

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan bangsa Indonesia melalui suatu proses belajar mengajar. Salah satu upaya pemerintah Indonesia dalam menyikapi permasalahan pendidikan adalah dengan menerapkan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan kemampuan peserta didik. Kurikulum memegang kedudukan penting dalam pendidikan yaitu sebagai pedoman dalam penentuan arah, isi, dan tujuan pendidikan. Pendidikan yang mendukung pembangunan pada masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik seperti halnya pelajaran bahasa Indonesia.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dibutuhkan di setiap sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia ini berfungsi untuk mencapai keterampilan seseorang dalam berbahasa yang mencakup empat aspek, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak kendala yang dialami siswa dalam mengembangkan keempat keterampilan berbahasa di atas salah satunya keterampilan menulis. Keempat aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena berhubungan atau saling mendukung. Akan tetapi, menulis merupakan kegiatan yang paling sulit dibandingkan dengan aspek lainnya seperti keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca karena keterampilan menulis harus dilakukan secara terus-menerus.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Keterampilan menulis tidak akan dimiliki seseorang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik secara terus-menerus. Dengan berlatih secara intensif dapat meningkatkan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang sekolah SMK/SMA adalah memproduksi teks anekdot. Hal tersebut sesuai dengan silabus K13 “Kompetensi Dasar 4.2 Memproduksi teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan baik secara lisan maupun tulisan”. Kosasih (2014:2) menyatakan bahwa, “Anekdot merupakan teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik”. Teks anekdot berguna tidak hanya menghibur atau membangkitkan tawa. Akan tetapi, untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum dari kisah itu. Dalam kompetensi ini siswa diharapkan mampu menulis teks anekdot sesuai dengan langkah-langkah penulisan teks anekdot (mengamati, menemukan topik, mengembangkan sesuai dengan struktur isi dan ciri kebahasaan).

Namun, kenyataan yang diperoleh dari hasil pembelajaran menulis teks anekdot ini sangat jauh dari harapan. Hal ini sesuai dengan pengalaman teman penulis yang melakukan PPL di sekolah tersebut dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Ibu Roslin Manurung di SMK Negeri 1 Lumbanjulu 2017. Adapun masalah yang dihadapi siswa dalam menulis teks anekdot yaitu kurangnya minat siswa untuk menulis teks anekdot karena menganggap kegiatan menulis anekdot merupakan hal yang sulit, kurangnya pemahaman siswa tentang menulis teks anekdot, kurangnya penguasaan kosa kata sehingga menjadi

kesulitan dalam menulis teks anekdot, siswa kurang mampu mengembangkan ide atau gagasan yang dimiliki, siswa kurang paham mengenai struktur teks anekdot karena kurangnya pengetahuan tentang materi menulis anekdot dan penggunaan media yang kurang dalam menulis teks anekdot yang mengakibatkan siswa tidak bersemangat untuk menuliskan teks anekdot.

Ega Rima (2016:3) menyatakan bahwa, “Adapun cara untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot adalah dengan menggunakan media yang tepat yang mampu merangsang keterampilan siswa dalam menulis”. Hal ini sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peran guru sangatlah penting yaitu sebagai agen sentral pengembangan kurikulum dan arsitek dalam pembelajaran di kelas. Sehubungan dengan itu, perlu dikembangkan usaha perbaikan yang lebih mendasar. Salah satu solusi yang tepat untuk mengurangi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media belajar yang cocok dan sesuai teks yang akan diproduksi nantinya, seperti media karikatur.

Sufani (2012:63) menyatakan bahwa, “Karikatur adalah gambar sederhana yang dilengkapi dengan tulisan yang berisi sindiran, pesan, olok-olok, kritik dan sebagainya”. Melalui media karikatur yang unik dan lucu, maka siswa akan tertarik untuk belajar. Dengan media ini akan mempengaruhi siswa dalam menyerap informasi secara maksimal karena berhubungan dengan gambar yang kas dan melebih-lebihkan.

Dengan demikian, peneliti mengangkat permasalahan tersebut dan memberi judul **“Pengaruh Penggunaan Media Karikatur Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote oleh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun pembelajaran 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. kurangnya minat peserta didik untuk menulis teks anekdot.
2. kurangnya pemahaman tentang menulis teks anekdot.
3. kurangnya penguasaan kosa kata sehingga menjadi salah satu kesulitan dalam menulis teks anekdot.
4. kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide atau gagasan yang dimiliki.
5. kurang paham mengenai struktur teks anekdot karena kurangnya pengetahuan tentang materi menulis anekdot.
6. kurangnya semangat siswa dalam menulis teks anekdot.
7. kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menulis teks anekdot .

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media Karikatur Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote oleh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun Pembelajaran 2018/2019”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot sebelum menggunakan media karikatur oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun pembelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot sesudah menggunakan media karikatur oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun pembelajaran 2018/2019?
3. Apakah ada pengaruh media karikatur terhadap kemampuan menulis teks anekdot oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun pembelajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks anekdot sebelum menggunakan media karikatur oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun pembelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks anekdot sesudah menggunakan media karikatur oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun pembelajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media karikatur terhadap kemampuan menulis teks anekdot oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun pembelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah

1. Untuk bahan referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terkhusus dalam menulis teks anekdot.
2. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan teori pendidikan.
3. Untuk menambah karya tulisan teks anekdot bagi penelitian.

Secara praktis, bermanfaat penelitian ini adalah

1. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk peningkatan mutu pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menulis teks anekdot. Sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Penelitian bermanfaat sebagai pengalaman belajar dalam membantu siswa untuk mengatasi kesulitan pembelajaran, khususnya menulis teks anekdot.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai pemer kaya ilmu pengetahuan peneliti dan memperkaya wawasan mengenai keterampilan menulis teks anekdot dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Landasan Teori

Dilihat dari rumusan masalah dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penggunaan media karikatur sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis teks anekdot. Untuk lebih jelasnya tentang kedua variabel tersebut, maka digunakan teori-teori yang relevan. Teori ini yang akan menghubungkan hakikat penelitian untuk menjelaskan pengertian-pengertian variabel dan menjelaskan ciri-ciri variabel yang diteliti.

1. Kemampuan Menulis Teks Anekdot

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk melakukan sesuatu. Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa atau sanggup melakukan sesuatu.

b. Pengertian Menulis

Dalman (2016:3) menyatakan, “Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya”. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

Dalam buku Dalman (2015:3) Marwoto menyatakan, “Menulis adalah “Mengungkapkan ide atau gagasannya”. Selanjutnya Semi (2017:42) “Menulis merupakan memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan”. Dan juga dalam buku Dalman (2015:3) Tarigan menyatakan, Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan memahami bahasa dan grafis itu”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif yang menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dan bertujuan menyampaikan informasi untuk menghibur dan meyakinkan pembaca. Menulis juga dikatakan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat orang lain dalam bentuk tulisan.

c. Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Menulis

Pada umumnya, setiap kegiatan yang dilakukan tentu mempunyai tujuan tertentu, demikian juga halnya dengan menulis, penulis bertujuan agar tulisannya dibaca oleh orang lain dan sekaligus untuk mendapatkan respon atau jawaban dari pembaca. Sehubungan dengan hal tersebut secara garis besar tujuan menulis sebagai berikut:

- (1) memberitahukan atau mengajar,
- (2) meyakinkan atau mendesak,
- (3) menghibur atau menyenangkan,
- (4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi, dan
- (5) Memecahkan permasalahan.

Berdasarkan tujuan di atas maka dapat dikatakan bahwa tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajarkan disebut wacana informatik, tulisan yang bertujuan meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif, tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan mengandung tujuan estetis disebut tujuan literer, tulisan yang bertujuan untuk mengekspresikan perasaan atau emosi disebut wacana ekspresif.

Hipple Theodora dalam Sitorus, dkk (2015:28) yang dirangkum oleh Hugo Hartig dalam buku pengajaran Bahasa Indonesia mengatakan bahwa tujuan menulis adalah sebagai berikut.

(1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan diri sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku, sekretaris yang ditugaskan membuat laporan, notulen rapat).

(2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistic)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keudukaan para pembaca, ingin membuat para pembaca agar menghargai perasaan dan penalaran yang menyenangkan dengan karyanya.

(3) *Persuasive purpose* (tujuan meyakinkan)

Penulis bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan dan mau bertindak sesuai dengan yang diinginkan.

(4) *Informational purpose* (tujuan penerangan)

Penulis bertujuan memberi informasi atau keterangan / penerangan kepada para pembaca tentang sesuatu hal.

(5) *Self- expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Penulis bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca.

(6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi keinginan kreatif disini melebihi pernyataan diri dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, nilai-nilai kesenian.

(7) *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi, ingin menjelaskan, menjernihkan serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran, gagasan-gagasan sebagai jalan keluar agar dapat dimengerti dan diterima para pembaca.

Pada prinsipnya fungsi utama dari menulis adalah salah satu cara berkomunikasi yang tidak langsung atau dengan tulisan. Menulis sangat penting artinya dalam dunia pendidikan untuk perkembangan ilmu pengetahuan karena menulis merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pelajar, mahasiswa, pemerintah maupun masyarakat lainnya.

Adapun manfaat menulis sebagai berikut:

- (1) mengenal kemampuan dan potensi kita tentang suatu topik,
- (2) mengembangkan berbagai gagasan yang belum kita ketahui,
- (3) menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis ,
- (4) mengorganisasikan gagasan secara sistematis,
- (5) meninjau serta menilai gagasan sendiri secara objektif,
- (6) terlatih memecahkan permasalahan,

- (7) mendorong kita belajar serta aktif, dan
- (8) membiasakan kita berpikir secara logis dan sistematis

d. Menulis Sebagai Proses

Dalman (2015:5) menyatakan, “Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya”. Menulis dalam prosesnya akan menggunakan kedua belahan otak, proses ini mendorong seorang penulis harus berpikir secara sistematis dan logis sekaligus kreatif. Kendatipun secara teknis ada kriteria-kriteria yang dapat diikutinya, tetapi wujud yang akan dihasilkan itu sangat bergantung pada kepiawaian penulis dalam mengungkapkan gagasan.

Banyak orang mempunyai ide bagus dibenaknya sebagai hasil dari pengamatan, penelitian, diskusi atau membaca. Akan tetapi, begitu ide tersebut dilaporkan secara tertulis, laporan itu terasa amat kering, kurang menggigit dan membosankan. Fokus tulisannya tidak jelas, gaya bahasa yang digunakan monoton, pilihan katanya (diksinya) kurang tepat dan tidak mengena sasaran, serta variasi kata dan kalimatnya kering. Menulis tidak dapat dilakukan seperti membalikkan kedua telapak tangan. Tetapi, menulis harus melalui proses.

Sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif dalam komunikasi terdapat empat unsur yang terlibat yaitu:

- (1) penulis sebagai penyampai pesan,
- (2) pesan atau isi tulisan,
- (3) saluran atau media atau berupa tulisan, dan
- (4) pembaca sebagai penerima pesan.

Menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini, diantaranya adalah:

- (1) peningkatan kecerdasan,
- (2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas,
- (3) penumbuhan keramaian, dan
- (4) pendorong kemauan dan mengumpulkan informasi.

Sebagai proses menulis melibatkan serangkaian yang terdiri atas tahapan prapenulisan, penulisan dan pascapenulisan. Fase penulisan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempersiapkan sebuah tulisan. Didalamnya terdiri dari kegiatan memilih topik, tujuan, sasaran karangan, mengumpulkan bahan, serta menyusun kerangka karangan.

Berdasarkan kerangka karangan kemudian dilakukan pengembangan butir demi butir atau ide demi ide kedalam sebuah tulisan yang runtut, logis dan enak dibaca. Itulah fase penulisan. Selanjutnya, ketika buram (draf) karangan selesai, dilakukan penyuntingan dan perbaikan. Itulah fase pascapenulisan, yang mungkin dilakukan berkali-kali untuk memperoleh sebuah karangan yang sesuai dengan harapan penulisnya. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat yaitu:

- (1) penulis sebagai penyampaian pesan,
- (2) pesan atau isi tulisan,
- (3) saluran atau media berupa tulisan, dan
- (4) pembaca sebagai penerima.

Komunikasi tulis dalam pendekatan ini pun sangat membantu pemahaman dan sikap bagi penulis itu sendiri terhadap menulis, bahwa menulis adalah suatu proses kemampuan, pelaksanaan dan hasilnya diperoleh secara bertahap artinya untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya orang melakukannya berkali-kali. Dalam hal ini, sangat sedikit penulis menghasilkan karangan yang benar-benar memuaskan dengan hanya sekali tulis. Jadi, menulis dapat dikatakan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan dengan kegiatan yang dilakukan secara runtut.

e. Pengertian Teks Anekdote

Kosasih (2014:2) menyatakan bahwa, “Anekdote merupakan teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik”. Berdasarkan KBBI (2001:43), “Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau orang terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya”. Kemudian Wachidah (2004:1) jika dilihat dari tujuannya untuk memaparkan suatu kejadian atau peristiwa yang telah lewat anekdot mirip dengan teks *recount*.

Dananjaja (1997:11) berpendapat, “Anekdote adalah kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada”. Hal tersebut senada dengan Muthiah (2012:) yang menyatakan, “Anekdote adalah sebuah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa”. Karena berisi kritik, anekdot sering kali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh nyata yang dikenal. Anekdote tidak semata-mata menyajikan hal-hal yang lucu-lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi, terdapat juga tujuan di balik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks anekdot adalah sebuah cerita yang lucu ataupun humor yang memiliki pesan tersirat dengan berbagi tujuan, baik hanya sekadar hiburan atau sendau gurau, sindirin, atau kritik tidak langsung yang tidak biasa.

f. Struktur Teks Anekdote

Anekdote berupa kisah atau percakapan singkat. Di dalamnya terkandung tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa. Kosasih (2014:5) menyatakan, “Rangkainya itu sendiri dibentuk oleh bagian-bagian seperti berikut”.

- (1) Abstrak yaitu, pendahuluan yang merupakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
- (2) Orientasi yaitu, bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama.
- (3) Krisis atau komplikasi yaitu, bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian inilah adanya kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.
- (4) Reaksi yaitu, tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya. Reaksi yang dimaksud dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
- (5) Koda yaitu, penutup atau kesimpulan sebagai pertanda akhirnya cerita. Di dalamnya boleh terdapat persetujuan, komentar, ataupun penjelasan atas maksud dari cerita yang dipaparkan sebelumnya.

g. Kaidah Teks Anekdote

Kosasih (2014:9) menyatakan, “Anekdote tergolong ke dalam teks bergenre cerita”. Berdasarkan hal tersebut, secara kebahasaan (*language features*) anekdot memiliki karakteristik sebagai berikut.

(1) Banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung.

Kalimatnya itu dinyatakan dalam bentuk dialog para tokohnya. Perbedaan kalimat langsung dengan kalimat tidak langsung.

Kalimat langsung	Kalimat tak langsung
1. Bertanda petik (“...”) dalam ragam bahasa tulis.	1. Tidak bertanda petik
2. Intonasi bagian yang dikutip lebih tinggi dibandingkan bagian lainnya.	2. Intinasi mendatar dan menurun pada kahir bagian kalimat.
3. Kata ganti orang pada bagian kalimat yang dikutip, tetap.	3. Kata ganti orang pada bagaian kalimat yang dikutip mengalami perubahan.
4. Tidak berkata tugas	4. Berkata tugas, seperti bahwa, sebab, untuk dan supaya.
5. Kalimat yang diberi tanda petik bisa berbentuk kalimat berita, Tanya, atau perintah.	5. Hanya berbentuk berita.

(2) Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan nama langsung tokoh faktual atau tokoh yang disamarkan.

(3) Banyak menggunakan keterangan waktu. Hal ini terkait dengan bentuk anekdot yang berupa cerita; disajikan secara kronologis atau mengikuti urutan waktu.

- (4) Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas. Hal ini berkaitan dengan tindakan para tokohnya dan alur yang membentuk rangkaian peristiwa ataupun kegiatan.
- (5) Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata-kata akhirnya, kemudian, lalu.
- (6) Banyak juga menggunakan konjungsi peperangan atau penjelasan, seperti bahwa. Ini terkait dengan dialog para tokohnya yang diubah dari bentuk langsung ke kalimat tak langsung.

h. Ciri Kebahasaan Teks Anekdote

Anekdote merupakan sebuah laporan singkat, lucu dan menarik yang mungkin menggambarkan kejadian atau orang yang sebenarnya. Anekdote memiliki ciri kebahasaan yang membedakannya dari teks lain. Kemendikbud (2013:11) bahwa ciri kebahasaan teks anekdot adalah sebagai berikut.

- (1) Disajikan dalam bahasa yang lucu.

Penyajian bahasa yang lucu adalah bahasa yang digunakan dalam penulisan teks dapat diplesetkan menjadi bahasa yang lucu.

- (2) Berisi peristiwa yang menjengkelkan.

Maksudnya peristiwa yang menjengkelkan adalah cerita dalam teks anekdot itu dibuat konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Mengenai ciri kebahasaan teks anekdot, pemilihan bahasa yang lucu sangat diperlukan.

Selain itu ciri kebahasaan lainnya adalah sebagai berikut:

- (1) anekdot selalu terilmahali dari kejadian nyata yang diprovokasi menjadi sebuah kelakar
- (2) anekdot pada awalnya hanya melibatkan tokoh-tokoh terkenal, tetapi sering waktu penyajian anekdot mengalami modifikasi kearah fiktif.
- (3) anekdot menghibur tetapi terutamanya untuk mengungkapkan kebenaran yang lebih umum.
- (4) anekdot terkadang bersifat sindiran alami.
- (5) anekdot dekat dengan tradisi tamsil.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Selain model pembelajaran media pembelajaran juga dapat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2016:2) yang mengatakan bahwa, “Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”.

Kata media berasal dari kata latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996) dalam buku Daryanto (2017:4). Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Media pembelajaran alat yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran didalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Ega Rima Wati

(2016:3) yang mengatakan bahwa, “Media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran atau materi kepada siswa mencakup segala alat atau komponen lainnya dengan tujuan memudahkan penyampaian informasi atau pesan kepada siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Ega Rima Wati (2016:8) menyatakan media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar, mampu merangsang pembelajaran, memberikan pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa, membantu keaktifan siswa, membantu pemahaman siswa, mampu memberikan intruksi terhadap indra, menambah antusias siswa dalam belajar, memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, bahan pelajaran akan sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandaskan dengan keyakinan bahwa

proses belajar mengajar dengan bantuan media memper tinggi kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. Jadi, dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan peserta didik demi tercapainya tujuan pengajaran.

Selain itu, Ega Rima Wati (2016:30) menyatakan, media pembelajaran juga berfungsi sebagai berikut.

(1) Atensi

Merupakan inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau disertai teks materi pembelajaran. Awal pembelajaran sering sekali tidak menarik yang mengakibatkan siswa tidak tertarik dan tidak memperhatikan lagi. Media pembelajaran yang akan ditampilkan dapat memenangkan dan mengarahkan perhatian mereka sehingga kemungkinan besar pelajaran akan diingat.

(2) Afektif

Merupakan salah satu fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang mampu menggugah emosi atau sikap siswa.

(3) Kognitif

Merupakan salah satu fungsi media pembelajaran yang dilihat dari tampilannya. Tampilan materi merupakan cara memperlancar tujuan memahami dan mengingat informasi dan ada terkandung materi.

(4) Kompensatoris

Merupakan salah satu fungsi media pembelajaran yang dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingat kembali.

c. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Ega Rima wati (2016:17) menyatakan, prinsip-prinsip media pembelajaran sebagai berikut.

(1) Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran, sebaiknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan. Sebelum menggunakan media, guru harus memperhatikan media yang paling baik untuk ketercapaian materi, melihat kekurangan dan kelebihan media.

(2) Objektivitas Media Pembelajaran

Penentuan media pembelajaran harus dengan dasar pertimbangan efektivitas belajar siswa dan objektif.

(3) Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Harus melihat kelebihan dan kelemahan media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(4) Memahami karakteristik setiap media pembelajaran

Setiap guru harus memahami media pembelajaran untuk mengenal ciri-ciri dari setiap media dalam membentuk aktivitas kegiatan belajar-mengajar.

(5) Syarat Memilih Media

Menggunakan media harus melihat metode dan materi pembelajaran.

Syaratnya antara lain sebagai berikut.

Media harus sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- (a) Memilih media dengan ketersediaan bahan.
 - (b) Media harus dengan biaya pengadaan.
 - (c) Media sesuai dengan kualitas atau mutu teknik.
 - (d) Media harus dengan tujuan dan materi, yaitu dengan pengetahuan, bahasa, jumlah siswa.
 - (e) Mengenal ciri-ciri media pembelajaran.
 - (f) Harus berorientasi pada siswa.
- (6) Factor-faktor yang menggunakan media
- (a) Tujuan yang ingin dicapai.
 - (b) Karakteristik siswa.
 - (c) Jenis rangsangan yang dikehendaki.
 - (d) Keadaan latar atau lingkungan.
 - (e) Luasnya jangkawan yang ingin dilayani.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan klasifikasinya, terdapat jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016:5) yang dimaksud adalah

(1) Audio visual

Merupakan media yang menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Ini dapat

mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Contohnya dalam pembelajaran adalah proyektor film, tape recorder dan sebagainya.

(2) Komputer

Merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Ini sudah sangat familiar dan sudah banyak dimiliki oleh siswa. Contohnya adalah *netbook* dan laptop. Penggunaan media ini dengan *software*.

(3) Internet

Merupakan media komunikasi yang sudah banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Ini sangat menarik dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi dan mampu menambah wawasan siswa. Internet juga media yang berkembang yang sangat luar biasa. Karena selain digunakan dalam pembelajaran juga digunakan oleh para pebisnis, institusi dan para ahli.

(4) Media visual

Merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan yang bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar dan sebagainya.

Media pembelajaran visual juga masih memiliki jenis-jenis. Diantaranya adalah sebagai berikut.

(a) Media visual proyeksi

Media pembelajaran berbasis visual yang dapat ditampilkan dengan alat proyeksi atau proyektor. Dengan demikian objek lebih mudah dilihat dan diamati para siswa suatu kegiatan pembelajaran. Beberapa contoh media visual proyeksi adalah sebagai berikut.

1. Transparansi OHP

OHP merupakan perangkat media transparansi yang meliputi perangkat lunak atau *Overhead Transparency* atau OHT dan perangkat keras *Overhead Projector* atau OHP.

2. Film Bingkai

Film bingkai merupakan film transparan sebagai media visual. Film bingkai biasanya digunakan berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2 x 2 inci. Film bingkai serupa dengan transparansi OHP. Letak perbedaannya pada kualitas visual yang dihasilkan. Pada biaya alatnya film bingkai lebih mahal dan kurang praktis, sebab menyajikan dibutuhkan proyektor *slide*.

(b) Media visual non proyeksi

Salah satu jenis media visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media visual non proyeksi. Beberapa jenis media visual non proyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Benda nyata

Benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa.

2. Model

Merupakan benda tiruan dalam media visual non proyeksi. Model dapat ditampilkan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan penggantian dari bendah yang sesungguhnya.

3. Media cetak

Merupakan media visual non proyeksi yang ditampilkan dalam bentuk tercetak. Media cetak merupakan media yang tertua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Media grafis

Merupakan media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual. Sejauh ini grafis merupakan media visual non proyeksi yang menarik perhatian, sebab dapat mengilustrasikan suatu konsep dengan jelas. Dengan kata lain media grafis membantu penekanan terhadap pebeakanan verbal. Beberapa contoh media grafis antara lain adalag sebagai berikut.

Sketsa merupakan gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Diagram merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis atau simbol menggambar struktur dan objek tertentu secara garis besar. Bagan merupakan gambar yang berguna untuk menampilkan kosep yang sulit sehingga lebihmudah dicerna siswa. Gambar merupakan suatu foto yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Media gambar yang terdapat pada pembelajaran menulis Anekdote adalah media gambar karikatur.

3. Pengertian Karikatur

Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut, biasanya objek tersebut adalah wajah manusia. Kata karikatur berasal dari kata Italia *caricare* yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) karikatur/ka·ri·ka·tur/*n* merupakan gambar olok-olok yang mengandung pesan, sindirin, dan sebagainya. Selanjutnya Sufani (2012:63) menyatakan, “Karikatur adalah gambar sederhana yang dilngkapi dengan tulisan yang berisi sindiran, pesan, olok-olok, kritik dan sebagainya”. Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan bagi pihak yang mengenal subjek tersebut.

Shaily (1992:85) mendefenisikan, “Karikatur sebagai gambar yang sifatnya melebihkan suatu petanda ciri, sifat, tindakan/tingkah tingkah laku seseorang atau sekelompok manusia untuk memperolok-olokkan, mencemoohnya, dengan cara menggelikkan”. Sedikit berbeda dengan Djelantik (1990:54) menyatakan, “Karikatur adalah seni gambar yang mempegunakan penonjolan yang berlebihan untuk memperlihatkan ciri khas seorang tokoh atau makna khas dari peristiwa yang penting”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa karikatur adalah gambar lucu yang melebih-lebihkan ciri khas objek yang didalamnya terdapat mengandung pesan, olok-olokan dan sindiran.

a. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Karikatur

Dilihat dari makna karikatur itu sendiri bahwa Karikatur adalah suatu bentuk gambar yang sifatnya klise, sindirian, kritikan, dan lucu. Karikatur

merupakan ungkapan perasaan seseorang yang diekspresikan agar diketahui khalayak. Karikatur seringkali berkaitan dengan masalah-masalah politik dan sosial. Karikatur sebagai media komunikasi mengandung pesan, kritik atau sendiran tanpa banyak komentar, tetapi cukup dengan gambar yang sifatnya lucu sekaligus mengandung makna yang dalam atau pedas.

Manfaat dari karikatur itu sendiri antara lain :

(1) sebagai media untuk kesenangan semata.

Karikatur sebagai media kesenangan semata biasanya digunakan hanya untuk keinginan kita semata seperti bahan lelucon yang biasanya memang sengaja kita buat hanya untuk senang-senang saja.

(2) sebagai Media Pembelajaran.

Karikatur sebagai media pembelajaran mempunyai makna penting. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pengadaannya tidak harus memerlukan biaya, waktu dan tenaga yang banyak. Benda-benda yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini kreatifitas guru sangat dibutuhkan untuk memilih media yang cocok bagi siswa.

Sesuatu yang nampaknya sepele akan berdaya guna tinggi bila guru mampu memanfaatkannya. Dalam belajar menulis, terutama menulis opini, karikatur dimungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajar. Karikatur bersifat menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa karikatur bisa menjadikan bahan berguna di kelas.

Teknik pemilihan karikatur yang lebih detail untuk media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- (a) penggambaran bentuk karikatur yang humoris.
- (b) Adanya penonjolan bagian tertentu untuk memperhatikan ciri khas seorang tokoh atau makna khas peristiwa yang hangat.
- (c) Pemakaian goresan yang efektif, sederhana dan tidak banyak perhiasan.
- (d) Penampilan karikatur yang mendukung.
- (e) Sesuai dengan pengalaman siswa.
- (f) Karikatur memuat sesuai dengan pesan dan ide berdasarkan fakta (peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi) dan bukan khayalan karikaturis.
- (g) Karikatur mengandung kritik terhadap peristiwa yang masih hangat.

(3) sebagai peluang usaha/bisnis.

Karikatur selain digunakan sebagai media pembelajaran maupun media yang mengandung makna menyindir ternyata juga dapat digunakan sebagai alat untuk berbisnis. Salah satunya seperti bisnis kaos karikatur maupun gambar karikatur yang biasanya dapat dipesan langsung maupun lewat online.

(4) sebagai media Komunikasi.

Gambar karikatur selain digunakan untuk membuat gambar sindiran maupun gambar tentang peristiwa kondisi saat ini dapat juga digunakan sebagai media komunikasi seperti karikatur yang sengaja digambar atau dibuat untuk mengungkapkan perasaan kepada seseorang maupun berdialog kepada seseorang melalui karikatur.

b. Kelebihan Karikatur Sebagai Media Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menarik minat siswa untuk belajar. Risky (2017:27) menyatakan karikatur juga mempunyai kelebihan sebagai berikut.

1. Penggunaan simbolisme yang singkat dan langsung mengena pada sasaran.
2. Menggunakan suatu ide atau pesan, peristiwa secara estetis, mengembirakan, lucu, menyindir dan menggelikkan.
3. Mengemukakan idea atau pesan, peristiwa, secara stereoptype, mudah dikenal umum.
4. Tidak memerlukan banyak penjelasan atau kata-kata.

B. Kerangka Konseptual

Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau orang terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Teks Anekdote adalah sebuah cerita yang lucu yang memiliki pesan tersirat dengan berbagai tujuan, baik hanya sekadar hiburan atau senda gurau, sindiran, atau kritik tidak langsung yang tidak biasa. Media pembelajaran adalah alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik.

Media Karikatur adalah suatu alat berupa gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut, biasanya objek tersebut adalah wajah manusia. Media karikatur cara menyampaikan pesan melalui gambar sebagai komunikasi yang sengaja digambar atau dibuat untuk mengungkapkan perasaan kepada seseorang.

Berdasarkan konsep diatas, media karikatur dapat dikaitkan dengan menulis teks anekdot karena melalui media pembelajaran ini, mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa menulis teks anekdot karena karikatur merupakan gambar lucu dan menarik yang melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut.

C. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:64) menyatakan, “Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dikemukakan dalam bentuk pertanyaan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengambilan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha :Adanya pengaruh yang signifikan menulis teks anekdot dengan menggunakan media karikatur oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbajulu Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Ho :Tidak adanya pengaruh yang signifikan menulis teks anekdot dengan menggunakan media karikatur oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumbanjulu Tahun Pembelajaran 2018/2019.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dan tujuan tertentu. Metode penelitian adalah kunci yang paling penting untuk mengetahui hasil dari penelitian. Sugiyono (2010:6) menyatakan, “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu”. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2013:207) yang menyatakan, “Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik”.

Adapun metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono (2016:2) menyatakan, “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2016:7) menyatakan bahwa, “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat atau objek sasaran yang akan dikunjungi peneliti dalam melakukan penelitiannya sesuai dengan tahun pembelajaran dan materi yang akan diajarkan pada siswa. Sehubungan dengan hal ini, penelitian dilakukan di Sekolah SMK Negeri 1 Lumbanjulu Kelas X Tahun Pembelajaran 2018/2019.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Lumbanjulu, adapun alasan peneliti mengangkat sekolah ini sebagai tempat penelitian antara lain adalah

1. Karena SMK tersebut menggunakan kurikulum K13
2. Dapat mewakili seluruh sekolah formal khususnya Sekolah Menengah Kejuruan,
3. Sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian yang sama tentang judul penelitian dan
4. Sekolah ini mengalami masalah dalam menulis teks anekdot khususnya pembelajaran kelas X.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pembelajaran 2018/2019. Karena materi pembelajaran menulis teks anekdot ada pada semester ganjil.

Tabel 3.2

Jumlah Siswa/i Kelas X SMK Negeri 1 Lumajang

No.	Kelas	Jumlah
1	TKJ I	28 Orang
2	TKJ II	28 Orang
3	RPL I	28 Orang
4	RPL III	28 Orang
5	RPL III	28 Orang
	Total	140 Orang

Sugiyono (2016:81) menyatakan, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi”. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi yang ada, hal itu disebabkan keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Oleh karena itu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik kluster (*Cluster Sampling*). Adapun langkah-langkah dalam proses *Cluster sampling* sebagai berikut.

1. Menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak lima sesuai dengan jumlah kelas.
2. Menuliskan nomor kelas pada setiap potongan kertas sebanyak lima sesuai dengan jumlah kelas (1,2,3,4, dan 5)

3. Menggulung kertas satu per satu dan dimasukkan ke dalam tabung.
4. Selanjutnya tabung yang berisi gulungan kertas itu diacak, kemudian diambil satu gulungan kertas. Gulungan kertas yang diambil itu menjadi kelas eksperimen.

D. Desain Ekperimen

Model desain penelitian jenis eksperimen yang digunakan oleh peneliti adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam buku Sudjana (2009:23) Arikunto berpendapat, “*One group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding”. Di dalam desain ini pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Pengukuran yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pretest* dan pengukuran sesudah eksperimen disebut *posttest*. Dengan demikian, efek dari eksperimen dapat diketahui dengan pasti karena sudah menggunakan tes awal.

Tes dilakukan sebanyak dua kali. Pertama, tes sebelum menggunakan media pembelajaran karikatur. Kedua, tes sesudah menggunakan media pembelajaran karikatur.

TABEL 3.3

Desain Eksperimen One Group Pretest Posttest Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

O₁ :Tes awal menulis teks anekdot sebelum menggunakan media karikatur

X : Perlakuan dengan menggunakan media karikatur

O₂ : Tes akhir menulis teks anekdot sesudah mendapat perlakuan

E. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2010:141) menyatakan bahwa, “Instrumen adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran ataupun teori yang telah dipaparkan oleh guru kepada siswa, atau instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data sesuai dengan masalah yang diteliti “.

Dalam buku Sugiyono (2010:145) Jihad menyatakan, “Bahwa dalam persiapan strategi proses belajar mengajar perlu disusun instrumen penilaian dalam standar penguasaan”. Penyusunan penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan penguasaan siswa terdapat materi atau pokok bahasan”. Selain itu dalam Sugiyono (2010:145) Jihad juga menyatakan, “Istilah instrument penilaian disebut dengan istilah teknik penilaian yang berupa teknik tes dan nontes”.

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah menulis teks dalam bentuk penugasan yang bersifat subjektif. Berdasarkan hal ini tersebut, maka instrumen termasuk pengumpulan data yang tidak secara langsung. Instrumen dalam penelitian ini adalah tulislah sebuah teks anekdot berdasarkan strukrur isi dan kebakasaannya.

Berikut rincian aspek-aspek yang akan digunakan oleh peneliti, adapun aspek penilaian yang digunakan dalam teks anekdot adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Aspek Penilaian Kemampuan Menulis Teks Anekdot

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Abstrak	Siswa mampu menentukan abstrak	4
		Siswa cukup mampu menentukan abstrak	3
		Siswa kurang mampu menentukan abstrak	2
		Siswa tidak mampu menentukan abstrak	1
2.	Orientasi	Siswa mampu menentukan orientasi	4
		Siswa cukup mampu menentukan orientasi	3
		Siswa kurang mampu menentukan orientasi	2
		Siswa tidak mampu menentukan orientasi	1
3.	Krisis	Siswa mampu menentukan krisis	4
		Siswa cukup mampu menentukan krisis	3
		Siswa kurang mampu menentukan krisis	2
		Siswa tidak mampu menentukan krisis	1
4.	Reaksi	Siswa mampu menentukan reaksi	4
		Siswa cukup mampu menentukan reaksi	3
		Siswa kurang mampu menentukan reaksi	2
		Siswa tidak mampu menentukan reaksi	1
5.	Koda	Siswa mampu menentukan koda	4
		Siswa cukup mampu menentukan koda	3

		Siswa kurang mampu menentukan koda	2
		Siswa tidak mampu menentukan koda	1
6.	Terdapat kalimat langsung	Siswa mampu menentukan kalimat langsung	4
		Siswa cukup mampu menentukan kalimat langsung	3
		Siswa kurang mampu menentukan kalimat langsung	2
		Siswa tidak mampu menentukan kalimat langsung	1
7.	Terdapat nama orang ketiga tunggal	Siswa mampu menentukan nama orang ketiga tunggal	4
		Siswa cukup mampu menentukan nama orang ketiga tunggal	3
		Siswa kurang mampu menentukan nama orang ketiga tunggal	2
		Siswa tidak mampu menentukan nama orang ketiga tunggal	1
8.	Terdapat keterangan waktu	Siswa mampu menentukan keterangan waktu	4
		Siswa cukup mampu menentukan keterangan waktu	3
		Siswa kurang mampu menentukan keterangan waktu	2
		Siswa tidak mampu menentukan keterangan waktu	1

9.	Terdapat kata kerja material	Siswa mampu menentukan kata kerja material	4
		Siswa cukup mampu menentukan kata kerja material	3
		Siswa kurang mampu menentukan kata kerja material	2
		Siswa tidak mampu menentukan kata kerja material	1
10.	Terdapat kata konjungsi	Siswa mampu menentukan kata konjungsi	4
		Siswa cukup mampu menentukan kata konjungsi	3
		Siswa kurang mampu menentukan kata konjungsi	2
		Siswa tidak mampu menentukan kata konjungsi	1
		Skor Maksimal	40

$$Skor = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \quad (\text{Sugiyono, 2010:143})$$

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media karikatur terhadap peningkatan kemampuan menulis teks anekdot adalah sebagai berikut.

Sugiyono (2010:135) juga mengatakan bahwa, ada lima kriteria untuk menentukan tingkat penugasan siswa, antara lain.

Tabel 3.5**Penilaian Kemampuan Menulis Teks Anekdote**

Kategori Penilaian	Hasil	Nilai
Skor 85-100	Sangat Baik	A
Skor 75-84	Baik	B
Skor 65-74	Cukup Baik	C
Skor 55-64	Kurang	D
Skor 0-54	Sangat kurang	E

Setelah materi disampaikan maka siswa diperintahkan untuk menulis teks anekdot. Antara siswa yang dibimbing dengan menggunakan media karikatur dengan tema yang sama. Hasil menulis teks anekdot siswa tersebut akan dinilai berdasarkan beberapa kriteria dan bobot penilaian.

F. Jalannya Ekperimen**Tabel 3.6****Jalanya Eksperimen Menggunakan Media Karikatur**

No.	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
Pertemuan I (45 Menit)			
1.	Mengucapkan salam kepada siswa	Menjawab salam dari guru	2 Menit
2.	Memperkenalkan diri kepada siswa	Perkenalan dengan guru	3 Menit
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa sesuai	Memahami tujuan pembelajaran sesuai dengan	10Menit

	dengan kompetensi dasar dan memberikan sedikit materi	yang diajarkan guru	
4.	Memberikan <i>pre-test</i> kepada siswa yaitu menulis poster	Mengerjakan <i>pre-test</i>	25Menit
5.	Mengumpulkan <i>pre-test</i> dan mengakhiri pembelajaran dengan pemberian kesimpulan terhadap materi.	Mengumpulkan <i>pre-test</i>	5 Menit
Pertemuan II (90 Menit)			
1.	Mengucapkan salam kepada siswa dan menanyakan kabar siswa.	Menjawab salam dari guru	5 Menit
2.	Menanyakan seputar pembelajaran sebelumnya.	Menyimak pengajaran dari guru	10Menit
3.	Menjelaskan materi mengenai menulis teks anekdot.		25Menit
4.	Melatih siswa menulis teks anekdot dengan menggunakan media karikatur.	Berlatih menulis anekdot dengan penggunaan media karikatur.	40Menit
5.	Menutup pembelajaran dan mengucapkan terimakasih atas kerjasama dan partisipasinya.	Mengucapkan terimakasih	10Menit

Pertemuan III (45 Menit)			
1.	Mengucapkan salam pada siswa	Mengucapkan salam pada guru	5Menit
2.	Membagikan soal <i>post-test</i> dan siswa mengerjakan soal <i>post-test</i>	Mengerjakan soal <i>post-test</i> yang diberikan guru	25Menit
	Menyimpulkan <i>post-test</i>	Mengumpulkan <i>post-test</i>	10Menit
4	Mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kerja sama siswa	Mengucapkan terima kasih	5 Menit

G. Teknik Pengumpulan Data

Tehnik yang digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes subjektif. Tes merupakan ujian tertulis, lisan atau wawancara untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan, bakat, dan kepribadian seseorang. Menyusun tes adalah langkah yang paling tepat untuk penelitian. Akan tetapi jauh lebih penting terutama peneliti menggunakan media yang sangat besar untuk dimasuki unsur minat penelitian. Itu sebabnya menyusun instrument pengumpulan data harus jelas.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan posttest (tes akhir) untuk mengetahui dan mengukur nilai siswa dalam menulis teks anekdot sebelum dan sesudah menggunakan media karikatur

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang pertama kali dilakukan adalah uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Sugiyono (2016:24) menyatakan bahwa, “Apabila data yang dihasilkan normal, maka menggunakan statistik parametrik,

dan apabila tidak berdistribusi normal maka menggunakan data statistik nonparametrik". Untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan, yaitu dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Mengoreksi lembar jawaban siswa
2. Memberikan skor pada jawaban siswa.
3. Menyusun data *post-test* dalam bentuk tabel
4. Menghitung nilai rata-rata skor dari variabel hasil *pre-test* dan *post-test* dengan

menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M : rata-rata (mean)

fx : jumlah frekuensi

N : jumlah sampel

5. Menghitung standar deviasi dari variabel hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

Keterangan :

SD : standar deviasi

$\frac{\sum fx^2}{N}$: jumlah kuadrat nilai frekuensi

N : jumlah sampel

6. Menghitung standar error dari variabel hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus :

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

SD : standar deviasi

SE_M : standar error

N : jumlah sampel

7. Untuk mencari standar error variabel hasil *pre-post* dan *post-test* dengan menggunakan rumus :

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

a. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Lilifors dengan langkah-langkah sebagai berikut ini :

- a. Data x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan

rumus $z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{S}$ (\bar{x} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel)

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(Z_i) = P(z \leq z_1)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 , jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_1)$, maka

$$S(z_i) = \frac{F_{\text{kum}}}{n}$$

- d. Dihitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya, dan
- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga – harga mutlak selisih tersebut
- (L_0)

1. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah :

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria : H_0 diterima jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ dan H_0 ditolak jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

2. Uji hipotesis

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan :

t_0 = t observasi

M_1 = Mean hasil post-test

M_2 = Mean hasil pre-test

$SE_{M_1 - M_2}$ = Standart error perbedaan kedua Kelompok

$$\text{Dimana : } SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

Selanjutnya adalah mencari t pada tabel t (t test), pada tingkat kepercayaan ()

5%. Berdasarkan t_{tabel} dapat ditentukan bahwa :

1. H_0 diterima apabila harga $t_{\text{hitung}} (t_h) \leq t_{\text{tabel}} (t_i)$ yang sekaligus menolak H_a
2. H_a diterima apabila harga $t_{\text{hitung}} (t_h) > t_{\text{tabel}} (t_i)$ yang sekaligus menolak H_0