



Rekonstruksi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Pengembangan Keterampilan Menulis Teks Anekdote bagi Siswa SMA/MA di Era Merdeka Belajar

Novi Auliana Putri*, Arinal Hasanah, Indra Rasyid Julianto***,
Wagiran****, Deby Luriawati Naryatmojo*******

* Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

** Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

*** Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

**** Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

***** Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

Alamat surel: noviaulianaputri12@students.unnes.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Rekonstruksi,
Keterampilan
Menulis,
Teks Anekdote

Artikel ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui bagaimana kualitas dari butir soal dan rubrik penilaian pada aspek keterampilan berbahasa yakni keterampilan menulis siswa di kelas X SMA / MA pada pelajaran bahasa Indonesia semester gasal materi teks anekdot yang berlokasi di Kudus. Peneliti melakukan rekonstruksi pada butir soal dan rubrik penilaian dan melakukan pengembangan pada media belajar yang akan disampaikan kepada para peserta didik. Adapun KD yang diambil pada penelitian ini yakni KD 3.5 untuk ranah pengetahuan dan KD 4.5 pada ranah keterampilan materi teks anekdot. Penelitian yang peneliti buat termasuk ke dalam bentuk penelitian deskriptif-kualitatif. Adapun teknik dalam pengumpulan data yang peneliti gunakan di dalam pembuatan artikel ini di antaranya: teknik baca catat dan teknik analisis dengan adanya reduksi data, menyajikan data yang ada, dan menarik simpulan. Selanjutnya, hasil yang ditemukan bahwa RPP dari guru bahasa Indonesia di SMA/MA Kudus belum memenuhi kriteria dari penilaian ketiga aspek yaitu materi, konstruksi, dan bahasa. Aspek pertama adalah materi mencapai 70%, konstruksi 70%, dan bahasa 75%. Selain itu, rubrik penilaian yang awalnya masih dalam ranah kognitif direkonstruksi dengan mengganti ke ranah keterampilan atau psikomotorik. Hasil yang terakhir yakni pada pengembangan media yang digunakan oleh guru, peneliti mengembangkan media pembelajaran agar keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot dapat tercapai melalui adanya aplikasi pembelajaran berbasis android di era merdeka belajar khususnya pada teks anekdot. Sehingga tujuan pembelajaran di era merdeka belajar dapat tercapai dengan maksimal.

Abstract

Keywords:
Reconstruction,
Writing Skills,
Anecdotal Text

This article aims to find out how the quality of the items and assessment rubrics on aspects of language skills, namely the writing skills of students in class X SMA / MA in the odd semester Indonesian language lessons anecdotal text material located in Kudus. Researchers reconstructed the items and assessment rubrics and

developed the learning media that would be delivered to students. The KD taken in this study were KD 3.5 for the realm of knowledge and KD 4.5 in the realm of anecdotal text material skills. The research that the researcher makes is included in the form of descriptive-qualitative research. The techniques in data collection that the researchers used in making this article include: reading and writing techniques and analysis techniques with data reduction, presenting existing data, and drawing conclusions. Furthermore, the results found that the lesson plans of Indonesian language teachers at SMA/MA Kudus did not meet the criteria for the assessment of the three aspects, namely material, construction, and language. The first aspect is the material reaches 70%, construction 70%, and language 75%. In addition, the assessment rubric which was originally still in the cognitive domain was reconstructed by changing to the skill or psychomotor domain. The last result is the development of media used by teachers, researchers develop learning media so that students' skills in writing anecdotal texts can be achieved through the existence of android-based learning applications in the era of independent learning, especially in anecdotal texts. So that the learning objectives in the era of independent learning can be achieved optimally.

Terkirim : 12 Oktober 2022; Revisi: 27 Oktober 2022; Diterima: 28 November 2022

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

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Kemendikbudristek yang dipimpin oleh Nadiem Anwar Makarim mengambil langkah strategis dalam kebijakan pembelajaran yaitu konsep merdeka belajar. Konsep merdeka belajar yang dimaksud adalah konsep yang tidak adanya campur tangan dalam menghambat tujuan-tujuan pendidikan yang semestinya. Hafid & Mahsun (2020) menyatakan konsep merdeka belajar memberikan harapan-harapan pada pelaksanaan kebijakannya seperti mengetahui tujuan pendidikan, dapat lebih jelas dan terarah, berkualitas, dan tidak perlu takut dalam bersaing di dunia kerja baik pada tingkat nasional maupun sampai tingkat internasional. Tujuan dari penerapan merdeka belajar diharapkan dapat mendorong penguasaan berbagai bidang ilmu yang dimiliki oleh peserta didik sesuai pada minat dan bidang keahlian para peserta didik. Hal ini yang menjadikan para peserta didik siap bersaing di masa depan. Prinsipnya merdeka belajar dapat menjadi pendorong suatu lembaga pendidikan agar lebih otonom dengan pembelajaran inovatif serta fleksibel (Sopiansyah: 2022).

Konsep merdeka belajar memiliki arah pembelajaran yang dapat mengasah potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan bakat yang mereka miliki melalui pembelajaran yang pendidik terapkan. Pendidik dapat menggali potensi peserta didik melalui pembelajaran yang berorientasi pendalaman pengalaman belajar peserta didik. Konsep merdeka belajar menjadikan pendidik dan peserta didik menjadi subjek dalam sistem

pembelajaran. Adanya kesinambungan pendidik yang harus dikembangkan berbarengan dengan kualitas peserta didik yang tumbuh di era digital seperti sekarang ini. Yamin & Syahrir (2020) menjelaskan bahwa adaptasi sistem pendidikan di era revolusi industri yang juga harus mengadaptasi stimulasi dengan proses literasi tersebut dengan menjunjung poin-poin yang dicetuskan oleh kemendikbudristek.

Poin-poin yang dicetuskan oleh kemendikbudristek yakni (1) Pada era merdeka belajar konsepnya mampu menjadi jawaban pada permasalahan yang hadir dalam pendidik dan praktik pembelajaran. (2) Pendidik memiliki keleluasaan ketika menilai tingkat belajar siswa dalam berbagai jenis dengan bentuk instrumen penilaian, administrasi yang memberatkan, dan hal-hal yang mengintimidasi atau mempolitisasi guru, (3) Mengetahui banyak masalah yang akan dihadapi para siswa seperti tugas pembelajaran di sekolah, melalui input peserta didik baru, dan administrasi dalam persiapan pembelajaran, (4) Pendidik sebagai sosok sentris dalam membentuk pembelajaran yang berorientasikan masa depan bangsa, (5) Diberikan kebijakan yang melandaskan gagasan yang akan diterapkan. Poin-poin tersebut dapat memfasilitasi tumbuh kembang karakter, inovasi diri, dan keahlian peserta didik dalam hal pengembangan nalar juga membentuk insan berkualitas menyongsong era industri agar bangsa lebih maju dan luar biasa. Oleh sebab itu, keterampilan yang peserta didik miliki harus selalu diasah.

Keterampilan berbahasa pada aspek menulis adalah suatu yang paling penting di antara keterampilan yang lainnya seperti membaca, menyimak, dan berbicara yang sama-sama memiliki peran yang penting. Ketika seseorang menulis proses penafsiran gagasan dapat dituangkan pada penyusunan-penyusunan kalimat dalam paragraf. Helaluddin & Awalludin (2020, hlm. 5) mengungkapkan menulis merupakan proses tersampainya informasi secara tertulis pada kreativitas bagi penulis. Penulis dapat memikirkan cara yang sistematis dalam berpikir pada menghubungkan antarkata, kalimat, paragraf, atau antarbab. Dengan demikian, menulis dapat dikatakan proses yang dilakukan secara sistematis dengan pemahaman konsep gagasan pada pikiran yang logis dan tertuang dalam kata sampai paragraf.

Menurut Sari (2020) kesulitan dalam proses menulis yang dialami oleh peserta didik dapat disebut dengan gangguan disgrafia. Hal tersebut terjadi karena diduga kelainan neurologis yang dapat menyebabkan tidak dapat memegang alat tulis dengan benar serta tidak dapat menulis dengan rapid an sesuai. Sudah semestinya sebagai orang tua dan pendidik harus memperhatikan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik atau anak

kita sejak dini. Meskipun siswa SMA dapat menulis dengan bagus akan tetapi jika belum bisa membuat karangan atau essay maka harus sering dilatih. Helaluddin & Awalludin (2020) mengungkapkan adanya manfaat dalam kegiatannya, yaitu 1) penulis dapat mengetahui dengan detail apa saja kemampuan yang dimiliki peserta didik, 2) pendapat yang ada dapat dikembangkan sesuai dengan daya nalar, 3) pengetahuan dan fakta yang ada dapat dikembangkan, 4) ide-ide dapat diperbarui, 5) objektivitas dapat ditumbuhkan, dan 6) permasalahan dapat dipecahkan. Keenam manfaat ini dapat membantu penulis dalam pengembangan-pengembangan diri dan menjadi acuan dalam proses kreativitas serta pemahaman yang berhubungan.

Senada dengan hal itu, Helaluddin & Awalludin (2020) juga menyebutkan adanya tujuan dalam proses menulis yaitu 1) tujuan informasi atau penerangan, yang dapat memberi tahu kepada masyarakat perihal isu yang ada atau topik yang baik untuk informasikan, 2) tujuan penugasan, yang dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan bagi pembaca, 3) tujuan estetis, yang dapat menggunakan pemilihan kata atau diksi-diksi pada beberapa bagian, 4) tujuan kreatif, yang dapat mengaitkan daya imajinasi pada penciptaan karya-karya, dan 5) tujuan konsumtif, yaitu pemberdayaan minat pada pembaca. Kelima tujuan ini merupakan landasan awal adanya proses kepenulisan yang dapat memberikan gagasan-gagasan pada pembaca.

Maka dari itu, dalam meningkatkan keterampilan menulis dapat didukung dengan adanya media. Menurut Fahriyanti (2020) Media pembelajaran dalam suatu pendidikan di lembaga formal adalah satu komponen yang sangat penting. Hal demikian berlaku pada materi yang ada di Bahasa Indonesia, karena dapat menjadi perantara yang bisa menyampaikan pesan guru kepada siswa dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, disimpulkan bahwa menulis merupakan proses yang harus dimiliki peserta didik karena berpengaruh dalam kegiatan penilaian khususnya materi anekdot yang memerlukan analisis atau imajinasi yang cukup tinggi yakni materi anekdot dan dapat didukung dengan adanya media pembelajaran. Akan tetapi, di SMA/MA yang berlokasi di Kabupaten Kudus masih banyak siswa kelas X yang belum dapat menulis teks anekdot secara benar dan tepat hal tersebut peneliti temukan dalam proses observasi dan wawancara. Sehingga ketika dalam proses penelitian ditemukan bahwa RPP bahasa Indonesia pada KD 4.5 belum menyertakan media pembelajaran, butir soal juga belum memenuhi kriteria yang sesuai. Sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan dalam merekonstruksi RPP pada bagian butir soal dan rubrik penilaian dan

mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android dan mengikuti perkembangan zaman khususnya pada era merdeka belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah butir soal dan rubrik penilaian yang ada dalam RPP pada KD 4.5 materi teks anekdot. Selain itu, sumber data dalam penelitian ini didapat juga dari hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM menjadi data dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis android setelah adanya proses rekonstruksi pada butir soal dan rubrik penilaian yang dilakukan oleh peneliti. Keabsahan data dilakukan dengan teknik pemeriksaan teman sejawat melalui diskusi atau *Focus Group Discussion (FGD)*. Teknik ini dilaksanakan melalui pengadaan dan pendeskripsian dari data yang diperoleh hasil diskusi analisis dengan rekan sejawat. Melalui teknik ini, peneliti dapat diskusi berbagai wawasan yang dibahas agar mendapatkan hasil yang objektif. Kemudian, analisis data dengan model yang pernah dipaparkan oleh Milles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap yakni: reduksi data, penyajian data, dan menarik simpulan atau verifikasi yang dilakukan (Milles: 2009).

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini adalah (1) rekonstruksi dari butir soal dan rubrik penilaian pada materi teks anekdot dan (2) pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai salah satu cara alternatif agar peserta didik dapat menulis atau terinspirasi dalam membuat teks anekdot. Berikut penjelasannya.

1. Rekonstruksi RPP Teks Anekdote

Kualitas perangkat pembelajaran pada penilaian keterampilan menulis dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar dengan menggunakan rubrik penilaian dan dapat dilihat dari butir soal yang diberikan oleh pendidik. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang yang bisa dinilai dengan penilaian otentik. Penilaian otentik juga dibedakan atas tiga yaitu penilaian kinerja, proyek, dan portofolio. Hasil penelitian dalam pelaksanaan penilaian otentik keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia diperoleh melalui hasil pengamatan pada penelitian penilaian keterampilan menulis dan analisis dokumen berupa RPP. Berikut paparan hasil kajian perangkat penilaian hasil belajar keterampilan menulis.

Hasil penelitian yang dilakukan pada KD 4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis. Menunjukkan adanya butir soal dan rubrik penilaian teks anekdot yang belum memenuhi standar kualitas yang sesuai merdeka belajar. Meskipun merdeka belajar diserahkan sepenuhnya bahwa penilaian lebih fleksibel sesuai dengan yang ditemukan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari, pada RPP yang peneliti temukan belum menunjukkan bahwa RPP yang dibuat oleh pendidik lengkap atau sesuai dengan kebutuhan. Hal ini juga didukung dengan hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah KKM.

Senada dengan hal itu, dengan adanya butir soal dan rubrik penilaian yang belum memenuhi kriteria dari tiga aspek penilaian yaitu materi, konstruksi, dan bahasa menjadikan siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal dan hal ini bisa dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa belum menangkap sepenuhnya materi yang diberikan oleh pendidik. Berikut peneliti sajikan bentuk butir soal dan rubrik penilaian yang ada di SMA/MA Kudus.

Identitas RPP

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : X
Semester : 1 (satu)
Materi : Teks Anekdot
Alokasi Waktu : 40 Menit

Kompetensi Dasar

4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis

Indikator

4.5.1 Peserta didik dapat menentukan gagasan utama teks eksposisi.

4.5.2 Peserta didik dapat menyimpulkan teks eksplanasi dengan tepat.

Soal

Bacalah teks anekdot berikut dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaannya!

Pernyataan 1

Tentukan gagasan utama dalam teks anekdot tersebut!

Level kognitif: C3

Pertanyaan 2

Simpulkanlah teks anekdot tersebut dengan menggunakan kalimatmu sendiri!

Level kognitif: C5

No	ASPEK YANG DINILAI	Skor	Skor Maks
1	Topik yang dipilih menarik untuk dikembangkan	15	
2	Penjelasan yang disampaikan memiliki makna yang berbobot	9	
3	Makna tersirat yang ditemukan sudah tepat	10	
4	Kebahasaan yang dituangkan dalam tulisan sudah bagus	8	
5	Simpulan dari teks anekdot secara tertulis sudah jelas	16	

Tabel 1. Rubik Penilaian Keterampilan Teks Anekdot

Berdasarkan penjabaran RPP di atas, pada kartu soal dan rubrik penilaian harus ada penambahan. Adapun rubrik penilaian harus ada penambahan baik pada rubrik penilaian pengetahuan ataupun keterampilan. Pada rubrik penilaian pengetahuan seharusnya ditambahkan dengan simpulan yang dapat dituliskan oleh peserta didik, apakah peserta didik sudah mampu menyimpulkan secara mandiri pembelajaran teks anekdot yang dipelajari. Selanjutnya pada rubrik penilaian keterampilan seharusnya pendidik menambahkan poin-poin dalam menilai siswa ketika menulis teks anekdot. Berikut hasil rekonstruksi yang dapat ditambahkan dalam RPP. Peneliti sudah menambahkan beberapa poin-poin penting yang harus disajikan dalam butir soal dan rubrik penilaian materi teks anekdot dan dapat disajikan dalam pembahasan dibawah ini.

Hasil rekonstruksi butir soal dan rubrik penilaian perlu memperhatikan beberapa aspek yaitu memperhatikan materi, konstruksi dan bahasa (Cahyo et al., 2022). Tujuan memperhatikan ketiga aspek tersebut adalah agar tidak ada kesalahpahaman peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan. Rekonstruksi perangkat penilaian perlu dilakukan karena sama halnya dengan melakukan revisi mengenai apa saja yang kurang dalam perangkat penilaian dalam RPP tersebut. Setelah dipaparkan pada subbab sebelumnya maka pada bagian ini merupakan revisi dalam mengembangkan soal dan rubrik penilaian pada RPP materi teks anekdot.

Berikut adalah uraian soal yang telah dilakukan rekonstruksi oleh penulis:

Soal

Bacalah teks anekdot di bawah ini dengan seksama, kemudian tentukan makna tersirat yang terdapat dalam teks anekdot tersebut!

Pernyataan 1

Tunjukkanlah makna tersirat dalam teks anekdot!

Level psikomotorik: P3 (Menunjukkan)

Pertanyaan 2

Buatlah teks anekdot yang menunjukkan kejadian di sekitar Anda!.

Level psikomotorik: P5 (Menciptakan)

Penjelasan untuk pertanyaan 1 dilakukan rekonstruksi melalui merubah Kata Kerja Operasional (KKO) yang awalnya masih dalam ranah kognitif dirubah menjadi ranah psikomotorik. Mengingat KD yang dipakai merupakan KD 4.5 masuk ke dalam ranah psikomotorik atau keterampilan. Selain itu, salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penulisan soal adalah bahasa yang digunakan. dalam pertanyaan 1 hanya berisikan perintah mencari gagasan utama dalam teks anekdot. Maka dari itu, jika

menambahkan kejelasan dalam soal dapat mempermudah mendapatkan hasil maksimal dalam menggapai tujuan pembelajaran.

Pada mulanya pertanyaan 2 masih di dalam ranah kognitif, sehingga perlu adanya rekonstruksi soal karena KD yang dipakai merupakan KD keterampilan atau psikomotorik. Dari ranah kognitif C5 direkonstruksi menjadi ranah psikomotorik P5. Selain itu, soal juga dilakukan rekonstruksi dengan memperjelas soal karena pada rubrik penilaian aspek kebahasaan diperhatikan dengan seksama dan menjadi faktor yang dinilai. Dengan demikian rekonstruksi soal dilakukan guna mempermudah pendidik dan peserta didik dalam menggapai tujuan pembelajaran dalam menulis teks anekdot.

Selain soal yang harus mengalami rekonstruksi, rubrik penilaian perlu juga dilakukan rekonstruksi. Rubrik penilaian merupakan acuan dalam menentukan skor peserta didik. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam menggapai tujuan pembelajaran, maka pembuatan rubrik penilaian harus sesuai dengan kaidah dan keperluan pada pembelajaran. Berikut adalah rubrik penilaian yang telah dilakukan rekonstruksi. Mengingat bahwa soal yang disuguhkan oleh pendidik terdapat dua soal maka seharusnya terdapat dua tabel dalam rubrik penilaian.

No	ASPEK YANG DINILAI	Skor	Skor Maks
1	Topik yang dipilih menarik untuk dikembangkan	7	
2	Judul yang ditulis sudah baik	6	
3	Penjelasan yang disampaikan memiliki makna yang berbobot	8	
4	Makna tersirat yang ditemukan sudah tepat	9	
5	Kebahasaan yang dituangkan dalam tulisan sudah bagus	7	
6	Ide kreatif yang dituliskan menarik	6	
7	Nilai pendidikan karakter sudah ada	8	
8	Keterampilan menulis sudah baik	7	
9	Rekonstruksi makna tersirat yang ada pada materi anekdot sudah sesuai	8	
10	Simpulan dari teks anekdot secara tertulis sudah jelas	8	

Tabel 2. Rubrik Penilaian Keterampilan Teks Anekdot

2. Pengembangan Media di Era Merdeka Belajar (Menulis Anekdot)

Pada pengembangan media pembelajaran yang peneliti lakukan yakni sebuah proses atau kegiatan yang menghasilkan suatu media pembelajaran yang berdasarkan panduan atau petunjuk teori pengembangan yang telah ada atau ditetapkan oleh para ahli salah satunya adalah teori Sukmadinata. Adapun media yang peneliti gunakan di dalam penelitian ini adalah media pembelajaran android yang peneliti kembangkan untuk materi menulis anekdot di era merdeka belajar. Media pembelajaran memiliki

peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih menarik kepada para peserta didik, adapun pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik dan bisa dipahami dan dimengerti oleh peserta didik secara dekat (Arsyad, 2019).

Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga di tuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada RPP yang peneliti kaji ternyata belum menyertakan media pembelajaran yang menarik dan terfokus dalam materi teks anekdot. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator* dan tahapan pada pengembangan menganut teori Sukmadinata (2017) yang terdiri atas tiga tahapan yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan model, dan 4) Uji model. Sehingga media yang dibuat dapat digunakan oleh banyak pihak. Senada dengan hal itu, menurut Maryamah (2019) Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual yang mempunyai peranan yang sangat penting yaitu dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Media audio visual adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

Smart Apps Creator merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan aplikasi android untuk membuat media pembelajaran dengan sangat mudah dan praktis. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari *Smart Apps Creator*:

Kelebihan *Smart Apps Creator*

a. Dapat membuat aplikasi baru tanpa ilmu programming

Aplikasi ini memang ditunjukkan untuk hal itu, pasalnya setiap kita ingin membuat aplikasi diperlukan ilmu program atau desain sehingga dapat mudah untuk memahami bahasa program dengan baik dan benar. Melalui *Smart Apps Creator* kita dapat membuat aplikasi baru dengan mudah dan praktis.

b. Dapat melakukan *exporting project* html5

Selain membuat aplikasi baru, *Smart Apps Creator* juga dapat melakukan pemindahan ke html5. *Smart Apps Creator* dapat juga *exporting* ke windows app yang berformat exe.

c. Tampilan yang mudah dimengerti

Bagi para pengguna yang sering menggunakan photoshop pasti sudah tidak asing dengan tampilan *Smart Apps Creator* karena dapat dikatakan bahwa aplikasi ini membuat penggunanya menjadi lebih paham. Setelah peneliti berhasil membuat salindia Microsoft office powerpoint dan dari aplikasi Canva, video dari CapCut dan Kine Master, selanjutnya peneliti mengubah dan editing akhir sebelum dijadikan menjadi aplikasi yang dapat diakses melalui gawai atau tablet yang telah dimiliki oleh peserta didik.

d. Tidak memakan banyak ram

Melalui aplikasi ini, kita tidak akan kekurangan ram karena dapat kita atur sesuai dengan materi yang hendak kita gunakan. Adapun kekurangan *Smart Apps Creator* (1) Masih belum tersedia bahasa Indonesia dan (2) Hanya dapat membuat aplikasi sederhana. Pada aplikasi *Smart Apps Creator* tidak perlu pemrograman, akan tetapi yang dihasilkan adalah aplikasi sederhana dan bentuknya masih seperti salindia. Berikut hasil pengembangan aplikasii pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks anekdot. Berikut adalah tampilan hasil pengembangan media pembealajaran teks anekdot.



Gambar 1. Contoh media pembelajaran Anekdot



Gambar 2. Tips menulis anekdot



Gambar 3. Motivasi dan Kuis Teks Anekdote



Gambar 4. Tampilan tautan aplikasi

Melalui adanya media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator* dapat menjadikan siswa terinspirasi dalam menulis teks anekdot dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas X di SMA/MA Kudus. Sehingga keterampilan menulis dalam menentukan makna tersirat dan membuat teks anekdot yang diperintahkan oleh guru juga dalam terlaksana dengan baik dan maksimal.

SIMPULAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting, selain menyimak, berbicara, dan membaca. Ketika menulis, proses penafsiran gagasan dapat dituangkan pada penyusunan-penyusunan kalimat dalam paragraf. Rekonstruksi pada butir soal dan rubrik penilaian adalah sebuah penyusunan kembali dalam memulihkan sesuatu yang tidak benar menjadi benar. Aspek pertama yang dalam merekonstruksi tiga RPP adalah materi mencapai 70%, konstruksi 70%, dan bahasa 75%. Selain itu, rubrik penilaian yang awalnya masih dalam ranah kognitif direkonstruksi dengan mengganti ke ranah keterampilan atau psikomotorik. Sehingga dalam penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android khususnya dalam materi teks anekdot di jenjang SMA/MA Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Hasil yang terakhir yakni pada pengembangan media yang digunakan oleh guru, peneliti mengembangkan media pembelajaran agar keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot dapat tercapai dengan membuat media pembelajaran berbasis android dan bisa digunakan oleh siswa

kapan saja, di mana saja, dan tanpa batas. Maka dari itu, tujuan pembelajaran di era merdeka belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, Ida Bagus Artha. "Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Metode Quantum Writing." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v4i2.6065>.
- Anggraini, Among Karlina Ayu, Sujarwoko Sujarwoko, dan Subardi Agan. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Berbasis Online Pada Siswa Kelas X SMK Al Huda Kediri Tahun Ajaran 2020/2021." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 4 (2021): 319–26.
- Anitah, Sri. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jalarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Ayumi, Alfi Yalda, Citra Amelia Sudiwati, ukma Nabilah Daulay, Wagiran Wagiran, dan Deby Luriawati. "Rekonstruksi Soal Penilaian Aspek Keterampilan Reseptif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Tahun Pelajaran 2018/2019 SMP Semesta Semarang." *ASAA Jurnal Sastra* 10, no. 2 (2021).
- Hafid, dan Mahsun. "Konsep Merdeka Belajar Dan Pentingnya Kemampuan Memetakan Dunia Kerja." *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 3, no. 2 (30 Desember 2020): 108–24.
- Helaluddin, Awalludin. *Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Serang: Media Madani, 2020.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, dan Novi Hendri Adi. "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 2 (28 Maret 2022): 3011–24.
- Maryamah, Maryamah, dan Moh Hafid Effendy. "Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas XI di MA Al-Falah Tlanakan Pamekasan." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 1 (31 Juli 2019): 1–9.
- Sari, Novita, Ade Kusmana, dan Eko Kuntarto. "Strategi Menangani Kesulitan Menulis (Disgrafia) Melalui Pembelajaran Partisipatif di Sekolah." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (22 Juli 2020): 56–63.
- Sopiansyah, Deni, Siti Masruroh, Qiqi Yuliati Zaqiah, dan Mohamad Erihadiana. "Konsep Dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 4, no. 1 (2022): 34–41.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bnadung: Alfabeta., 2015.
- Sukmadinata, N. S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017. PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. bandung: CV Angkasa, 2013.
- Yamin, Muhammad, dan Syahrir Syahrir. "Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran)." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 1 (30 April 2020).