



ADAPTASI DAN TRANSFORMASI



PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Kumpulan Artikel Sedaring Mahasiswa Reguler C dan D
PBSI UNIMED Angkatan 2020

EDITOR:

Dr. Elly Prihasti Wuriyani, S.S., M.Pd.

Achmad Yuhdi, S.Pd. M.Pd.

Lasenna Siallagan, S.Pd., M.Pd.

Dr. M. Joharis Lubis, S.Pd. M.M., M.Pd.

ADAPTASI DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN

BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Anisa Gultom, Liasari Naibaho, Rizka Tri
Canty, dkk

THE
Character Building
UNIVERSITY



CV FATIH DIGITAMA INDONESIA

Adaptasi dan Transformasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Copyright © 2023 by CV Fatih Digitama Indonesia
Cetakan Pertama, Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
All Right Reserved

Penulis : Anisa Gultom, Liasari Naibaho, Rizka Tri Canty, dkk
Editor : Dr. Elly Prihasti Wuriyani, S.S., M.Pd.
Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd.
Lasenna Siallagan, S.Pd., M.Pd.
Dr. M. Joharis Lubis, S.Pd. M.M., M.Pd.
Perancang Sampul : Tim Penerbit
Penata Letak : Annisa Pratiwi
Produksi : @krearise

Penerbit:

CV FATIH DIGITAMA INDONESIA

Anggota IKAPI no. 060/SUT/2021

Jl. Bejomuna no. 172, Kota Binjai, Sumatera Utara, 20734

Telp: +62 813 2929 5800

Instagram: @fadigya

e-Mail: fatihdigitamaindonesia@gmail.com

ISBN : 978-623-88529-2-5

E-ISBN : 978-623-88529-3-2

Vi + 224 hal; 18 cm x 25 cm

Sanksi Pelanggaran Pasal 72 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah) atau paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan dan barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait, sebagaimana dimaksud ayat (1) dipidana dengan pidana paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panitia sampaikan ke hadirat Allah Swt., Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya panitia dapat menyusun artikel dengan baik. Dalam penulisan artikel ini, panitia mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, panitia ingin menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Joharis Lubis, M.M, M.Pd., Ibu Dr. Elly Prihasty Wuruyani, S.S, M.Pd., dan Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Seminar yang telah membimbing dalam penulisan artikel ini. Selanjutnya, panitia juga menyampaikan terima kasih kepada keluarga, rekan, dan seluruh pihak yang turut membantu penyusunan artikel ini.

Buku dengan judul "**Adaptasi dan Transformasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia**" ini berisi kumpulan-kumpulan artikel yang membahas tentang inovasi dan kreativitas pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah. Semua artikel yang dimuat disusun oleh mahasiswa-mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, Angkatan 2020. Topik yang diangkat dalam kumpulan artikel ini relevan adaptasi dan transformasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Panitia berharap kumpulan artikel ini dapat diterima dan digunakan dengan baik. Akhir kata panitia menyampaikan terima kasih.

Medan, November 2023

Panitia

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	iv

"SEKOLAH EFEKTIF: DAMPAK SAAT INI DAN POTENSI DI MASA DEPAN: TEORI PETER MORTIMORE DALAM KAJIAN M. Joharis Lubis ¹ , Rosmawaty ² , dkk.....	8
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

KERUSAKAN LINGKUNGAN (EKOLOGI) DALAM NOVEL LAMPUKI KARYA ARAFAT NUR Elly Prihasti Wuriyani ¹ , Amelia Nurul Oktaviani Rangkuti ²	19
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

TRANSFORMASI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA RUANG LINGKUP SMP-SMA Lia Sari, Naibaho ¹ , Rinna A.Putri ² , Tio Lumban Gaol ³	33
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

ORIENTASI DAN TRANSFORMASI BAHASA INDONESIA Melissa Arta Anastasya Tambunan ¹ , Fahira Rahmah ² , Nazwa Rahmadhani Pasaribu ³	55
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

PERUBAHAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS TIK MELALUI MEDIA SOSIAL DI ERA 4.0 UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR Leni Fadia ¹ , Rismayani Pelawi ² , Rizki Dwi Rahmadayani ³	64
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

ANALISIS NILAI DAN MAKNA TRADISI BUDAYA JAWA "TINGKEBAN" Desi Natalia Sihombing ¹ , Jihan Aufa Nadira ² , Suhermita Sihombing ³	77
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

ADAPTASI DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA PADA ANAK REMAJA DALAM ERA GLOBALISASI DI ZAMAN MILENIAL Anisa Gultom ¹ , Nur Anisah ² , Rosy Gina ³	86
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERBASIS LITERASI DIGITAL MENUJU ERA SOCIETY 5.0 Dinda Fachlupi Balkis ¹ , Rut Olivia Lestari Hutapea ² , Yohana Loisa Simangunsong ³	95
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra
INDONESIA DALAM MEWUJUDKAN PEMUDA BANGKIT DAN
BERDAYA DI ERA 4.0 Nani Irma Pratiwi Siagian¹, Suciyanti Simalango²,
Vanny R. Lumban Tobing³107**

**PEMBAHARUAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra
INDONESIA DALAM MENYESUAIKAN ZAMAN GLOBALISASI Christy
Evelyn Belva Saragi¹, Rahel Yena Br Kaban²116**

**EKRANISASI NOVEL “DEAR NATHAN: THANK YOU SALMA” KARYA
ERISCA FEBRIANI KE DALAM FILM “DEAR NATHAN THANK YOU
SALMA” KARYA KUNTZ AGUS Enjelita Sormin¹, Kristina Damayanti
Simorangkir², Leoni Silitonga³, Linda Ayu Kartika⁴123**

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA SMA Rizka Tri
Canty¹ dan Siti Hadijah²154**

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS
LITERASIDIGITAL UNTUK MEWUJUDKAN PENDIDIKAN KARAKTER
Martha Juliana Marpaung¹, Septi Butarbutar², Yanti Tamara Ulita
Sihotang³174**

**ADAPTASI DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN
SAstra INDONESIA DALAM MEMBENTUK KARAKTER
MAHASISWA DI ERA DIGITAL Feby Laurensa Simarmata¹, Putri
Ramadhana²194**

**MEMBANGUN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra YANG
ADAPTIF DAN TRANSFORMATIF DI ERA DIGITAL Hadida Aprilia
Munthe¹, Meli Miranda Tambunan², Nanda Dwi Rifani³213**

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra
INDONESIA YANG KREATIF DI ERA DIGITAL Dea Stepani Br Surbakti¹,
Enzari Puspaningtyas², Qurratu Ainil Hilma³220**

PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA SMA

Rizka Tri Canty dan Siti Hadijah

Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar / Pasar V,
Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Pos-el: rizkatc@gmail.com

***Abstract:** This study aims to improve the ability to write anecdotal texts using animated cartoon media in class X IPS-1 SMAN 18 Medan. The background of this research is the students' ability to outline and write anecdotal texts that are not optimal according to the structure and elements of the language. This research is a classroom action research. The subjects in this study were 35 students of class X IPS-1 SMAN 18 Medan, with a composition of 13 male students and 22 female students. This study uses data collection techniques in the form of tests, observations, observation sheets, and also documentation. This research was conducted through two cycles, where each cycle consisted of one meeting and four stages starting from the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and also the reflection stage. The data analysis technique in this study is using descriptive statistical data analysis techniques. The results showed that the average score of students in cycle I before being given the action in the form of using cartoon animation media was 68.68 and the percentage of completeness was at 42.85%. Then in cycle II after the action in the form of using cartoon animation media, the average student score increased to 81.37 and the percentage of completeness was at 85.71%. That way, from the results of this study it can be seen that the use of cartoon animation media can improve students' ability to write anecdotal texts.*

***Keywords:** Improving Ability to Write Anecdote Texts, Cartoon Animation Media*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan media animasi kartun di kelas X IPS-1 SMAN 18 Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya kemampuan siswa dalam membuat kerangka dan menulis teks anekdot sesuai dengan struktur dan unsur kebahasaannya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS-1 SMAN 18 Medan yang berjumlah 35 siswa, dengan komposisi 13 siswa laki-laki dan 22 siswi perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, lembar observasi, dan juga dokumentasi. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan empat tahapan dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan juga tahap refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terlihat dari nilai rata-rata siswa di siklus I sebelum diberinya tindakan berupa penggunaan media animasi kartun adalah 68,68 dan persentase ketuntasan berada di 42,85%. Kemudian pada siklus II setelah adanya tindakan berupa penggunaan media animasi kartun, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yaitu menjadi 81,37 dan persentase ketuntasan berada di 85,71%. Dengan begitu, dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media animasi kartun dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot.

Kata kunci: Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Anekdot, Media Animasi Kartun

LATAR BELAKANG

Dalam berbahasa Indonesia, ada empat keterampilan yang wajib untuk dikuasai, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan ini, menulis merupakan keterampilan yang paling sulit karena mengandung unsur-unsur yang sangat kompleks dan membutuhkan banyak keahlian dan juga kreatifitas. Keterampilan menulis sangatlah kompleks, sehingga kesulitan dalam menulis banyak dialami oleh siswa dari kelas rendah sampai kelas tinggi.

Menulis adalah keterampilan produktif yang memiliki syarat peserta didik untuk mengekspresikan ide mereka dalam bentuk tulisan yang tidak hanya memerlukan memahami isi cerita, akan tetapi juga penguasaan elemen

keterampilan lain seperti menggunakan atau pemilihan kosakata yang tepat, ejaan yang benar, struktur kalimat yang tepat, dan juga kreatifitas dalam menuangkan ide. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, terkhusus pada pembelajaran menulis teks anekdot.

Pembelajaran menulis teks anekdot merupakan salah satu keterampilan menuangkan ide pikiran ke dalam tulisan. Teks anekdot merupakan teks yang membahas tentang hal-hal lucu yang di dalamnya terdapat suatu pesan atau kritik yang ingin disampaikan secara tersirat. Dalam pembelajaran menulis teks anekdot, peserta didik perlu belajar bagaimana menulis yang baik dengan memahami struktur teks, terus berlatih menulis dan juga menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran di dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan dapat membantu guru untuk memfasilitasi proses belajar siswa, juga dapat membantu guru untuk proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh konkrit, memfasilitasi interaksi dengan siswa, dan juga memberi kesempatan praktik kepada siswa.

Dalam hal pemanfaatan media, selain kreativitas guru, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Seringkali guru menggunakan media pembelajaran seadanya tanpa mempertimbangkan pembelajaran.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Hal ini perlu dijadikan bagian kemampuan dan keterampilan guru sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki agar menjadi guru yang professional.

Perkembangan media pembelajaran sangatlah pesat dan bahkan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Media grafis telah menjadi motivasi, inspirator, juga inovasi dalam membangun dunia pendidikan.

Kartun merupakan salah satu jenis media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan. Media grafis kartun ini berguna untuk memperjelas

materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, sebagai media kritisi, dan juga sebagainya. Kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana.

Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lainnya juga dikarenakan simbol-simbol tertentu yang terdapat di dalam kartun tersebut yang menimbulkan kelucuan, selain itu juga isi kartun biasanya menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

Sehubungan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil pengamatan awal dari peneliti pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 18 Medan, pemanfaatan kartun sebagai media pembelajaran untuk materi menulis teks anekdot sangatlah diperlukan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dalam materi tersebut masih terbatas pada media cetak berupa buku teks sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik perhatian siswa. Hal inilah yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar menulis teks narasi siswa. Dalam hal ini, diperlukan sebuah media yang menarik, contohnya media kartun animasi.

KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Menulis

Dalam kegiatan komunikasi sehari-hari, kemampuan menulis memiliki peranan yang cukup vital. Kemampuan ini berperan penting dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada orang lain secara tidak langsung. Kemampuan tersebut bahkan sangat dibutuhkan dalam konteks akademik atau ilmiah maupun nonakademik. Kemampuan menulis ini merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keempat kompetensi berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki hubungan, sehingga proses penguatan salah satu keterampilan tersebut membutuhkan kemampuan yang lainnya.

Bila dibandingkan dengan tiga kompetensi berbahasa lainnya, keterampilan menulis termasuk dalam kategori keterampilan yang membutuhkan bakat dan praktik yang berkesinambungan. Keterampilan ini tidak kalah penting

dengan keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara. Menulis merupakan jenis keterampilan produktif. Artinya, kemampuan menulis seseorang dapat dikembangkan dengan baik apabila selalu diasah dan dilatih. Kemampuan menulis ini sama posisinya dengan keterampilan berbicara yang pada hakikatnya memerlukan perlakuan atau treatment agar dapat berkembang lebih baik (Helaluddin & Awalludin, 2020:1-2).

Menurut Satata, dkk (2012:59), menulis adalah kegiatan dalam menciptakan catatan atau informasi dengan menggunakan kertas sebagai medianya. Sedangkan menurut Dalman (2018:3), menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian gagasan, pesan, dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis.

Dari kedua pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan penuangan ide, gagasan, pikiran, dan informasi yang ingin disampaikan kepada orang lain untuk dipahami dalam bentuk tulisan.

B. Jenis-jenis Tulisan

Dengan berkembangnya dunia tulis-menulis, memunculkan berbagai jenis tulisan yang lebih variatif. Jika sebelumnya hanya terdapat dua jenis tulisan yaitu tulisan ilmiah dan non-ilmiah maka akhirnya muncullah jenis tulisan semi-ilmiah (populer). Ketiga jenis tulisan tersebut memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda dalam penggunaannya. Secara singkat dapat dijelaskan dalam paparan berikut:

1. Tulisan ilmiah

Tulisan ini merupakan tulisan yang disusun dengan sistematika dan kaidah-kaidah tersendiri. Tidak hanya pola atau sistematika tulisan yang harus diperhatikan tetapi juga dari sisi bahasa yang digunakan. Tulisan ilmiah dapat juga dikategorikan sebagai tulisan akademik dengan contoh seperti makalah, proposal, skripsi, buku mata kuliah, tesis, dan lain-lainnya.

2. Tulisan nonilmiah

Tulisan ini merupakan jenis tulisan yang bersifat lebih bebas. Tidak ada aturan-aturan yang mengikat secara kaku dalam tulisan ini. Tulisan nonilmiah juga dapat dikatakan sebagai tulisan fiksi, rekaan, dan rekayasa. Mengapa demikian? Tulisan ini sengaja dikarang oleh penulisnya dengan berdasarkan imajinasi dan khayalan. Walau tidak semua tulisan nonilmiah berdasarkan imajinasi, namun dapat digarisbawahi bahwa jenis tulisan ini memang tidak memerlukan beberapa hal yang harus dipenuhi oleh sebuah tulisan ilmiah. Walaupun berdasarkan imajinasi, tidak dapat dikatakan pula bahwa penulis jenis tulisan ini sebagai penulis yang mudah. Justru dalam menulis nonilmiah diperlukan kepekaan dan kesensitifan pengarang dalam menyusun dan membuat alur cerita sehingga menghasilkan produk tulisan nonilmiah yang layak untuk dikonsumsi bagi pembaca. Contoh-contoh tulisan nonilmiah antara lain novel, cerpen, puisi, dan lainnya.

3. Tulisan semi-ilmiah (populer)

Tulisan ketiga merupakan jenis tulisan yang merupakan perpaduan antara tulisan ilmiah dan tulisan nonilmiah. Tulisan ini hadir sebagai alternatif pilihan membaca bagi para pembacanya. Ada alasan lain yang melatarbelakangi penulis dalam menghasilkan tulisan populer. Salah satunya adalah sasaran atau objek yang dituju. Artinya, penulis menginginkan cakupan yang luas untuk pembaca tulisannya dan tidak terkapling-kapling berdasarkan latar belakang pendidikannya. Sebagai contoh dapat diilustrasikan pada kasus berikut. Seorang dokter yang sekaligus sebagai pakar ahli kesehatan telah selesai melakukan riset tentang bahaya suatu virus baru. Jika sang dokter menuangkan hasil riset tersebut dalam bentuk artikel/tulisan ilmiah dengan ragam bahasa yang lebih identic pada bidang kesehatan, tentu saja yang berminat dan tertarik membaca hanya terbatas pada pembaca yang berlatar belakang yang sama dengan penulis. Untuk itulah diperlukan jenis tulisan populer dalam mengatasi permasalahan tersebut. Konten atau isi tentang virus dalam dunia medis tersebut diperoleh melalui riset yang tidak lain

merupakan suatu kegiatan ilmiah. Namun masyarakat awam tetap tertarik membaca tulisan tersebut dengan cara pemilihan ragam bahasanya. Bahasa yang sederhana, ringkas, dan singkat merupakan ciri dari ragam bahasa dalam tulisan ini. Dengan penggunaan diksi atau pilihan kata yang ringan, para pembaca yang berbeda latar belakang dengan sang penulis akan tetap tertarik membaca tulisan tersebut.

C. Manfaat Menulis

Menulis dapat diibaratkan dengan kegiatan melukis. Proses melukis membutuhkan teknik dan ketajaman perasaan agar karya yang dihasilkannya dapat menjadi indah. Sama halnya juga dengan menulis, dibutuhkan berbagai kecakapan agar tulisannya menarik untuk dibaca dan mudah dipahami isinya. Pada awalnya penulis memiliki banyak gagasan yang ada dalam benaknya untuk dituangkan dalam tulisannya. Meskipun secara teknis ada beberapa syarat dan kriteria yang diikuti, tetapi wujud tulisan yang dihasilkannya sangat tergantung pada kepiawaiannya penulis dalam menyusun gagasannya.

Ada beberapa manfaat yang diperoleh dalam kegiatan menulis, antara lain:

1. Dengan semakin sering menulis, penulis akan mengetahui secara lebih detail tentang kemampuan dan potensi dirinya yang harus dikembangkan.
2. Dapat mengembangkan gagasan sesuai dengan kemampuan penalarannya.
3. Dapat mengembangkan wawasan dan fakta/fakta yang memiliki hubungan.
4. Dengan menulis akan selalu menumbuhkan ide-ide baru bagi penulis.
5. Menulis juga dapat menumbuhkan rasa objektivitas bagi penulisnya.
6. Membantu memecahkan permasalahan.

D. Tujuan Menulis

Dalam menulis, tentu sang penulis memiliki berbagai tujuan yang berbeda. Tujuan tersebut ingin dicapai oleh penulis melalui penggambaran lewat bahasa yang digunakannya. Berikut ini ada beberapa tujuan menulis,

yaitu:

1. Tujuan informasi atau penerangan

Pada majalah atau surat kabar, jenis tulisan yang bertujuan memberikan informasi sangat cocok untuk digunakan. Penulis pada koran atau majalah membuat tulisannya untuk menginformasikan kepada pembaca tentang isu-isu atau topik-topik yang layak untuk diberitakan. Ragam tulisan sangat luas dan variatif, baik dalam bidang hukum, ekonomi, politik, pendidikan, pertanian, sosial, dan lain-lainnya. Tulisan dengan tujuan ini hanya menyampaikan informasi apa adanya tanpa ada tendensi atau tujuan-tujuan tersembunyi lainnya.

2. Tujuan penugasan

Para mahasiswa dan peserta didik tentu harus mampu menulis dengan tujuan ini. Tulisan ini memang sengaja diperuntukkan untuk tugas-tugas yang diberikan oleh dosen atau pengajarnya. Tulisan ini dapat berupa tulisan paragraf, karangan, esai, atau makalah.

3. Tujuan Estetis

Jenis tulisan yang mempunyai tujuan estetis biasanya dibuat dan dikarang oleh para sastrawan. Nilai estetis atau keindahan tersebut memang mutlak diperlukan dalam tulisan yang bergenre sastra seperti novel, cerpen, puisi, dan sajak. Tulisan dengan tujuan ini membutuhkan kepiawaian penulis/pengarang dalam memilih dan menggunakan kata-katanya (diksi). Semakin piawai pengarang dalam menggunakan gaya bahasanya maka akan semakin memberikan nilai estetika yang lebih pada karyanya.

4. Tujuan Kreatif

Tulisan dengan tujuan ini tidak jauh berbeda dengan tujuan estetis. Tetapi ada hal yang membedakannya yaitu pada pengembangan substansi tulisannya. Substansi tulisan jenis ini berkaitan dengan alur cerita, penokohan, dan aspek lainnya. Tulisan kreatif memang lebih condong ke tulisan sastra, baik prosa maupun puisi. Pada

tulisan dengan tujuan ini penulis dituntut untuk mengembangkan daya imajinasinya untuk menghasilkan karya-karya yang berbeda dan memiliki cita rasa yang tinggi.

5. Tujuan Konsumtif

Di era kemajuan seperti sekarang ini, tulisan dengan tujuan konsumtif sangat banyak ditemukan. Penulis maupun pengarang sudah tidak hanya berpikir pada tujuan eksistensi diri saja tetapi juga beralih ke tujuan konsumtif. Hal ini ditunjang dengan semakin membaiknya minat dan keinginan masyarakat dalam membaca. Kesempatan inilah yang digunakan oleh para penulis/pengarang untuk meraih keuntungan. Tidak hanya buku-buku bernuansa sastra yang terkategori dalam tujuan ini tetapi tulisan lain juga tidak kalah gesitnya. Contohnya antara lain buku-buku motivasi, gaya hidup, pengembangan bakat, dan lain-lainnya.

E. Tahapan dalam Menulis

Dalam menuangkan ide, gagasan, dan pikiran kita kedalam tulisan membutuhkan beberapa tahapan yang perlu dilalui. Apalagi jika yang kita tulis adalah jenis tulisan ilmiah yang membutuhkan perencanaan yang sistematis. Agar menghasilkan tulisan yang berkualitas baik maka penulis wajib mengikuti tahapan-tahapan berikut.

1. Tahap awal (pramenulis)

Pada tahap awal ini, penulis harus mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya sebagai modal awal dalam menulis. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan membaca, mengamati, berdiskusi, menonton berita di TV, maupun dari sumber lainnya. Beberapa informasi tersebut diolah dan disimpulkan dengan berbagai pertimbangan. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menentukan tema atau topiknya. Jika dirasa topiknya terlalu luas, maka tugas penulis selanjutnya adalah menyempitkan dan membatasi ruang lingkungannya.

Langkah selanjutnya harus dilakukan penulis adalah menyusun kerangka tulisan. Penulis mengembangkan beberapa poin

yang harus dikembangkan berdasarkan topik yang diangkatnya. Setiap butir poin yang akan dibahas harus dilengkapi dengan data yang relevan dan mendukung. Hal ini perlu dilakukan oleh penulis guna membantu menyakinkan calon pembaca. Sebagai penulis, kita juga harus tahu apa yang menjadi tujuan dari penulisan tersebut agar tulisan tersampaikan secara benar. Hal ini juga perlu dikaitkan dengan sasaran pembacanya. Pembaca sebagai konsumen dari tulisan kita harus kita bedakan sesuai dengan topik maupun pemilihan diksinya. Hal-hal yang perlu diperhatikan tersebut mencakup level sosial, latar belakang pendidikan, kemampuan, dan kebutuhan membaca.

1. Tahap menulis

Setelah data yang dikumpulkan dan disiapkan pada tahap awal, langkah berikutnya adalah mengerjakan tahap penulisan. Pada tahap ini, penulis mengembangkan butir demi butir poin yang ada dalam kerangka tulisan. Ada 3 bagian dalam sebuah tulisan, bagian awal, tengah, dan akhir. Penulis harus mampu mengemas suatu tulisan ke dalam tiga bagian itu dengan sebaik-baiknya. Dimulai dari pengenalan topik atau bahasan dengan berbagai pengantar yang mampu mempengaruhi pembaca agar tertarik membaca ke bagian berikutnya. Pada bagian tengah atau isi, penulis dituntut mampu memaparkan isi tulisan dengan baik dengan tetap menjaga keinginan dan hasrat pembaca untuk menuntaskan membacanya. Selanjutnya, penulis harus mampu memoles tulisan pada tahap akhir dengan semenarik mungkin sehingga pembaca akan terkesan dengan tulisan yang dibacanya.

2. Tahap Pascamenulis

Pada tahap akhir ini penulis dituntut untuk memberikan *finishing touch* pada tulisannya. Pada tahap ini penulis melakukan revisi dan penyuntingan secara seksama. Revisi tulisan dilakukan oleh penulis yang berkaitan dengan konten atau isi tulisan. Pada kegiatan penyuntingan, penulis harus melakukan perbaikan pada unsur mekanik tulisan, baik ejaan, diksi, struktur kalimat, gaya bahasa dan lainnya.

F. Pengertian Teks Anekdote

Menurut Kosasih (2019:17), teks anekdot adalah teks yang berbentuk cerita, di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik, karena mengandung kritik anekdot sering kali bersumber dari kisah-kisah aktual. Teks anekdot adalah cerita lucu atau humor yang di dalamnya terkandung pelajaran ataupun nasihat. Tujuannya itu untuk menyindir atau mengingatkan seseorang tentang suatu kebenaran.

Berdasarkan pengertian anekdot yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks anekdot merupakan teks yang membahas tentang hal-hal lucu yang di dalamnya terdapat suatu pesan atau kritik yang ingin disampaikan secara tersirat.

G. Fungsi Teks Anekdote

Teks anekdot merupakan salah satu materi di kelas X. oleh karena itu, teks anekdot memiliki sebuah fungsi tersendiri dibandingkan dengan teks-teks yang lain. Kosasih (2019:17) menyatakan bahwa teks anekdot berfungsi sebagai sindiran ataupun kritikan dengan sajian berbentuk humor ataupun lucu. Sindiran-sindiran yang dimaksud dapat berkaitan dengan masalah politik, agama, hukum, ekonomi, dan juga tentang kebiasaan sehari-hari.

Isi cerita teks anekdot tidak hanya menyajikan hal-hal lucu, geyongan, ataupun humor saja, namun juga ada tujuan lain di balik cerita lucunya itu, yaitu berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan kritik ataupun sindiran.

Di dalam teks anekdot, sering sekali mengungkapkan sebuah kejengkelan, kemarahan, ataupun kebencian seorang warga terhadap tokoh ataupun seorang pemimpin. Hal tersebut bertujuan agar tokoh yang dimaksud dalam teks anekdot tersebut tidak tersinggung dengan kritik yang disampaikan. Dengan teks anekdot itu mungkin pula tokoh yang dimaksud ikut tertawa. Hal itu dikarenakan kritikan tersebut disajikan secara tidak langsung dalam bentuk cerita yang lucu dan menghibur.

H. Struktur Teks Anekdote

Teks anekdot memiliki strukturnya sendiri. Menurut Kosasih (2019:18), ada lima struktur dalam teks anekdot, yaitu:

1. Abstraksi merupakan pendahuluan atau pengantar yang berisi gambaran umum tentang isi anekdot itu.
2. Orientasi berfungsi sebagai pembuka cerita dengan menceritakan tokoh atau latar terjadinya peristiwa dalam anekdot tersebut. Pada bagian orientasi, cerita yang ditulis akan mengarah pada bagian konflik, atau peristiwa utama yang mengakibatkan timbulnya sebuah krisis.
3. Krisis atau komplikasi merupakan bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian krisis, cerita inti yang ditulis akan menimbulkan reaksi dari inti peristiwa tersebut.
4. Reaksi atau resolusi merupakan tanggapan atau respons krisis yang dinyatakan sebelumnya. Pada bagian reaksi, reaksi yang dihasilkan dari inti peristiwa teks anekdot. Biasanya bagian ini sering mengejutkan, atau timbul sesuatu yang tidak terduga.
5. Koda merupakan penutup atau kesimpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita. Pada bagian koda, berarti cerita sudah selesai. Biasanya dalam koda dapat berupa komentar atau sikap dari sebuah reaksi. Keberadaan koda bersifat opsional, bisa ada ataupun tidak ada.

I. Media Pembelajaran

Media merupakan 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 bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:3).

J. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, namun memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar
2. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif

4. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan
7. Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat atau baik
8. Memberikan nilai positif bagi pengajar (Uno, 2010:124).

Menurut Sudjana (dalam Fathurrohman, 2009:66), dalam proses belajar mengajar, fungsimedia yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru;
3. Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pembelajaran;
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya menarik perhatian siswa;
5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru;
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

K. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:25-27), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian

- anaksehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu seperti:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
 - d. Objek atau proses yang rumit seperti seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau stimulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimpulkan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Persitiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman, seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
 4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepadasiswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

L. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Munadhi (2012:54-57), media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yaitu:

1. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata saja. Jenis-jenis media audio adalah *phonograph record*, audio tipe (*tape recorder*), dan

compact disk.

2. Media Visual

3. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Program audio visual seperti film documenter, film drama, yang disalurkan melalui perlatan film, video dan televisi.

4. Multimedia

Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

M. Media Kartun Animasi

Kartun merupakan jenis media nonprojected visuals, yaitu jenis media visual yang tidak diproyeksikan dengan menggunakan alat proyeksi seperti *overhead projector*, namun menggunakan animasi dengan program *macromedia flash professional 8*.

Sebagai bagian dari media visual, kartun dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan tujuan yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Kartun sebagai media berbentuk komunikasi grafis yang dapat menyampaikan pesan atau suatu sikap, situasi, dan peristiwa yang dituangkan dalam gambar untuk menarik perhatian dan memengaruhi sikap seseorang.

N. Karakteristik Kartun

Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, kesederhanaan seperti hanya berisi hal-hal yang penting saja, penggunaan simbol yang jelas, upayakan dapat memotivasi

dan menarik perhatian, serta upayakan sebagai selingan dan variasi dalam mengajar.

Hal ini menunjukkan pemahaman yang harus dimiliki seorang guru dalam memilih kartun sebagai media, seperti guru harus memahami karakteristik siswa. bergantung pada kunci perwatakan untuk pengenalan terhadap rincian fotografis secara luas, bahkan ada beberapa kartun yang tidak memerlukan keterangan sama sekali, karena lukisan itu sendiri telah menyampaikan gagasan tanpa bantuan kata-kata. Namun guru harus perlu selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni di antara siswa dan tidak kehilangan perhatian pada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan tujuan materi pembelajaran.

O. Jenis-jenis Kartun

Kartun dibagi menjadi 5 jenis, antara lain:

1. Kartun murni (*gag cartoon*), yang dimaksudkan sekedar gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya.
2. Kartun editorial (*editorial cartoon*), yang digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual sehingga sering disebut kartun politik (*Political cartoon*).
3. Kartun komik (*comic cartoon*), merupakan susunan gambar biasanya terdiri dari tiga sampai enam kotak. Isinya adalah komentar humoristik tentang suatu peristiwa atau masalah aktual. Kartun Komik merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.
4. Kartun Karikatur (*caricature cartoon*), merupakan perkembangan kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas kartun karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik, dan biasanya manusia adalah yang dijadikan sasaran agresi.
5. Kartun Animasi (*animate cartoon*), kartun yang dapat bergerak atau

hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri dari susunan gambar yang dilukis dan direkam selanjutnya ditayangkan.

Dalam penelitian ini, jenis kartun yang akan dikembangkan sebagai media kartun untuk pembelajaran ekonomi pembangunan adalah jenis kartun animasi, yaitu kartun yang dapat bergerak secara visual dan bersuara.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal dengan *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik di kelas (Arikunto, dkk, 2009:58). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan semata-mata untuk meningkatkan kemampuan rasional dan tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi di mana praktik kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan. Bersifat reflektif, artinya pihak pelaku tindakan secara sadar merenungkan serta mengukur kembali sejauh mana hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan (Ghony, 2008:8).

Kurt Lewin (dalam Arikunto, dkk, 2010:131) mengemukakan bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS-1 SMAN 18 Medan yang berjumlah

35 siswa, dengan komposisi 13 siswa laki-laki dan 22 siswi perempuan. Sumber data diperoleh dari siswa-siswi kelas X IPS-1 SMAN 18 Medan dan data yang diperoleh berupa situasi dan suasana kelas, tingkah laku atau sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga ada yang berpengaruh terhadap kemampuan menuliskan ekuivalensi pada siswa dengan menggunakan media animasi kartun. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu tes, nontes, observasi, lembar observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan Siklus I

Penelitian telah dilakukan di kelas X IPS-1 SMAN 18 Medan yang berlangsung selama dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu pembelajaran yang dapat memungkinkan memperbaiki kemampuan menulis teks anekdot yang lebih baik dari sebelumnya. Proses penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan diawali dengan observasi langsung ke objek yang akan diteliti. Peneliti menemui guru bidang studi mata pelajaran bahasa Indonesia untuk berdiskusi tentang kemampuan menulis teks anekdot pada siswa. Kemudian selanjutnya peneliti observasi langsung pada kelas yang menjadi objek penelitian. Proses penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengadakan tes uraian pertama terlebih dahulu kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks anekdot. Dalam melakukan tes uraian pertama ini, peneliti tidak menggunakan media animasi kartun sebagai media pembelajaran. Proses tes uraian pertama ini peneliti mencoba merangsang pengetahuan siswa mengenai materi menulis teks anekdot. Tindakan selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis sebuah teks anekdot mengenai kehidupan sosial.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari materi yang akan diajarkan kepada siswa, dan merangsang kembali ingatan siswa mengenai materi menulis teks anekdot yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa mengenai materi tersebut. Proses selanjutnya yaitu peneliti memberikan tes uraian pertama dengan menugaskan siswa menulis teks anekdot dengan tema kehidupan sosial tanpa menggunakan media animasi kartun.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan apa yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan pada 09 Mei 2023. Proses pembelajaran dimulai dengan membuka pelajaran di kelas,

kemudian berdoa, mengabsen siswa satu persatu. Selanjutnya peneliti mulai bertanya kepada siswa tentang anekdot yang bertujuan untuk merangsang kembali ingatan siswa mengenai materi menulis teks anekdot. Namun, hanya ada beberapa siswa yang menjawab atau merespons pertanyaan dari peneliti. Kegiatan pembelajaran selanjutnya, peneliti menjelaskan pengertian mengenai teks anekdot dan juga cara menulis teks anekdot dengan struktur dan unsur kebahasaan yang sesuai. Peneliti memberikan contoh anekdot untuk dianalisis bersama-sama sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh peneliti. Kegiatan selanjutnya, peneliti memberikan tes uraian pertama. Pada kegiatan ini, siswa diberikan tes untuk menulis sebuah teks anekdot dengan tema kehidupan sosial tanpa menggunakan media animasi kartun.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini, peneliti mengamati bagaimana siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Terlihat siswa cukup menyimak pelajaran dengan baik. Namun, masih ada sebagian siswa yang tidak menyimak pelajaran, seperti asyik ngobrol dengan teman semeja, bercanda, mencoret-coret kertas, dan bahkan ada yang seperti ogah-ogahan mengikuti pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

Setelah melakukan tes uraian pertama, peneliti melakukan tahap refleksi. Di tahap inilah dapat diketahui bagaimana kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot. Dari hasil tes uraian pertama yang telah dilakukan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada saat menulis teks anekdot. Siswa masih tidak dapat menganalisis struktur dan unsur kebahasaan teks anekdot secara lengkap. Selain itu, siswa juga masih belum dapat membuat kerangka dan teks anekdot sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, pada pertemuan selanjutnya peneliti akan menjelaskan kembali materi mengenai teks anekdot dan cara menulis teks anekdot dengan struktur dan unsur kebahasaan yang sesuai, serta membedakannya dengan menggunakan media animasi kartun.

A. Pembahasan Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan kedua ini, peneliti membuka pembelajaran dengan Kembali menjelaskan maksud dan tujuan dari materi yang akan diajarkan kepada siswa, yaitu menulis teks anekdot dengan menggunakan media animasi kartun. Kemudian, peneliti mencoba merefleksi mengenai materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama. Peneliti menjelaskan kembali materi mengenai anekdot dan cara menulis teks anekdot dengan kerangka, struktur dan unsur kebahasaan yang sesuai. Proses selanjutnya yaitu peneliti memberikan tindakan berupa tes uraian kedua dengan menugaskan siswa menulis teks berita bertemakan kehidupan sosial dengan menggunakan media animasi kartun.

2. Tahap Pelaksanaan Tahap ini dilakukan pada 16 Mei 2023. Proses pembelajaran dimulai dengan membuka pelajaran di kelas, kemudian berdoa, mengabsen siswa satu persatu. Selanjutnya, peneliti mulai menanyakan kembali materi mengenai menulis teks berita yang telah diajarkan pada pertemuan pertama. Kegiatan selanjutnya, peneliti menanyakan kepada siswa tentang pemahaman mereka mengenai cara menulis teks anekdot dengan menggunakan media animasi kartun. Kegiatan pembelajaran selanjutnya, yaitu peneliti memberikan sebuah tayangan anekdot melalui media animasi kartun. Siswa ditugaskan untuk memperhatikan tayangan tersebut. Pada tahap ini, suasana kelas tampak kondusif karena hampir semua siswa memperhatikan dan menyimak tayangan anekdot dengan baik. Setelah itu, siswa ditugaskan untuk mengerjakan tes uraian kedua, yaitu menuliskan kembali teks anekdot yang telah ditayangkan melalui media animasi kartun tadi dengan tema kehidupan sosial. Teks anekdot yang ditulis oleh siswa harus jelas kerangka, struktur, dan unsur kebahasaannya.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan kedua ini, dalam pembelajaran di kelas hampir seluruh siswa terlihat menyimak pelajaran dengan baik. Suasana kelas terlihat lebih kondusif dan juga tenang. Siswa tampak lebih siap dan memberikan respons yang baik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, setelah peneliti melakukan tes uraian kedua dapat diketahui bahwa adanya perkembangan kemampuan siswa dalam menulis 46 teks anekdot. Dari hasil yang didapat, hampir seluruh siswa sudah dapat menuliskan teks anekdot sesuai dengan kerangka, struktur, dan unsur kebahasaannya melalui tayangan anekdot dengan media animasi kartun. Siswa sudah dapat membuat menganalisis struktur dan unsur kebahasaan teks anekdot. Selain itu, siswa juga sudah dapat membuat kerangka dan menuliskan teks anekdot sesuai dengan tema yang diteliti ditetapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan media animasi kartun pada siswa kelas X IPS-1 SMAN 18 Medan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 68,68. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 81,37. Dengan demikian, dapat dilihat adanya perubahan nilai yang diperoleh siswa menjadi lebih baik dan dalam menulis teks anekdot dengan menggunakan media animasi kartun dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Peneliti memberikan saran untuk guru, hendaknya harus memilih media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan materi. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pemilihan media yang akan digunakan harus bisa memunculkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, guru juga diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat menulis. Teruntuk pihak sekolah, hendaknya dapat memberikan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

SUMBER RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali.
- Fathurrohman, Pupuh. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Ghony, Djuanaidi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN-Malang Press.
- Helaluddin, dan Awalludin. 2020. *Keterampilan Menulis Akademik*. Banten: Media Madani.
- Kosasih, E. 2019. *22 Jenis Teks & Strategi Pembelajarannya di SMA-MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Munadhi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Satata, Sri, Devi Suswandari, dan Dadi Waras Suhardjono. 2012. *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Akademik di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Mitra WacanaMedia.
- Uno, Hmazah B. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

