



Analysis of Learning Media Requirements for Persuasive Text Material for Eighth Grade Students in Junior High School

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Hastari*, Legi Elfitra, Fabio Testy Ariance Loren
Universitas Maritim Raja Ali Haji (Indonesia)
hastari052@gmail.com

Received July 2023

Accepted December 2023

Abstract

This study focuses on the analysis of learning media needs for persuasive text material for eighth grade students at SMP Negeri 10 Tanjungpinang. The subjects studied include Indonesian language teachers and students of that class. A qualitative approach is used in this study, with data collection through interviews with relevant teachers and students. Analysis is done qualitatively descriptively, and the data obtained is used to make conclusions. The results of the study show that, based on interviews with Indonesian language teachers, there is a need for creative and interactive learning media, such as the use of games in the learning process. From the students' perspective, they feel bored with the monotonous learning process and lack of variety in the use of learning media. They have never used unique and creative learning media. Therefore, students show interest in the use of game-based learning media to increase enthusiasm in the learning process.

Keywords – Needs analysis, learning media, persuasive text

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan media pembelajaran untuk materi teks persuasi bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 10 Tanjungpinang. Subjek yang diteliti meliputi guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas tersebut. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan pengumpulan data melalui wawancara dengan guru dan siswa yang relevan. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif, dan data yang diperoleh digunakan untuk membuat kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, perlunya media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, seperti penggunaan permainan dalam proses belajar. Dari perspektif siswa, mereka merasa bosan dengan proses belajar yang monoton dan kurang variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran yang unik dan kreatif. Oleh karena itu, siswa menunjukkan minat pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan antusiasme dalam proses belajar.

Kata kunci – Analisis kebutuhan, media pembelajaran, teks persuasi

How to cite this article:

Hastari, H., Elfitra, L., & Loren, F. T. A. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 40–46. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i3.56>

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah. Tujuannya untuk membina juga mengembangkan pengetahuan serta kemampuan komunikasi yang sangat dibutuhkan siswa dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengkaji beberapa aspek keterampilan dalam berbahasa yang terdiri atas, menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama, terdapat enam jam pelajaran dalam setiap minggunya, di mana dalam satu jam pelajaran terdapat 40 menit sesuai dengan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 tidak bertumpu hanya pada guru, melainkan siswa lebih dituntut untuk aktif mencari informasi secara mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk siswa belajar lebih mandiri dan berpikir kritis, sehingga mengembangkan pengetahuan, karakter, dan keterampilan dalam diri siswa dari berbagai interaksi dalam proses pembelajaran khususnya mengenai materi teks persuasi.

Menurut Hanum, dkk. (2020:22) teks persuasi adalah teks yang berisikan ajakan kepada seseorang dengan cara meyakinkan seseorang dan membujuk. Sementara, menurut Agustinalia (2022:55) menyatakan bahwa teks persuasi adalah teks yang berisi ajakan dan imbauan untuk membujuk pembaca agar melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan penulis. Menurut Kosasih, dkk. (2018:147) teks persuasi merupakan sebuah teks berisikan pernyataan-pernyataan yang bersifat mengajak, mendorong agar pembaca mengikuti apa yang diharapkan atau diinginkan oleh penulis. Teks persuasi berisikan ajakan, imbauan, dan membujuk pembaca agar melakukan hal yang diinginkan atau diharapkan oleh penulis. Tujuan teks persuasi itu sendiri adalah meyakinkan pembaca agar mau mengikuti keinginan atau ide penulis. Materi teks persuasi KD yang difokuskan oleh peneliti, yaitu 3.13 dan 3.14. KD 3.13 mempelajari proses mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi dengan baik dan benar. KD 3.14 mempelajari proses menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari berbagai sumber dengan tepat. Hal ini dilakukan untuk dapat mengukur sejauh mana tingkat kemampuan siswa pada KD yang telah ditetapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang yang telah dilakukan, peneliti memperoleh informasi terkait media pembelajaran yang diterapkan guru saat mengajar adalah salindia atau PowerPoint. Kemudian, diperoleh beberapa masalah ketika proses pembelajaran, yaitu siswa masih kurang termotivasi dengan media yang digunakan karena hanya berpatokan pada media PowerPoint saja. Selain itu, belum ada media lainnya yang digunakan oleh guru tersebut untuk menambah semangat belajar siswa. Penggunaan media yang menarik saat proses pembelajaran merupakan upaya untuk menghasilkan pembelajaran bervariasi dan memotivasi siswa saat belajar. Fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai pemberi sebuah informasi dan pesan dari guru terhadap siswa, sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran akan menghasilkan proses belajar-mengajar yang praktis, menyenangkan, dan mampu dipahami oleh siswa.

Menurut Dewi, dkk. (2021:2) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan minat siswa untuk belajar. Menurut Hasan, dkk. (2021:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berperan sebagai perantara antara pemberi informasi, yaitu guru dan penerima informasi atau siswa, yang tujuannya adalah memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung adalah media yang berbasis visual. Menurut Leshin, dkk. (dalam Arsyad, 2014:80-94), media berbasis visual merupakan peranan yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Di mana media berbasis visual ini adalah media berupa gambar yang bisa dilihat secara langsung bentuknya, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Selain itu, media berbasis visual ini juga dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa. Adapun bentuk media berbasis visual, yaitu gambar, representasi, diagram, peta, dan grafik.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang kebutuhan media pembelajaran pada materi teks persuasi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Adanya analisis kebutuhan dapat menjadi wadah untuk mengetahui apa saja hal yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi oleh guru dan siswa di sekolah. Selain itu, dengan adanya analisis kebutuhan dapat tercapainya tujuan pembelajaran dari yang diharapkan.

B. Metode Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif. Data yang dihasilkan berupa informasi dari wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang. Data hasil wawancara tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dianalisis kemudian ditarik kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

Analisis kebutuhan adalah langkah awal yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kendala atau masalah dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan identifikasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa pada saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung. Peneliti melakukan wawancara bersama guru Bahasa Indonesia kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang. Adapun hasil wawancara sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Wawancara terhadap Guru Bahasa Indonesia

Aspek yang Ditanyakan	Jawaban Guru
Apakah Bapak sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi?	Sudah. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VIII menggunakan Kurikulum 2013 revisi.
Bagaimanakah karakteristik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari masing-masing kelas yang Bapak ajar?	Karakteristik siswa yang Bapak ajari sangat beragam. Secara keseluruhan, kelas VIII.5 dan VIII.6 cenderung masih sulit dalam memahami materi Bahasa Indonesia meskipun guru telah menerangkan pelajaran menggunakan bahasa yang sederhana (metode ceramah).

	Untuk kelas lainnya, cepat dalam memahami materi dan guru merasa senang saat mengajar.
Metode apa yang Bapak gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Ketika pelaksanaan pembelajaran, Bapak lebih dominan menggunakan metode ceramah agar siswa mudah memahami materi pelajaran.
Media pembelajaran apa saja yang Bapak gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Bapak sering menggunakan media PowerPoint dan video-video pembelajaran, serta dibantu dengan buku ajar untuk latihan soal siswa.
Bagaimanakah respons siswa saat belajar menggunakan media yang Bapak terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Respons siswa sangat beragam ketika guru menyampaikan pelajaran menggunakan media PowerPoint dan video-video pembelajaran. Ada siswa yang memberi respons positif terkait penyampaian materi oleh guru. Namun, ada juga yang merasa bosan dan jenuh ketika guru mengajar menggunakan media PowerPoint, sehingga siswa tidak memperhatikan materi yang dijelaskan.
Apakah Bapak pernah menggunakan media berupa permainan dalam proses pembelajaran di kelas?	Belum pernah.
Apakah Bapak tertarik untuk menggunakan media berupa permainan dalam proses pembelajaran di kelas?	Ya, tertarik. Sepertinya siswa akan lebih aktif, apabila media yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa permainan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia, media pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan seperti, adanya permainan di dalam media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan belum pernah adanya penggunaan media pembelajaran berupa permainan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:20-21), salah satu manfaat media pembelajaran yang menarik yaitu, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar, serta interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya.

Tabel 2. Hasil Wawancara terhadap Siswa

Aspek yang Ditanyakan	Jawaban Siswa
Metode apa saja yang guru gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Guru sering menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.
Media pembelajaran apa saja yang guru gunakan ketika mengajar di kelas?	Guru sering menggunakan media PowerPoint saat menerangkan materi pelajaran di kelas.
Bagaimanakah tanggapan Anda ketika guru menggunakan media PowerPoint dalam pembelajaran?	Terkadang membosankan karena media PowerPoint terus yang digunakan guru saat mengajar.
Apakah Anda sudah pernah menggunakan media pembelajaran yang unik, kreatif, dan berupa permainan saat pembelajaran?	Belum pernah.
Apakah Anda tertarik untuk menggunakan media berupa permainan dalam menunjang pembelajaran?	Ya, Saya tertarik menggunakan media berupa permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa, diperoleh hasil yaitu siswa terkadang merasa bosan pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut siswa, penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan guru pada saat proses pembelajaran seperti PowerPoint kurang menarik. Menurut siswa, dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran yang unik, serta kreatif, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi. Selain itu, siswa akan merasa lebih tertarik jika menggunakan media pembelajaran berupa permainan agar menambah semangat ketika belajar. Menurut Nurfadillah, dkk. (2021:47-48), manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dalam situasi belajar yang menyenangkan serta siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan materi dengan menentukan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah teks persuasi. Menurut Darmawati (2018:47) teks persuasi adalah sebuah teks berisi ajakan kepada seseorang dengan mengemukakan alasan dan harapan baik yang meyakinkan. Oleh karena itu, materi ini membutuhkan penguasaan konsep yang sesuai dan diikuti dengan media penunjang yang sesuai pula. Berikut adalah hasil analisis kebutuhan materi yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif
3.13 Mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.	3.13.1 Menjelaskan jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi yang didengar dan dibaca.	1. Siswa mampu menjelaskan jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi dengan baik dan benar.	C2
	3.13.2 Menentukan jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi yang didengar dan dibaca.	2. Siswa mampu menentukan jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi dengan tepat.	C3

3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca.	3.14.1 Menemukan struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca.	1. Siswa mampu menemukan struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari berbagai sumber secara tepat.	C4
	3.14.2 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca.	2. Siswa mampu menganalisis struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari berbagai sumber secara tepat.	C4

Berdasarkan hasil analisis materi, terdapat 2 Kompetensi dasar yang dijadikan acuan dalam pengembangan media ini. Kedua Kompetensi dasar tersebut terdiri atas aspek pengetahuan dalam teks persuasi. Aspek pengetahuan yang dimaksud terdiri dari jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi yang didengar dan dibaca. Selain itu, terdiri atas struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca. Hasil analisis materi ini dijadikan acuan untuk mengisi materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini berfokus terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia pada teks persuasi yang sesuai dengan KD 3.13 dan KD 3.14. berisi tentang menyatakan saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan dalam teks persuasi. Selain itu, membahas tentang struktur serta kebahasaan teks negosiasi.

Menurut sejumlah sumber, teks persuasi memiliki beberapa aspek penting. Hanum, dkk. (2020:24-25) menyatakan bahwa teks persuasi mencakup saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan. Saran adalah opini atau proposal yang disampaikan untuk dipertimbangkan, sedangkan ajakan adalah kata atau tindakan yang mendorong aktivitas tertentu. Arahan berfungsi sebagai petunjuk untuk mencapai tujuan, dan pertimbangan adalah penilaian tentang saran yang baik dan buruk. Susanti, dkk. (2021:19) memahami saran dan ajakan dalam teks persuasi sebagai proposal dan anjuran yang diajukan untuk dipertimbangkan oleh pembaca. Arahan digunakan sebagai petunjuk untuk melakukan sesuatu, dan pertimbangan adalah opini tentang kebaikan dan keburukan suatu saran. Agustinalia (2022:62-63) mengidentifikasi empat bagian struktur dalam teks persuasi, yaitu pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan, dan penegasan kembali. Kosasih, dkk. (2018:147) juga menekankan pentingnya pengenalan isu, rangkaian argumen, dan pernyataan ajakan dalam struktur teks persuasi. Dalam hal kaidah kebahasaan, Agustinalia (2022:63) dan Kosasih, dkk. (2018:148) sama-sama menekankan penggunaan kata ajakan, kata kerja imperatif, konjungsi argumentatif, dan istilah yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tanjungpinang masih sangat terbatas dan kurang bervariasi. Guru dan siswa hanya sebatas menggunakan media berupa papan tulis dan PowerPoint dan menggunakan metode ceramah ataupun pembelajaran satu arah yang terfokus pada guru. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa permainan yang bernama seluncuran tangga. Media ini dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami materi karena dapat belajar sambil bermain khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks persuasi.

Daftar Pustaka

- Agustinalia, Irma. (2022). *Mengenal dan Memahami Jenis-Jenis Teks*. Jawa Tengah: CV Graha Printama Selaras.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawati, Uti. (2018). *Ragam Teks Pengetahuan dan Penerapan*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Dewi, Novi Ratna dkk. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Semarang: Pustaka Rumah C1nta.
- Hanum, Icha Latifa dan Santhi, Meita Sandra. (2020). *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS Kelas VIII Semester 2*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kosasih, E dan Kurniawan, Endang. (2018). *Jenis-Jenis Teks Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nurfadhillah, Septy dkk. (2021). *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan, Kedudukan Media Pembelajaran)*. Tangerang: CV Jejak.
- Susanti, Eva Fitriana dan Artati, Y. Budi. (2021). *Buku Interaktif Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS Kelas VIII Semester 2*. Yogyakarta: Intan Pariwara.

Educaniora: Journal of Education and Humanities, 2023

www.educaniora.org



Article's contents are provided on an Attribution-Non Commercial 4.0 Creative commons International License. Readers are allowed to copy, distribute and communicate article's contents, provided the author's and Educaniora journal's names are included. It must not be used for commercial purposes. To see the complete license contents, please visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>