

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA MELALUI TEKS ANEKDOT DALAM BENTUK DIALOG BERBASIS KARIKATUR (STUDI KASUS MAN 6 JOMBANG)

Wadhah Nawaningsih
Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang
wadhahnawaningsih@gmail.com

Info Artikel**Sejarah artikel:**

Submit 02 11, 2023
Revision 02 12, 2023
Accept 02 13, 2023

Kata kunci:

Karikatur,
Peningkatan Keterampilan
Menulis,
Teks Anekdote

ABSTRAK

Penelitian ini termasuk katagori jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang ingin mengungkap upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot dalam bentuk dialog melalui media karikatur. 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 khas dan melebih-lebihkan. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 6 Jombang pada bulan Agustus sampai bulan Oktober 2019. hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media karikatur dapat diterapkan dalam menulis karangan teks anekdot dengan bentuk dialog siswa kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang, karena sangat mempengaruhi peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot. Penerapan media karikatur ini dapat merangsang siswa sehingga termotivasi dalam pembelajaran menulis teks anekdot, dan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang. Peningkatan kemampuan siswa ini ditandai dengan terlihatnya saat pembelajaran menulis teks anekdot, siswa lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran, dan siswa mampu menulis teks anekdot dalam bentuk dialog dengan baik, dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan, baik lisan maupun tulis. Kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran sangat diperlukan, sehingga ketepatan dalam memilih media pembelajaran sangat mempengaruhi terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot dalam bentuk dialog melalui media karikatur.

1. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah 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.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan agar siswa terampil berkomunikasi baik lisan maupun tulisan sesuai dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Adapun keterampilan yang harus dikuasai meliputi aspek ketrampilan, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek itu harus dikuasai sebab tidak bisa di pisahkan karena saling berhubungan. Akan tetapi pada kenyataannya banyak kendala yang dialami siswa dalam mengembangkan keempat keterampilan berbahasa salah satunya keterampilan menulis. Ketrampilan menulis merupakan kegiatan yang paling sulit dibandingkan dengan aspek karena keterampilan menulis harus dilakukan secara terus-menerus.

Keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang sekolah SMK/SMA adalah menciptakan teks anekdot. Hal tersebut sesuai dengan silabus K13 “Kompetensi Dasar 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan baik secara lisan maupun tulisan”. Priyatni (2017:62) menyatakan bahwa teks anekdot adalah teks yang memaparkan cerita lucu sekaligus sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, atau suatu fenomena tertentu.” 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).

Kenyataan yang sering kita jumpai dalam pembelajaran menulis teks anekdot ini sangat jauh dari harapan. Berdasarkan diskusi dengan kelompok kerja guru MAN 6 Jombang mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa hanya bisa merubah teks anekdot narasi ke dalam bentuk dialog atau sebaliknya. Akan tetapi bila siswa disuruh menulis teks aneksot sendiri, siswa merasa kesulitan di dalam menulis teks anekdot karena siswa kurang mampu mengembangkan ide atau gagasan yang dimiliki, siswa masih bingung bagaimana cara mengawali menulis teks anekdot. Dengan permasalahan yang dihadapi tersebut, siswa kurang berminat mengikuti pelajaran menulis 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 diciptakan 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 khas dan melebihi-lebihkan. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdot dalam Bentuk Dialog Melalui Media Karikatur Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020.”

2. METODE

Penelitian ini termasuk katagori jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang ingin mengungkap upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot dalam bentuk dialog melalui media karikatur. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 6 Jombang pada pada bulan Agustus sampai bulan Oktober 2019. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPA-1 semester 1 yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 28 siswi dan 8 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur penelitian dilakukan melalui proses perencanaan berupa persiapan kegiatan belajar mengajar dan membuat alat evaluasi, dilanjutkan dengan pelaksanaan berupa pengamatan dan refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut KBBI, pengertian menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan isi hati si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud hati penulis bisa diketahui banyak orang melalui tulisan yang dituliskan. Kemampuan seseorang dalam menuangkan isi hatinya ke dalam sebuah tulisan sangatlah berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu atau kualitas tulisan setiap penulis berbeda pula satu sama lain. Namun, satu hal yang penting bahwa terkait dengan aktivitas menulis, seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

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 mediana”. 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.

B. Anekdot: Konsepsi dan Urgensi

Handiyani, dkk. (2013:1) menyatakan bahwa “Anekdot merupakan cerita singkat yang memberikan kesan lucu terhadap pembaca, kesan tersebut dapat membuat pembaca tertawa karena isi ceritanya atau memberikan renungan terhadap suatu hal”. Kosasih (2014:2) menyatakan bahwa, “Anekdot merupakan teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik”. Berdasarkan KBBI (2001:43), “Anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau orang terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya”. Kemudian Kemendikbud (2017:81) menyatakan “Anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan”.

Priyatni (2017:62) berpendapat, “Teks Anekdot adalah teks yang memaparkan cerita lucu sekaligus sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, atau suatu fenomena tertentu”. Faizah (2018:105) menyatakan bahwa “Teks anekdot adalah cerita singkat yang di dalamnya mengandung unsur lucu dan mempunyai maksud untuk melakukan kritikan”. 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.

Faizah (2018:106) menyatakan “Anekdot berupa kisah atau percakapan singkat. Di dalamnya terkandung tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa. Rangkaian tersebut dibentuk dari bagian-bagian: abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda”.

- a. Abstrak merupakan pendahuluan yang menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
- b. Orientasi merupakan bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama. Bagian inilah yang menjadi penyebab krisis.
- c. Krisis atau komplikasi merupakan bagian inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian ini adanya kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.
- d. Reaksi merupakan tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya. Reaksi dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
- e. Koda merupakan bagian penutup atau kesimpulan sebagai pertanda akhirnya cerita. Koda bisa berupa persetujuan, komentar, ataupun penjelasan maksud cerita yang dipaparkan. Bagian ini biasanya ditandai oleh kata-kata, seperti *itulah, akhirnya, demikianlah*.

Lebih lanjut, Faizah (2018:107) menyatakan “Anekdot tergolong ke dalam teks bergenre cerita”. Secara kebahasaan anekdot memiliki karakteristik, yaitu:

- a. Banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung. Kalimatnya itu dinyatakan dalam bentuk dialog para tokohnya. Perbedaan kalimat langsung dengan kalimat tak langsung.
- b. Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan nama langsung tokoh faktual atau tokoh yang disamakan.
- c. Banyak menggunakan keterangan waktu. Hal ini terkait dengan bentuk anekdot yang berupa cerita; disajikan secara kronologis atau mengikuti urutan waktu.
- d. 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.
- e. Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata-kata *akhirnya, kemudian, lalu*.

Anekdot memiliki ciri kebahasaan yang membedakannya dari teks lain. Priyatni (2017:68) menjelaskan secara garis besar aspek kebahasaan teks anekdot adalah:

1. Menggunakan kata yang menunjukkan cerita masa lalu/waktu lampau.
Contoh :
 - a. Tahun 2003 dan 2004...
 - b. Ketika konferensi Asia Afrika Amerika di Taman Mini,...
2. Menggunakan kata deru untuk menegaskan hal-hal tertentu.
Contoh :
“Ooo itu hebat sekali, itu baru namanya koruptor hebat, masuk akal hasil penelitian pun bisa dikorupsi.”
3. Menggunakan kalimat yang menyatakan unsur kelucuan terhadap sesuatu yang serius.
Contoh :
“Caranya, siapkan uang sepantasnya dan berikan pada para peneliti itu dengan permintaan supaya Negara saya diturunkan dari peringkat lima besar.”
Kemendikbud (2017:100) menyatakan dalam menyusun teks anekdot ada beberapa hal yang harus ditentukan terlebih dahulu. Hal tersebut adalah menentukan tema, kritik, kelucuan, tokoh, struktur, alur, dan pola penyajian teks anekdot. Langkah-langkah ini akan memudahkan siswa menyusun teks anekdot. Sementara Handiyani (2013:20) menyatakan terdapat beberapa hal penting dalam menulis anekdot, di antaranya:
 - a. Berani
Aturan pertama bagi siapa saja yang ingin menulis anekdot adalah berani. Tidak seperti kebanyakan orang pikirkan, para penulis anekdot sebenarnya adalah orang-orang yang sangat berani.
 - b. Berpikir di luar batas
Ketika hendak menulis anekdot, perlu memikirkan hal yang lucu, tidak masuk akal, sederhana.
 - c. Mengolok diri sendiri
Sebagian besar orang berpikir bahwa anekdot hanyalah sekadar mengatakan dan menuliskan lelucon tentang orang lain. Hal tersebut tidak sepenuhnya benar karena anekdot terbaik selalu diarahkan pada diri sendiri.
 - d. Kejutkan pembaca
Saat menulis anekdot, buatlah kejutan untuk pembaca. Maksudnya, jangan berikan petunjuk terhadap pembaca bahwa akan ada sesuatu hal yang lucu. Biarkan pembaca menemukan kelucuan itu sendiri. Gunakan kata-kata singkat, sederhana, dan langsung yang dapat dimengerti oleh semua orang.

C. Karikatur Anekdot dan Media Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa

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 sindiran tanpa banyak komentar, tetapi cukup dengan gambar yang sifatnya lucu sekaligus mengandung makna yang dalam atau pedas.

Karikatur memiliki banyak manfaat, 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.

Terkait itu, 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.

Sebagaimana penjelasan di atas, karikatur memiliki banyak manfaat salah satunya ialah sebagai media pembelajaran. Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2016: 2) 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 suatu 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 di dalam 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. 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 merangang pembelajaran, memberikan pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa, membantu keaktifan siswa, membantu pemahaman siswa, mampu memberikan intruksi terhadap indera, menambah antusias siswa dalam belajar, memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa.

Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Kurniawan & Isnaini, 2014: 3).

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 mengunggah 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.

Selanjutnya Ega Rima Wati (2016:17) menyebutkan prinsip-prinsip media pembelajaran, yaitu:

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. Objektifitas 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.

Berdasarkan klasifikasinya, terdapat jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016:5) 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, tipe 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. Internet juga media yang perkembangannya 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 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. Di antaranya 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.
- 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 pengganti dari benda 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. Sejalan 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 pebebanan verbal. Beberapa contoh media grafis ialah sketsa, diagram, bagan, dan gambar. 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 konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Gambar merupakan suatu foto yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Media gambar yang terdapat pada pembelajaran menulis anekdot adalah media gambar karikatur.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa karikatur merupakan salah satu media pembelajaran pada pembelajaran menulis anekdot. Sebagai media pembelajaran karikatur berfungsi untuk menarik minat siswa untuk belajar. Risky (2017:27) menyatakan karikatur mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Penggunaan simbolisme yang singkat dan langsung mengenai pada sasaran.
 2. Menggunakan suatu ide atau pesan, peristiwa secara estetis, menggembarakan, lucu, menyindir dan menggelikkan.
 3. Mengemukakan ide atau pesan, peristiwa, secara stereoptype, mudah dikenal umum.
 4. Tidak memerlukan banyak penjelasan atau kata-kata.
- Selain itu, karikatur merupakan media yang dipandang mampu mengatasi permasalahan lemahnya kemampuan menulis khususnya argumentasi bagi peserta didik. Sebagai media, karikatur dapat membantu peserta didik mengurangnya waktu mencari ide dan mengurangi kesulitan mengungkapkan gagasan karena ide atau tema dari karikatur lebih jelas, munculnya ide-ide baru dalam pengembangan karangan jauh lebih banyak, dan peserta didik sudah mendapat gambaran tentang apa yang akan diulas. Selain itu pemilihan media ini diyakini dapat mendorong motivasi peserta didik dalam kegiatan menulis, yang mana media karikatur ini adalah media yang mampu merangsang imajinasi atau penafsiran dan mengkritisi tentang kehidupan, politik, sosial, dan budaya. Dengan melihat tokoh atau karikatur tersebut peserta didik akan mempunyai penafsiran tersendiri atau kritikan tersendiri yang nantinya bisa dituangkan dalam bentuk argumentasi (Luiza, dkk, 2017: 3-4).

D. Peran Karikatur Sebagai Media Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Teks Anekdote Dengan Bentuk Dialog: Studi Kasus Siswa Kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang Tahun Pelajaran 2019/2020

Dari hasil evaluasi terhadap siswa kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat diperoleh data sebagai berikut:

**NILAI MENULIS TEKS ANEKDOT (SIKLUS I)
SISWA X IPA-1 MAN 6 JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

NO	NAMA	ASPEK PENILAIAN										JUMLAH	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Vidia Hermawanti												48
	M.Fajarus Shobah												
	M.Zidan Ilham	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5		
	Rikha Kusniah												
	Windu Ritna Arimbi												
2	Yessy Luthfiyah Sari												61
	Zeta Rahmatus Zahro												
	Rizky Asy'ari	5	5	8	6	5	8	5	6	8	5		
	Tantri Romadhoni S.N												
	Santi Dwi Agustina												
3	Siti Nur Arida												52
	Rohmatulloh Dikri S												
	Rulli Fatmawati	6	5	6	6	5	4	5	6	4	5		
	Surya Rahma Putri												
	Ulfiana Ni'matul Fitri												
4	Heppy Adelia R.T.W												48
	Like Chasanah Harani												
	M.Difan Prayoga	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5		
	Farhan Gibran.A												
	Fatimatus Zahroh												
5	Vidia Nur Amalia												48
	Wahyu Putri Syahdila												
	Wikas Nadan Umar A	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5		
	Umaro'ul Banat												
	Tri Widiyasi												
6	Azizatunnuro												48
	Fadhilatul Fitriyah												
	Umi Nur Hanifah	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5		
	Septian Dwi F												
	Fika Alvia Erliana												
7	Mayang Salsabila												54
	Nabila Yogi Valentina												
	Nurul Lailil M	6	5	4	6	5	5	6	8	5	4		
	Salamatus Sa'adah												
	Septia Dwi Indriyanti												
	Siti Khanifatun Nisa												

Pada pembelajaran menulis teks anekdot siklus I penguasaan siswa dalam menulis teks anekdot sangat rendah, dari 7 kelompok yang dibentuk tidak ada satupun yang tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa mengalami kesulitan bagaimana memunculkan ide, gagasan dan mengembangkannya. Pada siklus ini penulis tidak menggunakan media dalam mengajar. Dalam KD 4.6 penulis berharap siswa tidak hanya sekedar bisa menulis teks anekdot dengan mengubah teks anekdot dari bentuk narasi ke dalam bentuk dialog atau sebaliknya, melainkan siswa dapat menulis teks anekdot dalam bentuk dialog, kemudian mampu mempresentasikannya. Melihat hasil menulis teks anekdot masih di bawah KKM maka dilanjutkan ke siklus II dengan langkah sebagaimana berikut:

Tahap Awal

- Menyiapkan fisik dan psikis
- Mengingat materi yang lalu dengan materi sekarang
- Menjelaskan kompetensi yang akan di capai
- Merangsang memberikan pertanyaan

Gambar 3.1.1
Pemberian Rangsangan



- Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok



- S

Gambar 3-1-2
Mengamati Media Karikatur

- siswa mengamati media karikatur baik yang di LCD atau pada gambar
- Siswa diajak menentukan satu dari berapa media yang diamati, untuk ditulis dalam teks anekdot dengan bentuk dialog.
- Siswa dimotivasi bagaimana langkah-langkah menulis teks anekdot
- Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran
- Siswa di dalam kelompok mendiskusikan hasil pengamatan pada media karikatur, untuk menulis teks anekdot berdasarkan pengamatan.

- Siswa menulis teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulisan.

Gambar 3-1-3

Mendiskusikan Menulis Teks Anekdot memerhatikan struktur kebahasaan



- Setelah selesai menulis, siswa membagi tugas bersama kelompoknya untuk menceritakan ke depan secara bergantian dengan kelompok lain, dengan memerankan sesuai dengan teks anekdot yang ditulis.
- Setelah semua kelompok selesai maka kita undi, kelompok manakah yang akan maju terlebih dahulu sehingga setiap kelompok siap dengan masing-masing teks yang akan diceritakan.



Gambar 3.1.4

Mendeskripsikan Teks Anekdot

- Siswa mempresentasikan teks anekdot dengan intonasi dan ekspresi yang tepat serta saling memberikan komentar satu kelompok dengan yang lainnya.

Pada siklus II dapat diperoleh data menulis teks anekdot sebagai berikut:

NILAI MENULIS TEKS ANEKDOT (SIKLUS II)
SISWA X IPA-1 MAN 6 JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020

NO	NAMA	ASPEK PENILAIAN										JUMLAH	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Vidia Hermawanti												88
	M.Fajarus Shobah												
	M.Zidan Ilham	10	8	7	10	8	8	7	10	10	10		
	Rikha Kusniah												
	Windu Ritna Arimbi												
2	Yessy Luthfiah Sari												89
	Zeta Rahmatius Zahro												
	Rizky Asy'ari	8	10	7	10	8	8	10	8	10	10		
	Tantri Romadhoni S.N												
	Santi Dwi Agustina												
3	Siti Nur Arida												89
	Rohmatulloh Dikri S												
	Rulli Fatmawati	10	10	7	8	8	8	8	10	10	10		
	Surya Rahma Putri												
	Ulfiana Ni'matul Fitri												
4	Heppy Adelia R.T.W												86
	Like Chasanah Harani												
	M.Difan Prayoga	8	10	7	10	8	8	5	10	10	10		
	Farhan Gibran.A												
	Fatimatus Zahroh												
5	Vidia Nur Amalia												89
	Wahyu Putri Syahdila												
	Wikas Nadan Umar A	10	8	7	10	8	8	8	10	10	10		
	Umaro'ul Banat												
	Tri Widiasari												
6	Azizatunnuro												91
	Fadhilatul Fitriyah												
	Umi Nur Hanifah	8	10	7	10	8	8	10	10	10	10		
	Septian Dwi F												
	Fika Alvia Erliana												
7	Mayang Salsabila												82
	Nabila Yogi Valentina												
	Nurul Lailil M												
	Salamatus Sa'adah	8	8	7	8	8	7	8	8	10	10		
	Septia Dwi Indriyanti												
	Siti Khanifatun Nisa												

Pada siklus II terjadi perubahan yang signifikan. Hal ini terlihat pada hasil 7 kelompok yang semuanya tuntas di atas KKM 75. seluruh kelompok eneliti menggunakan media karikatur sebagai solusi menghadapi kesulitan yang dihadapi siswa menulis teks anekdot, karena media karikatur ini mengandung

gambar dan tulisan singkat yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Setelah melihat media karikatur ini, siswa akan memiliki ide-ide atau gagasan menulis teks anekdot. Pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran ini adalah pendekatan *scientific approach*, yang mana pendekatan ini berpusat pada siswa (*student centred approach*). Segala kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa, dan guru berperan sebagai stimulus dan memberitahu langkah-langkah apa yang harus dilakukan siswa sehingga aktif dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran di lapangan peneliti melihat bahwa pembelajaran menulis teks anekdot dalam bentuk dialog dengan menggunakan media karikatur kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang mencapai pembelajaran sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga merangsang minat siswa belajar, khususnya belajar menulis teks anekdot.
2. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa.
3. Memberikan motivasi belajar kepada siswa, sehingga semangat dalam pembelajaran.
4. Mewujudkan situasi belajar yang efektif dan menyenangkan
5. Menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.
6. Tercapainya pembelajaran sesuai dengan KKM yang ditentukan.

Secara umum hasil pembelajaran sudah baik, akan tetapi dari 36 siswa masih ada beberapa yang belum memahami cara menulis teks anekdot, karena kurang sesuai dengan yang dikehendaki karena beberapa faktor, diantaranya masih ada beberapa siswa yang belum memahami sepenuhnya langkah-langkah menulis teks anekdot dan memahami media karikatur tersebut.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media karikatur dapat diterapkan dalam menulis karangan teks anekdot dengan bentuk dialog siswa kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang, karena sangat mempengaruhi peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot. Penerapan media karikatur ini dapat merangsang siswa sehingga termotivasi dalam pembelajaran menulis teks anekdot, dan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X IPA-1 MAN 6 Jombang. Peningkatan kemampuan siswa ini ditandai dengan terlihatnya saat pembelajaran menulis teks anekdot, siswa lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran, dan siswa mampu menulis teks anekdot dalam bentuk dialog dengan baik, dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan, baik lisan maupun tulis. Kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran sangat diperlukan, sehingga ketepatan dalam memilih media pembelajaran sangat mempengaruhi terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot dalam bentuk dialog melalui media karikatur.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Solo: Rajawali Pers.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Yogyakarta: Gavamedia
- Edukasi, Tim Studi. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMA-MA/SMK Kelas X Wajib*. Bandung: Yrama Widya
- Faizah Nur. 2018. *Bahasa dan Sastra Indonesia MA/SMA*. Malang: Dream Litera Buana.
- Handiyani Seni, dkk. 2013. *Bahasa Indonesia untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas Kelompok Wajib*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Kemendikbud. 2017. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Surakarta: CV. Putra Nugraha
- Kosasih Engkos. 2014. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMA-MA/SMK Kelas X Wajib*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, Raafi Allen & Isnaini, Maryam. "Penggunaan Media Gambar Karikatur untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Jajartunggal II Surabaya", *JPGSD*. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014.
- Luiza, Refa, dkk. "Pengembangan Media Karikatur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Menulis Argumentasi", *Khatulistiwa Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 6, No 1 (2017).
- Priyatni, Endah Tri – Titik Harsiati. 2017. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Bumi Aksara
- Semi, M. Atar. 2017. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Titian Ilmu
- Setiawati, Indah Wukir – M.G. Santi Artini. *Cakap Berbahasa Indonesia*. Bogor: Yudhistira
- Suparno. 2007. *Hakekat Menulis*. Yogyakarta: Gavamedia
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.