi dengan kebutuhan informasi menunjukkan persentase 82% dan pada subaspek pengetahuan peserta didik membutuhkan kebaruan ide untuk membuat ketertarikan dalam pembuatan teks anekdot dengan persentase 85%. Selanjutnya pada subaspek evaluasi para peserta didik membutuhkan solusi yang nantinya akan ditawarkan dengan persentase 92% agar proyek yang dihasilkan lebih menarik, kemudian

pada subaspek elaborasi menunjukkan persentase 83% para peserta didik membutuhkan kerangka teks anekdot untuk membuat mereka memahami lebih dalam.

Aspek	Subaspek	Kebutuhan
Proyek	<i>Inquiry</i>	Tema
	<i>Solution</i>	Ide kreatif
	Memilih Solusi	Gagasan
	Pelaksanaan	Kerangka anekdot
	Evaluasi	Teks anekdot

**Tabel 7. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Kreatif**

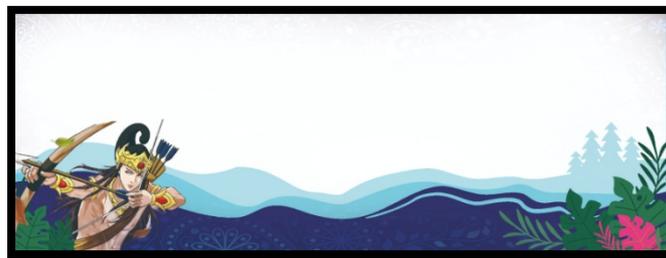
Hasil analisis kebutuhan siswa yang terakhir dapat dilihat pada aspek proyek dengan subaspek *inquiry* menunjukkan persentase 83% dengan kebutuhan tema, kemudian *solution* 86% dengan kebutuhan ide kreatif yang menunjukkan bahwa para peserta didik membutuhkan ide kreatif dengan cara memotivasi atau memberikan referensi sebanyak mungkin tentang materi menulis teks anekdot. Subaspek selanjutnya memilih solusi dengan kebutuhan gagasan yang menunjukkan 82% gagasan terbaru harus hadir dalam proses menulis anekdot. Terakhir subaspek pelaksanaan dengan kebutuhan kerangka anekdot menunjukkan persentase 87% bahwa setelah menyelesaikan proyek membuat teks anekdot harus ada evaluasi untuk menunjang tulisan yang telah dibuat sebelum nantinya dikumpulkan dan dipresentasikan masing-masing pada setiap kelompok.

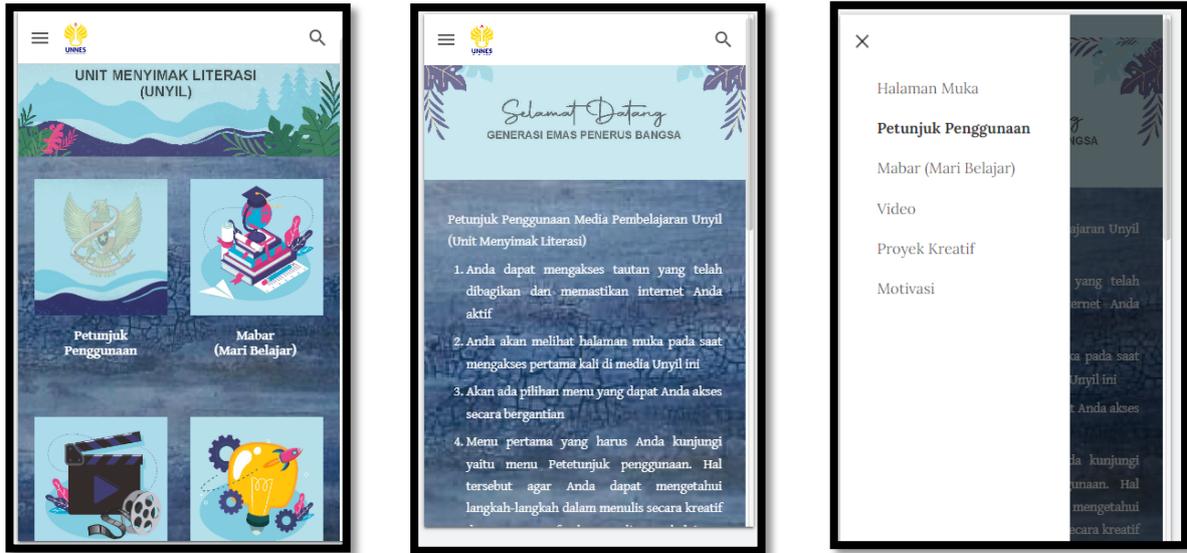
Aspek	Subaspek	Kebutuhan	Hasil
Persepsi	Jenis	Media pembelajaran	Guru membutuhkan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk menunjang kebutuhan dalam penulisan teks anekdot
	Bentuk	Digital	Ketiga guru yang telah diwawancarai setuju jika dalam proses pembelajaran terdapat media dalam bentuk digital agar siswa tidak hanya belajar di sekolah saja, akan tetapi juga di rumah
	Sifat	Terbuka	Guru juga menginginkan agar nantinya media yang digunakan bersifat terbuka agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menangkap materi
Isi (Materi)	Kesesuaian	Materi	Guru bahasa Indonesia menyetujui jika materi yang ditampilkan harus sesuai dengan materi teks anekdot yang sekarang
	Kelengkapan	Struktur teks	Guru bahasa Indonesia menyetujui pembahasan struktur agar memudahkan siswa dalam melengkapi proyek teks anekdot
	Kedalaman	Cara penulisan	Guru bahasa Indonesia menyetujui jika kedalaman dalam penulisan teks anekdot harus dibahas agar ide yang muncul kekinian
	Keakuratan	Hasil karya yang orisinal	Guru bahasa Indonesia sepakat jika hasil proyek teks anekdot nantinya merupakan hasil karya dari peserta didik yang orisinal
	Sistematika	Ejaan teks	Guru bahasa Indonesia menyetujui jika sistematika dalam media pembelajaran Unyil harus memperhatikan ejaan dan memilih serta menentukan ejaan yang tepat dan sesuai
Penyajian	Konten	Video dan gambar	Guru bahasa Indonesia menyetujui jika konten yang nantinya ditampilkan dalam media Unyil dapat berupa video animasi dan gambar yang

			disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam belajar menulis anekdot
	Kelengkapan bagian	Tampilan awal s.d. akhir	Selain konten, kelengkapan pada setiap menu dalam media Unyil diharapkan lengkap dari pra menulis sampai dapat menghasilkan proyek
	Menu	Menu tampilan media	Guru bahasa Indonesia menyetujui jika tampilan menu di dalam media Unyil fokus dengan pembahasan yang penting dan tidak terlalu banyak
Kebahasaan	Bahasa	Bahasa Indonesia	Pada aspek kebahasaan guru menyetujui jika menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami
	Kalimat	Singkat	Guru menyetujui jika kalimat yang nantinya dihasilkan berupa kalimat singkat dan menyeluruh
	Paragraf	Lengkap	Guru menyetujui jika paragraf dalam teks anekdot jika dalam bentuk narasi maka harus lengkap
	Judul	Keunikan	Guru sepakat jika dalam media Unyil menyertakan judul yang unik agar para peserta didik juga terinspirasi memilih judul yang unik
Grafika	Tipografi	Bentuk huruf	Guru menyetujui jika bentuk huruf dalam media Unyil tidak harus sama asal mudah dibaca dan menarik
	Ilustrai	Animasi	Guru sangat setuju jika terdapat animasi di dalam media Unyil
	Desain isi	Bingkai	Guru sepakat jika terdapat bingkai dalam media Unyil untuk menarik minat siswa dalam belajar menulis teks anekdot
Kreatif	Persiapan	Idea atau gagasan	Guru bahasa Indonesia menyetujui jika pada subaspek persiapan harus mempersiapkan ide atau gagasan yang kekinian
	Inkubasi	Informasi	Pada tahapan ini diharapkan media Unyil juga dapat menjadi sumber informasi untuk membuat siswa memperoleh informasi yang akan dibuat teks anekdot
	Pengetahuan	Kebaruan ide	Guru bahasa Indonesia sepakat jika dalam media Unyil dan hasil proyek siswa nantinya harus yang terbaru
	Evaluasi	Solusi yang ditawarkan	Pada tahapan evaluasi guru sepakat dalam proses pembelajaran menyertakan solusi ketika sudah menemukan masalah yang akan dibuat anekdot
	Elaborasi	Kerangka anekdot	Guru setuju jika dalam media Unyil menyertakan kerangka teks anekdot sebelum menjadi teks anekdot yang utuh
Proyek	<i>Inquiry</i>	Tema	Guru bahasa Indonesia sepakat jika tema dalam media pembelajaran sosial
	<i>Solution</i>	Ide kreatif	Guru bahasa Indonesia setuju jika dalam media Unyil harus menampilkan ide kreatif
	Memilih Solusi	Gagasan	Pada tahapan memilih solusi guru bahasa Indonesia menyetujui untuk meninjau ulang gagasan yang dipilih
	Pelaksanaan	Kerangka anekdot	Guru bahasa Indonesia sepakat dalam proses pembelajaran dengan media Unyil harus menyertakan kerangka anekdot
	Evaluasi	Teks anekdot	Setelah proyek anekdot telah berhasil dikerjakan oleh peserta didik maka evaluasi dalam pembelajaran perlu untuk dilakukan

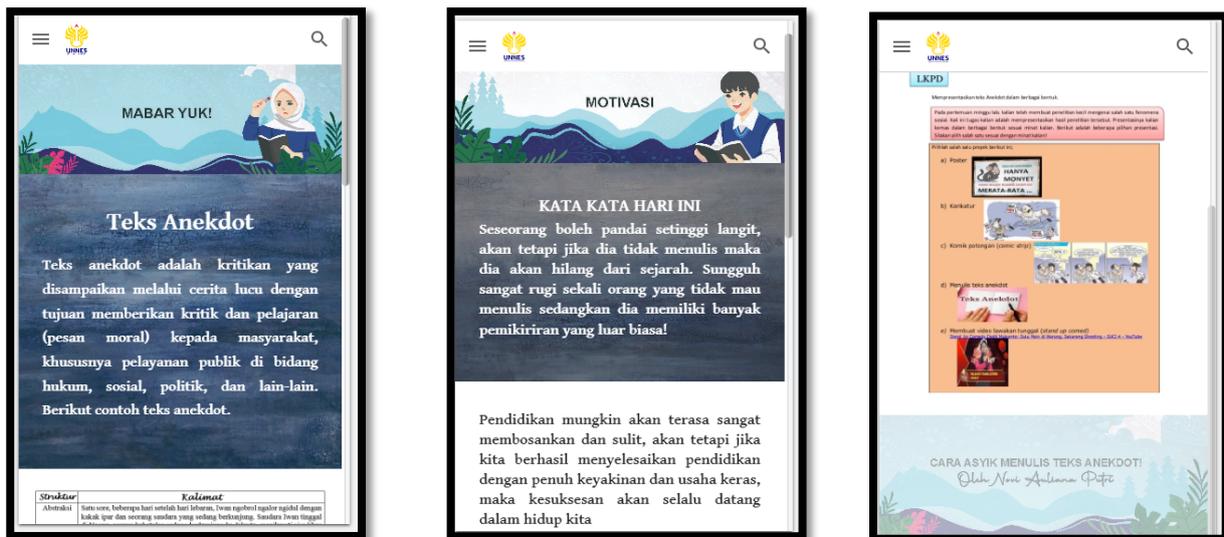
**Tabel 8. Hasil Analisis Kebutuhan Guru Bahasa Indonesia**

Hasil analisis kebutuhan pendidik yang ada di tiga sekolah menunjukkan bahwa para pendidik menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran Unyil (Unit Menyimak Literasi) sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot yang berbasis proyek dan bermuatan kreatif. Pendidik menginginkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik agar lebih terampil dalam menulis khususnya pada materi anekdot yang dirasa sangat sulit dalam mencari ide dan solusi yang ditawarkan dalam bentuk narasi atau dialog berupa teks anekdot. Maka dari itu, penelitian terkait pengembangan media Unyil penting untuk dilakukan. Berpijak pada aspek-aspek yang telah peneliti uraikan dari hasil analisis kebutuhan di lapangan menjadikan peneliti mengembangkan prototype media pembelajaran Unyil bagi peserta didik jenjang SMA/MA di Kabupaten Kudus. Berikut hasil prototype pengembangan media Unyil.

**Gambar 1. Tampilan *prototype* media Unyil dengan tokoh Arjuna****Gambar 2. *Prototype* media Unyil dengan tampilan siswi**



Gambar 3. Tampilan awal media Unyil



Gambar 4. Tampilan *prototype* media Unyil

Berdasarkan pembahasan dari aspek-aspek yang telah peneliti uraikan di atas *prototype* dalam pengembangan media Unyil ini hadir sebagai jawaban dari hasil analisis kebutuhan para peserta didik. Media Unyil hadir dengan beberapa media pendukung khususnya pada aplikasi *Canva*, *CapCut*, *InShot*, *KineMaster*, dan *Google Site* serta aplikasi pendukung lainnya yang akhirnya peneliti saling kaitkan dan terciptalah Unyil (Unit Menyimak Literasi). Jika seorang guru menginginkan siswanya kreatif maka harus dimulai dari sikap gurunya dalam memfasilitasi belajar bagi peserta didik, salah satunya dengan menciptakan media pembelajaran seperti Unyil yang berbasis proyek bermuatan kreatif.

Adapun di dalam media Unyil terdapat beberapa menu yakni petunjuk penggunaan, mabar (mari belajar), video, proyek kreatif, dan motivasi. Pada setiap menu di dalam pengembangan media Unyil (Unit Menyimak Literasi) telah peneliti desain sesuai dengan

kebutuhan para peserta didik agar nantinya dapat menghasilkan proyek yakni berupa teks anekdot. Menu awal terdapat petunjuk penggunaan agar para peserta didik mampu untuk menggunakan media Unyil dalam belajar menulis teks anekdot. Adapun keterampilan yang paling banyak peneliti tekankan pada media Unyil yakni menyimak. Menyimak menurut Tarigan (2015) adalah suatu kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan memusatkan konsentrasi sehingga dapat memahami apa yang disampaikan oleh mitra tutur melalui bahasa lisan.

Pada keterampilan menyimak, siswa akan dihadirkan oleh video animasi dari peneliti agar lebih menarik siswa untuk memahami materi anekdot lebih mendalam. Melalui tampilan visul diharapkan para peserta didik mampu menuangkan ide kreatif mereka dalam bentuk teks anekdot. Animasi yang ditampilkan masih ada kaitannya tentang Indonesia khususnya di Jawa Tengah, seperti budaya, baju adat, dan berita-berita terkini untuk merangsang imajinasi peserta didik agar mampu menuangkan ide kreatifnya untuk menilai atau mengkritik orang melalui teks anekdot. Keterampilan berbicara pada aplikasi Unyil dihadirkan agar membuat peserta didik tidak hanya dapat menulis saja melainkan dapat mempraktikkan tulisannya dalam bentuk video singkat atau monolog bahkan dialog yang nantinya menjadi luaran juga pada pembelajaran materi teks anekdot.

Keterampilan menulis perlu dihadirkan dalam proses pembelajaran (Hasan & Lubis, 2023). Pada media Unyil ini, keterampilan menulis siswa difokuskan dengan tampilan di dalam media Unyil yakni pada menu *Mabar* (mari belajar) yang menjelaskan cara-cara menulis yang kreatif, mendapatkan ide-ide dari pengalaman sehari-hari, dan dapat mengkritik dengan santun seperti orang yang berpendidikan baik. Setelah peserta didik mampu menulis teks anekdot dengan dibantu rangsangan yang ada pada media Unyil, peserta didik dapat membuat proyek yang diharapkan yaitu tulisan berbentuk teks anekdot yang dibuat secara mandiri kemudian dapat dibuat menjadi video kreatif.

Media Unyil dilengkapi dengan menu proyek kreatif, dalam pengerjaan proyek peneliti telah sediakan LKPD. Selain menu proyek kreatif, dalam media Unyil terdapat menu motivasi yang peneliti sesuaikan dengan kebutuhan dan keseharian yang telah dialami oleh peserta didik selama peneliti melakukan observasi dan wawancara, sehingga semangat belajar para peserta didik lebih tinggi dan mampu menciptakan karya yang luar biasa dengan melihat kondisi di sekeliling mereka.

## **SIMPULAN**

Hasil analisis kebutuhan pengembangan media Unyil (Unit Menyimak Literasi) menunjukkan bahwa para peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis proyek bermuatan kreatif yang dapat memfasilitasi mereka dalam belajar di era digital yang begitu pesat. Senada dengan hal tersebut, guru bahasa Indonesia yang ada di SMA N 1 Mejobo, MA NU Assalam, dan MA Daarusy Syifa sangat setuju jika nantinya akan dilakukan pengembangan media pembelajaran Unyil sesuai dengan kebutuhan di lapangan yakni dapat diakses melalui gawai para peserta didik. Adapun *prototype* yang dikembangkan oleh peneliti dalam media pembelajaran Unyil, yaitu terdapat tampilan menu *mabar* (mari belajar), video animasi, proyek kreatif, gambar, audio, dan motivasi yang dapat membuat siswa akan lebih semangat dan diharapkan dapat mengerjakan proyek teks anekdot dengan baik dan maksimal.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Alatas, M. A. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Madza Media.
- Alatas, M. A. (2021). *Record Slide Show PowerPoint sebagai Alternatif Media Pembelajaran Audio Visual pada Pascapandemi*. 1–15.
- Alatas, M. A., & Albaburrahim. (2021). Penggunaan Teknik Modelling Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 177–192.
- Anitah, Sri. (2017). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arofah, F., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Keterampilan Membaca Puisi Dengan Teknik Permodelan Par (Participatory Action Research) Pada Siswa. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 36–44.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 151–156.
- Hasan, J. S., & Lubis, F. (2023). Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 194–211.
- Maryamah, & Effendy, M. H. (2019). *Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas XI di Ma Al-Falah Tlanakan Pamekasan*. 1–9.
- Miftah, M. (2009). Model Dan Format Analisis Kebutuhan. *Teknologi Pendidikan*, XIII(1), 95–106.
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258.
- Ningrum, A. S., Muslim, S., & Siregar, E. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMPN 28 Kota Tangerang. *Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 47–54.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182.
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2020). Implementasi Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Kadera Bahasa, Volume 12*(Nomor 2), 99–110.
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Group Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bio Educatio*, 6(4), 68–81.
- Rahmawati, & Nikmah. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*. 6 (3). 5252-5258.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42–57.