

**UTILIZATION OF HYPERLINKS FOR MULTIMEDIA PRESENTATIONS
ON ANECDOTAL TEXT LEARNING**

**PEMANFAATAN HYPERLINK UNTUK MULTIMEDIA PRESENTASI
PADA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT**

Charlina¹⁾, Oki Rasdana²⁾

¹⁾Indonesia, Universitas Riau, charlina@lecturer.unri.ac.id

²⁾Indonesia, Universitas Riau, oki.rasdana@lecturer.unri.ac.id

Article history: Received 1 April 2022
Accepted 13 Juni 2022

Revision: 22 April 2022
Available online 20 Juni 2022

ABSTRACT

This study aimed to provide an alternative multimedia option for learning anecdotal texts that are easy and cheap for teachers and interesting and memorable for students. Teachers get many choices in multimedia learning media, which are certainly the most in-demand by students in schools. This case is especially for learning anecdotal texts that have not yet developed. The research method used the development of Rusman, Dedi, and Cipi Microsoft PowerPoint. Researchers used observational data collection techniques, interviews, and documentation. The spiral techniques were employed to analyze the data. The validation results from 3 experts consisting of lecturers, teachers, and computer experts were obtained by 82% and 39 students by 84%. These results indicate that the product is feasible after development.

Keywords: utilization, hyperlinks, anecdotal texts

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif pilihan multimedia pada pembelajaran teks anekdot yang mudah dan murah bagi guru serta menarik dan berkesan mendalam bagi siswa. Guru mendapatkan banyak pilihan dalam media pembelajaran multimedia yang tentunya paling banyak diminati oleh para siswa di sekolah yang dalam hal ini terkhusus untuk pada pembelajaran teks anekdot yang belum ada melakukan pengembangannya. Metode penelitian menggunakan pengembangan microsoft power point Rusman, Dedi dan Cipi. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi dalam riset ini serta hasilnya akan dianalisis menggunakan teknik spiral. Hasil dari perhitungan 3 ahli yang terdiri dari dosen dan guru bahasa Indonesia serta ahli komputer didapatkan sebesar 82% dan perhitungan dari 39 siswa sebesar 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk layak setelah dilakukan pengembangan.

Keywords: hyperlink, pemanfaatan, teks anekdot

DOI: [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(1\).9538](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(1).9538)

Citation: Charlina & Rasdana, O., (2022). Pemanfaatan Hyperlink untuk Multimedia Presentasi pada Pembelajaran Teks Anekdot. *Geram*, 10 (1).

PENDAHULUAN

Teknologi memberikan manusia kemudahan yang sangat membantu dalam keseharian sampai dalam urusan pekerjaan. Mulai dari teknologi yang penuh dengan kerumitannya sampai pada yang paling sederhana. Salah satu teknologi sederhana, mudah dan murah yang bisa kita manfaatkan ialah *hyperlink* pada *microsoft power point*. Teknologi sederhana ini tentu sangat membantu guru dalam memberikan materi dengan lebih menarik, estetik, serta memberikan kesan lebih lama untuk diingat para siswa. Kesan yang luar biasa tersebut bisa didapat guru dengan operasi teknologi yang mudah dan sederhana sehingga tidak membutuhkan waktu lama dalam mempelajari serta menerapkannya pada penyampaian materi. Hal ini tentunya akan sangat membantu dalam pembelajaran teks anekdot jika dikemas dalam bentuk *microsoft power point* melalui fungsi *hyperlink*. Karena penulisan teks anekdot tergolong sulit bahkan untuk tataran mahasiswa. Selain itu, penulisan anekdot berupa kritikan yang disampaikan dengan bahasa eksplisit bahkan cenderung lucu. Sebagaimana disampaikan Mukhlis dan Asnawi (2019) bahwa teks anekdot merupakan suatu wacana yang di dalamnya

mengandung unsur humor atau kelucuan. Hal ini tentu membutuhkan banyak contoh nyata dan menarik berupa video, komik, gambar dan lain-lain yang bisa memenuhi kriteria anekdot tersebut.

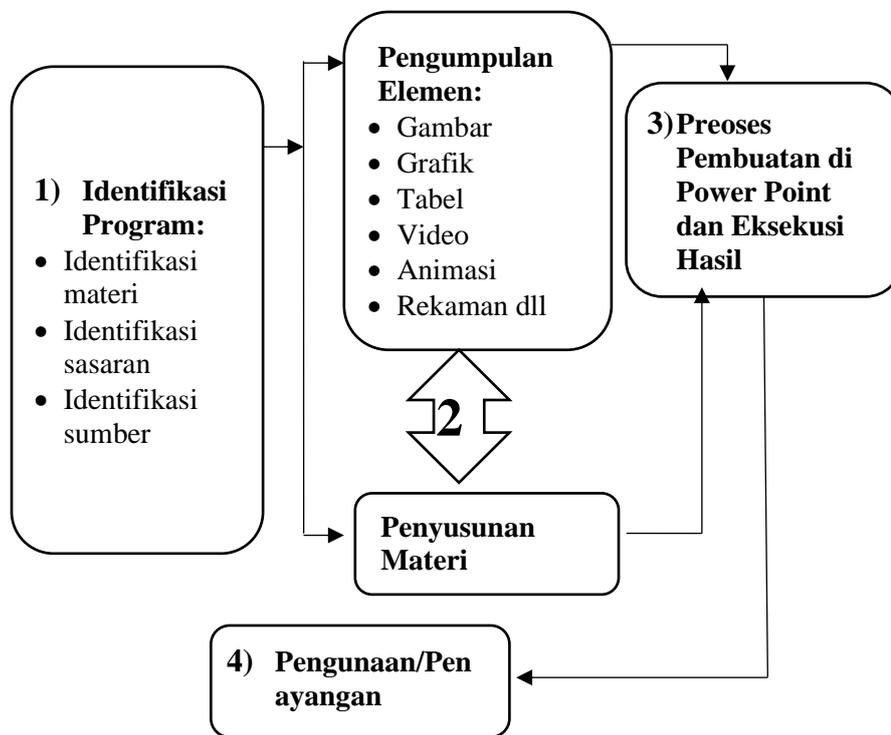
Penelitian terbaru oleh Intan Witari tentang Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Fitur Hyperlink 2021 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *power point* fitur *hyperlink* yaitu 83,35. Pembuktian ilmiah tersebut mampu menarik minat belajar, rasa ingin tahu serta kenyamanan dalam belajar sehingga diperoleh hasil yang baik. Hal inilah yang perlu dimanfaatkan guru dalam memberikan pembelajaran kreatif dan inovatif. Karena siswa akan tertarik dengan pembelajaran melalui multimedia presentasi ini. Siswa sangat tertarik dan senang jika belajar dipadukan dengan teknologi seperti ini yang diharapkan mampu memberikan dampak kepada peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga siswa nantinya mampu menulis teks anekdot sesuai dengan yang diajarkan. Karena Menulis sebagai keterampilan produktif memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan kemampuan berbahasa, khususnya siswa khususnya untuk menunjang kemampuan mengembangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan atau esai (Pahamzah, John., Hanifah Andriani., Nurhaedah Gailea., 2022). Selain memudahkan siswa menulis nantinya guru pun terbantu karena mudah dan murah dalam pengoperasiannya.

Hanya saja hal tersebut belum banyak disadari guru bahwa bisa melakukan pengembangan yang sederhana melalui Media *Power Point* Fitur *Hyperlink* dengan tampilan yang menarik untuk pembelajaran menulis teks anekdot. Penelitian tentang pemanfaat *hyperlink* pada pembelajaran teks anekdot ini pun belum ada yang menulisnya. Padahal media tersebut sudah tersedia sejak lama, hasil penelitian pun tentang *hyperlink* sudah membuktikan ada dampak positif yang didapatkan. Tentunya hal ini bisa menjadi pertimbangan guru dalam melakukan pengembangan melalui fitur tersebut.

Berdasarkan hal tersebut hal ini penting untuk dilakukan penelitian, guna bertujuan untuk memberikan alternatif media yang murah, mudah, dan sudah tersedia praktis bagi guru dalam pembelajaran teks anekdot di sekolah. Apalagi guru sekarang hampir semuanya sudah menggunakan laptop atau komputer yang masing-masing perangkatnya sudah memiliki Media *power point* Fitur *hyperlink*. Tentunya sangat rugi tidak memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media alternatif dalam membantu pembelajaran menjadi menarik, mudah dipahami, memberikan kesan yang mendalam bagi setiap siswa yang mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media tersebut. Hal ini pun secara tidak langsung berkontribusi dalam bidang media pembelajaran dalam memberikan ilmu pengetahuan tentang teks anekdot yang menarik dan berkesan serta untuk mencapai indikator pembelajaran dengan baik bagi siswa di sekolah.

METODOLOGI

Metodologi *Research and Development* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan media Rusman, Dedi Kurniawan, dan Cepi Riyana (2012) yang mudah dan sederhana dalam penelitian pengembangan ini. observasi, wawancara, dan dokumentasi menjadi teknik pengumpulan data yang penulis lakukan dan teknik spiral (Creswell, 2017) menjadi teknik analisis datanya. Berikut program multimedia presentasi dengan *Microsoft PowerPoint* melalui fungsi *hyperlink* dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut yang dijelaskan oleh (Rusman, Deni Kurniawan, 2012):



1. Identifikasi program, tahap ini penulis mencermati materi yang sesuai dan menarik, mencermati karakter siswa sebagai bagian dari penelitian, serta memberikan sumber yang menarik dan berkesan dalam berbagai bentuk mulai dari komik, gambar, animasi, video dan lain-lain.
2. Mengumpulkan berbagai elemen isi guna mendukung materi teks anekdot dalam bentuk yang menarik dan berkesan yang disesuaikan dengan sasaran siswanya. Segala bentuk gambar, animasi, komik, video dan lain-lain dikumpulkan sebanyak mungkin sebagai bahan pertimbangan untuk nantinya dimasukan sebagai bahan ajar di media *hyperlink*. Karena bahan ajar merupakan alat strategik yang harus dipertimbangkan karena memegang peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wahyuni, 2019).

Bahan ajar dikumpulkan dengan berbagai cara yang dilakukan. Mulai dari mencari referensi di internet lalu mengunduhnya. Hal tersebut banyak tersedia dengan berbagai situs yang ada. Jika diperlukan lagi, bisa dengan melakukan produksi sendiri berupa audio atau video dengan proses rekaman sendiri.

3. Masuk pada proses selanjutnya yaitu mengerjakan *powerpoint* sebagai media pengembangannya. Pemasukan materi-materi berupa gambar, komik, video dan lain-lain melalui proses *hyperlink*. Tentunya dengan merancang bentuk dan tampilan yang sederhana, mudah dipahami, menarik minat siswa dan mampu memberikan kesan mendalam setelah melakukan pembelajaran dengan media tersebut.
4. Jika tahapan pembuatan selesai. Perlu adanya peninjauan kembali produk yang dikembangkan tersebut. Hal itu berkaitan dengan segala aspek, mulai dari teks, ejaan, tata letak, pemilihan warna, bentuk, dan lain-lain. Peninjauan tersebut perlu dilakukan beberapa kali guna mencapai hasil produk yang maksimal.

Penghitungan validasi media ini peneliti menggunakan menggunakan skala *likert* untuk tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Adapun rumus pengolahan data (Sugiyono, 2017) yaitu:

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Tingkat kategori validasi media ini peneliti menggunakan ketentuan berikut sebagai kualifikasi penilaian:

Tabel 1. Skala Perhitungan Validasi Ahli

| Skor | Kriteria |
|------|--------------------|
| 5 | Sangat Baik (SB) |
| 4 | Baik (B) |
| 3 | Cukup (C) |
| 2 | Kurang (K) |
| 1 | Sangat Kurang (SK) |

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Sehubungan perlunya penilai kepraktisan dari para siswa, oleh karena itu peneliti menggunakan kriteria kepraktisan yang di adaptasi dari Anas Sudijono (Sudijono, 2008) yang ditunjukkan pada tabel berikut :

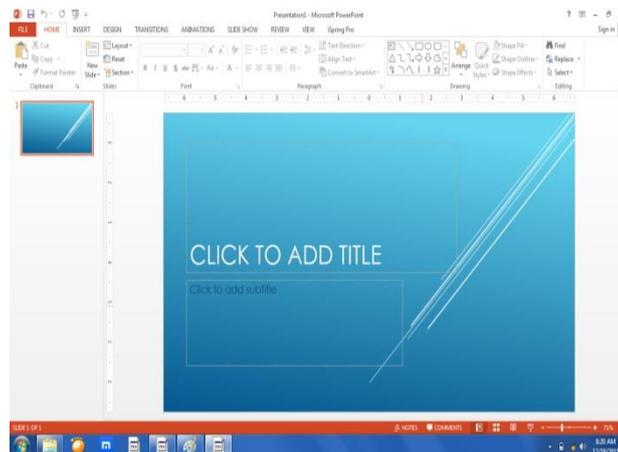
Tabel 2. Skala Perhitungan Siswa

| Penilaian | Kriteria |
|-----------------------|----------------------|
| $80\% < x \leq 100\%$ | Sangat Praktis |
| $60\% < x \leq 80\%$ | Praktis |
| $40\% < x \leq 60\%$ | Cukup Praktis |
| $20\% < x \leq 40\%$ | Tidak Praktis |
| $< x \leq 20\%$ | Sangat Tidak Praktis |

Sumber: (Sudijono, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal awal yang dilakukan dalam proses pengembangan ini. Kita tentu memulainya dengan membuka aplikasi *power point* dengan langkah-langka berikut. Pengguna mengklik start pada desktop maka akan timbul teks, kemudian pilih all program, cari aplikasi *Microsoft Office*, klik pada *Microsoft PowerPoint*. Tunggu hingga program tersebut terbuka dengan penuh.

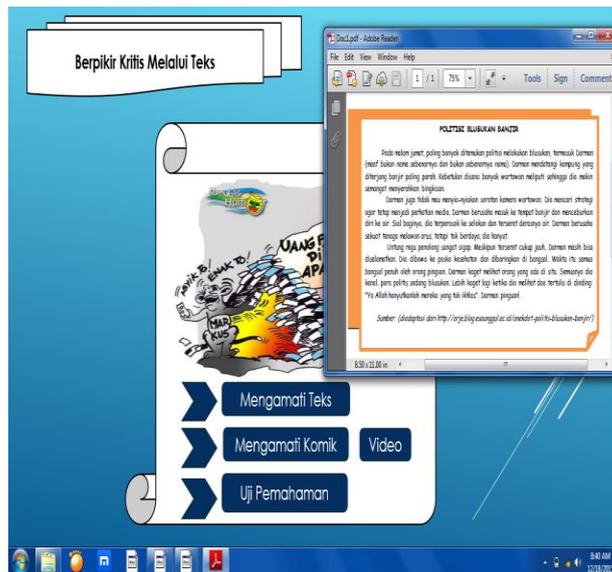


Gambar 1. Tampilan Awal PPT

Hal tersebut tampilan awal *powerpoint*. Melalui ikon-ikon tersebutlah program presentasi akan terlihat menarik. Komponen *PowerPoint* sesungguhnya sama dengan komponen yang ada pada *microsoft office* yang lainnya, seperti *word* atau *excel*. Hal ini tentunya akan memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya karena kesamaan tadi. Sehingga program *hyperlink* tidak menjadi masalah yang berarti dalam menyusun dan memasukan materi melalui fitur tersebut melalui *toolbar* yang tersedia.

Kemudian kita bisa memasukkan *file-file* lain sebagai bahan materi presentasi kita seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dengan cara:

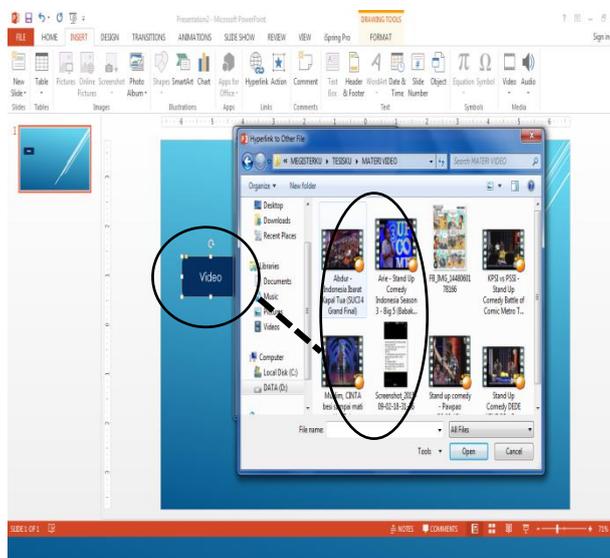
1. Cari, buat, tulis, dan susun segala bentuk isi sebagai bahan ajar yang akan disampaikan dan dimasukan melalui akses *hyperlink* nantinya.



Gambar 5. Hasil *hyperlink* Teks

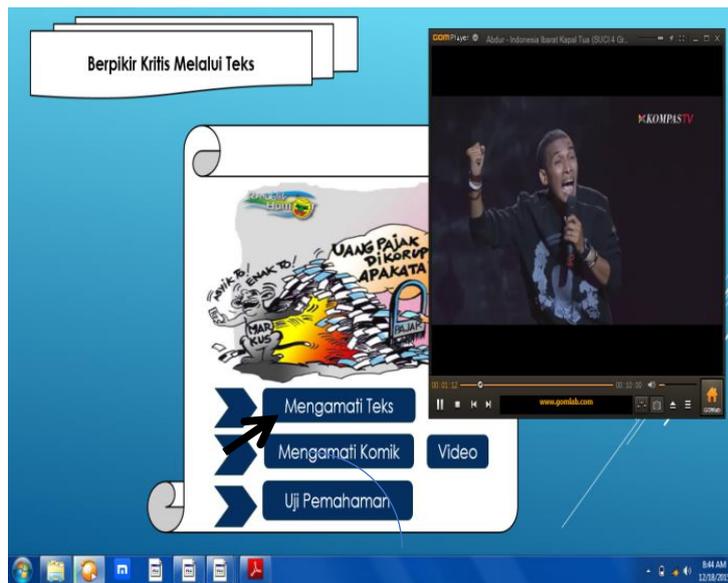
Hal tersebut merujuk kepada pembelajaran saintifik yang mengharuskan siswa untuk membaca dan memahami teks. Siswa akan melakukan reseptif melalui membaca tadi sekaligus melakukan analisis mendalam ketika membaca. Artinya siswa distimulus untuk membaca dan memahami yang lebih dikenal dengan membaca pemahaman. Pembelajaran membaca dilakukan tidak hanya supaya siswa dapat membaca, melainkan merupakan suatu proses yang melibatkan seluruh kegiatan mental dan kemampuan nalar dalam memahami, mengkritisi, dan menghasilkan sebuah wacana tertulis (Suryani., 2020). Ketika bacaan tadi dapat dipahami dengan baik maka akan menghasilkan sebuah simpulan sebagai buah pikir dari hasil membaca. Sebagaimana yang diharapkan guru dalam menyusun materi teks berupa multimedia presentasi melalui fungsi *hyperlink*. Dengan demikian, siswa dapat menstimulus pemahamannya dalam membaca melalui analisis yang dilakukannya untuk menemukan struktur dan kaidah teks tersebut.

Pemberian video merupakan bagian dari penyempurnaan materi berbasis multimedia sebagai bentuk daya tarik pembelajaran dan memudahkan guru dalam memberikan pemahaman yang nyata dan berkesan. Oleh karena itu penelitian memasukan akses video ini.



Gambar 6. Pembuatan Akses *hyperlink* Video

Hal ini diharapkan bisa membuat siswa tertarik, nyaman dan menyenangkan dalam belajar. Sehingga pembelajaran yang disampaikan melalui video ini dapat memberikan kesan mendalam kepada siswa.



Gambar 7. Tampilan Hasil *hyperlink* Video



Gambar 8. Tampilan Awal Hasil Pengembangan

Gambar tersebut yang dimuat di dalam akses *hyperlink* menunjukkan pendidikan karakter yang menyinggung serta memberi pelajaran kepada siswa. Hal itu berupa anekdot mulai dari hakim yang bisa disuap, anggota dewan yang menjual pasal-pasal sampai pada korupsi dana pajak. Gambar memberikan pendidikan karakter kepada siswa untuk bersikap jujur, adil, serta bertanggung jawab dalam mengelola negara. Sesungguhnya hal ini sudah lama ada sejak zaman nenek-moyang kita. Seperti yang disampaikan oleh Supriyadi, Rian Hidayat & Ridwan Tawaqal (Supriyadi., 2020) pendidikan karakter yang kita kenal pada masa ini sebenarnya adalah hasil penyempurnaan dari nilai-nilai yang ditanamkan sejak zaman dahulu.



Gambar 9. Tampilan Inti Hasil Pengembangan

Ada banyak ikon atau fitur yang peneliti berikan sebagai bentuk kemudahan bagia guru dalam memberikan materi sekaligus daya tarik belajar bagi siswa. Dengan menggunakan banyak fitur maka dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif serta mudah untuk (Mardiyani, Ranny., Deden Ahmad Supendi., 2021). Hal inilah yang perlu guru banyak lakukan dalam ekperimen pembelajaran melalui *hyperlink*. Pemilihan fitur dan isi bahan ajar akan berdampak langsung bagi hasil mengajar guru tersebut. Oleh karena itu guru diharapkan mampu memilih cara mengajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran (Mardiah, 2020). Termasuk pada pembelajaran bahasa Indonesia yang tak hanya memberikan pembelajaran bahasa semata tapi juga harus menumbuhkan sikap, karakter, pemikiran yang baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu memberikan perubahan bagi peserta didik, meliputi perubahan sikap dan cara berpikir peserta didik (Jayanti, 2021).

Dengan demikian pembelajaran bahasa melalui multimedia presentasi dengan fungsi *hyperlink* ini dapat membantu guru dan siswa dengan mudah, murah, sederhana, berkesan menarik, memberikan kesan pengalaman nyata dari teks,dan menumbuhkan karakter. Pembelajaran bahasa terscapai dan pendidikan karakter yang kita gaungkan besama terwujud. Satu kesatuan yang sempurna jikalau setiap guru dan pihak terkait menyadari dan melakukannya dengan optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan, didapatkan simpulan bahwa hasil dari pengemabangan melalui pemanfaatan *hyperlink* ini layak. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian ahli 82% dan perhitungan dari siswa 84% dengan kategori *sangat baik*. Tentunya produk ini akan terus diuji ke sampel yang lebih besar dan sekolah yang lebih banyak lagi. Hal ini berkaitan dengan generalisasi produk sehingga peneliti nantinya bisa berpendapat bahwa produk ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2017). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantittatif dan. Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jayanti, A. P. &Tommi Y. (2021). Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi melalui Model Creative Problem Solving dengan Media Animasi dan Media Audiovisual Peristiwa Alam pada Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1–6.
- Mardiah. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Berita Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas VIII D MTS Pondok Pesantren As-Salam Naga Beralih Kabupaten Kampar. *Jurnal Geram*, 8(2), 41–51.
- Mardiyani, Ranny., Deden Ahmad Supendi., F. S. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Kelas x SMA Negeri 2 Sukabumi. *Geram*, 9(2), 82–91.
- Mukhlis, M. & A. (2019). Teks Anekdot dalam Cerita Lisan Yong Dollah Pewarisan Orang Melayu sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *Geram*, 7(2), 30–43.

- Pahamzah, John., Hanifah Andriani., Nurhaedah Gailea., & A. B. (2022). The correlation among plagiarism awareness, genders, and essay writing skills of English education of postgraduate students of Sultan Ageng Tirtayasa university. *LITERA*, 21(1), 1–8.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan C. R. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaWali Pers.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada 1996.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi., R. H. & R. T. (2020). Makna Budaya dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Syair Ikan Terubuk. *Jurnal Geram*, 8(2), 1–10.
- Suryani., H. R. K. & L. F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Membaca Pemahaman Literal Berbasis Literasi Kitab Kuning Mahasiswa Program Studi PBSI STKIP Nurul Huda Sukaraja. *Jurnal Geram*, 8(2), 33–40.
- Wahyuni, S. & F. E. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Geram*, 7(2), 44–48.