

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
MEMAHAMI STRUKTUR TEKS ANEKDOT KELAS X ANIMASI
SMK NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

**Oleh
NADIA BULQIS HIDAYATI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
MEMAHAMI STRUKTUR TEKS ANEKDOT KELAS X ANIMASI
SMK NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh
Nadia Bulqis Hidayati

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI STRUKTUR TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X ANIMASI SMK NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

NADIA BULQIS HIDAYATI

Masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 berdasarkan kriteria pemilihan media, fungsi media, tujuan media dan keberterimaan media. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 berdasarkan kriteria pemilihan media, fungsi media, tujuan media dan keberterimaan media.

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian adalah proses pembelajaran yang menggunakan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot SMK Negeri 1 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot di kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung yaitu media visual berupa media *power point*. Pada aspek kriteria pemilihan media pembelajaran, media *power point* yang digunakan hampir seluruhnya sesuai dengan kriteria, hanya saja pada kriteria interaktif terus-menerus dan sajian gambar/grafik yang kurang sesuai. Pada aspek fungsi media pembelajaran, media *power point* yang digunakan mempunyai satu kriteria yang kurang sesuai, yaitu pada kriteria membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa. Pada aspek tujuan media pembelajaran kriteria menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan media tertentu masih kurang sesuai. Pada aspek keberterimaan media pembelajaran, media *power point* yang digunakan dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot sudah sesuai dengan kriteria.

Judul Skripsi : **Penggunaan Media dalam Pembelajaran Memahami Struktur Teks Anekdote X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung Pelajaran 2015/2016**

Nama : **Nadia Bulqis Hidayati**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213041060

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd
NIP 19620203 198811 1 001

Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.
NIP 19610104 198703 1 004

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203 198811 1 001

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

Sekretaris : Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.

Penguji

Bukan Pembimbing : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Oktober 2016

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, Saya yang bertandatangan di bawah ini:

NPM : 1213041060
nama : Nadia Bulqis Hidayati
judul skripsi : Penggunaan Media dalam Pembelajaran
Memahami Struktur Teks Anendot Kelas X Animasi
SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran
2015/2016
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa;

1. karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, Januari 2017

METERAI
TEMPEL

9251CAEF402940840

6000
ENAM RIBU RUPIAH



Nadia Bulqis Hidayati
NPM 1213041060

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 7 Oktober 1993, putri kedua dari pasangan Bapak Hidayatullah dan Ibu Nadirawati. Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Al- Kautsar Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 1999. Sekolah Dasar (SD) Al- Kautsar Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2005. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 29 Bandar Lampung selesai pada tahun 2008. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2012.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) pada tahun 2012. Penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah pada 27 Juli hingga 23 September 2015 dan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi Universitas Lampung (KKN-KT Unila) di Pekon Heni Arong, Kecamatan Lumbok Seminung, Kabupaten Lampung Barat.

PERSEMBAHAN

Ya Allah Ya Tuhanku, Tuhan semesta alam. Mahasuci Engkau yang telah menurunkan Islam yang dengannya mengangkat dan meninggikan derajat wanita sama dengan kaum laki-laki di sisi-Mu. Terima kasih Tuhan atas segala nikmat-Mu, perlindungan, dan keselamatan bagi jiwa ragaku, atas segala keindahan dan kebahagiaan dalam hidupku, atas kelebihan maupun kekuranganku, dan atas takdirku yang tertulis di Lauhil Mahfudz-Mu. Penuh dengan kerendahan hati dan atas rasa hormat serta baktiku, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Kedua orang tuaku tercinta Hidayatullah dan Nadirawati yang telah membesarkanku, mendidikku, mendoakan, dan selalu menanti keberhasilanku.
2. Kakak-adikku tersayang, Dian Rizki Hidayati dan Sanjungan Salim Hidayat yang selalu memberikan motivasi, dukungan, bantuan, dan doa.
3. Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah mendewasakan dan mengiringi keberhasilanku.

MOTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap

(Quran Surat Al-Insyirah: 6-8)

SANWACANA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wataala yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Memahami Struktur Teks Anekdote Siswa Kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung.

Keberhasilan penulisan skripsi ini banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku pembimbing I dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung yang telah banyak membantu, membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran yang sangat berarti selama proses penyelesaian skripsi;
2. Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum., selaku pembimbing II dan pembimbing akademik yang telah banyak membantu, memberikan bimbingan, serta kritik dan saran kepada penulis dengan penuh kesabaran selama proses penyelesaian skripsi ini;

3. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun;
4. Dr. Munaris, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung;
5. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mendidik dan memberikan berbagai bekal ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat;
7. Guru-guru SD, SMP, SMK, yang telah tulus ikhlas memberikan berbagai ilmu pengetahuan serta nasihat-nasihat yang sangat berguna bagi penulis;
8. Buya dan Mamah yang telah mendidikku dengan penuh kasih sayang dan cinta, berdoa dengan keikhlasan hati, selalu memberikan semangat, dan dukungan demi keberhasilanku;
9. Kakak-adikku tersayang Daying dan Enju yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta semua keluarga besarku yang telah memberikan doanya;
10. Teman-teman di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2012, terimakasih atas dukungan, persahabatan, serta kebersamaan yang kalian berikan;
11. Teman-teman seperjuangan ketika melaksanakan KKN-KT Unila 2015 di SMP Negeri 1 Atap Lumbok Seminung, Pekon Heni Arong, Kecamatan Lumbok Seminung, Kabupaten Lampung Barat (Deni, Anton, Putu, Lia, Sintia, Murni, Tiara, Okatari dan Mba Isti) dan Bapak/Ibu guru yang sudah

banyak memberikan ilmunya serta murid-murid SMP Negeri 1 Atap Lumbok Seminung yang selalu memberi semangat.

12. Sahabat-sahabatku Shinta Puspita Sari, Desty Sri Mulyani, Indah Ayu Pertiwi, Amalia Putri, Anggun Kinanti, Nadya Oktami, Cinditya Ayu Saputri, dan Lela Tri indriani terimakasih atas kebersamaan yang pernah kita alami selama ini;
13. Seseorang yang aku cita-citakan menjadi imam dalam hidupku, Antonius Dheny Setyawan, terima kasih untuk kesetiaan, pengorbanan, dan cinta kasihmu;
14. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Subhanahu Wataala membalas semua budi baik pihak yang telah membantu penulis. Penulis juga mohon maaf apabila terdapat kata yang salah, kekurangan, dan kekhilafan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Amin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandar Lampung, Agustus 2016

Penulis,

Nadia Bulqis Hidayati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Masalah	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. LANDASAN TEORI	
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.4 Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar	11
2.1.5 Jenis Media	12
2.1.5.1 Media Berbasis Manusia	13
2.1.5.2 Media Berbasis Cetak	14
2.1.5.3 Media Berbasis Visual	15
2.1.5.4 Media Berbasis Audio Visual	16
2.1.5.5 Media Berbasis Komputer	17
2.2 Pengertian Memahami Struktur Teks Anekdota	19
2.3 Teks Anekdota	20
2.3.1 Struktur Teks Anekdota	20
2.3.2 Contoh Teks Anekdota	21

2.4	Pembelajaran Kurikulum 2013	22
III.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian	26
3.2	Sumber Data	26
3.3	Data	27
3.4	Teknik Pengumpulan Data	27
3.5	Teknik Analisis Data	30
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Pengamatan Pemanfaatan Media Pembelajaran	34
4.1.1	Media yang Digunakan Guru	34
4.1.2	Hasil Pengamatan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	36
4.1.3	Hasil Pengamatan Fungsi Media Pembelajaran	37
4.1.4	Hasil Pengamatan Tujuan Media Pembelajaran.....	38
4.1.5	Hasil Pengamatan Keberterimaan Media	39
4.2	Pembahasan Hasil Pengamatan	39
4.2.1	Pembahasan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran ..	40
4.2.2	Pembahasan Fungsi Media Pembelajaran	48
4.2.3	Pembahasan Tujuan Media Pembelajaran.....	53
4.2.4	Pembahasan Keberterimaan Media	58
V.	SIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Simpulan.....	62
5.2	Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Instrumen Pengamatan Fungsi Media.....	29
3.2 Instrumen Pengamatan Kriteria Pemilihan Media.....	30
3.3 Instrumen Pengamatan Tujuan Media	30
3.4 Instrumen Pengamatan Keberterimaan Media.....	31
4.1 Hasil Pengamatan Fungsi Media Pembelajaran.....	37
4.2 Hasil Pengamatan Tujuan Media Pembelajaran	38
4.3 Hasil Pengamatan Keberterimaan Media	39
4.4 Pembahasan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	40
4.5 Pembahasan Fungsi Media Pembelajaran.....	48
4.6 Pembahasan Tujuan Media Pembelajaran	53
4.7 Pembahasan Keberterimaan Media Pembelajaran.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kedudukan media dalam pembelajaran.....	10
2.2 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran saintifik	25
4.1 Tabel yang ada di dalam media <i>Power Point</i>	35
4.2 Media yang digunakan guru	37
4.3 <i>Slide</i> 3 dan 4 pada media <i>Power Point</i>	41
4.4 <i>Slide</i> 5 pada media <i>Power Point</i>	42
4.5 <i>Slide</i> 6 dan 7 pada media <i>Power Point</i>	42
4.6 <i>Slide</i> 8 pada media <i>Power Point</i>	43
4.7 Penambahan gambar pada <i>slide</i> akan membuat siswa tertarik dan merangsang imajinasi siswa	46
4.8 Petunjuk pada <i>slide</i> sederhana dan jelas	47
4.9 Contoh teks anekdot yang dihadirkan di dalam <i>slide</i>	52
4.10 Soal analisis struktur teks anekdot yang terdapat pada <i>slide</i>	52
4.11 Guru mengajukan pertanyaan tentang pengertian teks anekdot, lalu guru menampilkan <i>slide</i> yang berisi jawaban yang tepat.....	54
4.12 Guru menciptakan situasi yang berkesan bagi siswa.....	56
4.13 Media yang digunakan sesuai dengan aspek kesederhanaan.....	59
4.14 Salah satu <i>slide</i> yang digunakan daam pembelajaran.....	60
4.15 Kualitas teknis media yang digunakan dalam pembelajaran	61
4.16 Media yang digunakan dapat terlihat jelas sampai ke bagian belakang kelas.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus Bahasa Indonesia
2. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
3. Profil Guru
4. Hasil Wawancara
5. Surat Izin Penelitian
6. Surat Balasan Izin Penelitian
7. Lembar Pekerjaan Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan persoalan yang penting untuk mengembangkan manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Perubahan dalam arti perbaikan mutu pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam tiga ranah tersebut.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas siswa dan guru, di dalam aktivitas tersebut terdapat banyak penerapan komponen pembelajaran seperti media, metode, dan kurikulum yang digunakan. Pembelajaran yang diberikan guru harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu

proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan karakter peserta didik. Implementasi pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 dapat diperoleh dari semua mata pelajaran yang menghubungkan dengan nilai-nilai dan norma dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Penekanan pendidikan karakter diharapkan dapat menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi persaingan dunia global.

Media ilmu pengetahuan memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media dapat digunakan untuk menghadirkan suatu pengalaman yang sebelumnya belum pernah dirasakan oleh siswa dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu dengan media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap untuk mengajarkan materi yang telah disiapkan, dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya maka semakin memudahkan pengajar dalam menggunakan media. Hamalik dalam Arsyad (2002:15) mengemukakan bahwa 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 psikologis terhadap siswa. Hal ini tentu saja memperkuat bahwa media dalam pembelajaran mempunyai peran penting dan bermanfaat untuk membantu mempermudah belajar siswa. Tidak hanya mempermudah siswa, dengan kehadiran media pembelajaran guru juga merasa terbantu dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan penguasaan materi yang kompleks sebagaimana yang dikehendaki kurikulum, seorang guru membutuhkan model dan media pembelajaran yang cocok. Guru dapat memecahkan masalah secara tepat meskipun informasi yang dimiliki terbatas. Selain itu, peningkatan penguasaan materi juga dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu meskipun dikembangkan melalui satu disiplin ilmu tertentu saja. Itulah sebabnya penting sekali seorang guru memiliki kemampuan dalam penguasaan materi pokok dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai.

Seiring perkembangan dunia pendidikan, kegiatan membaca merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah. Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar berbahasa yang harus dimiliki siswa. Siswa memiliki kompetensi membaca baik bila siswa mampu menuangkan, menceritakan atau memahami struktur dan kaidah teks tersebut. Untuk dapat menemukan struktur dan kaidah teks yang dibaca, peserta didik biasanya membaca secara berulang-ulang. Karena struktur dan kaidah suatu teks tidak disajikan secara tersurat, sehingga terkadang peserta didik bingung memahami dan sulit untuk menemukan struktur teks. Selain itu, teks yang disajikan sangat banyak membuat peserta didik malas untuk membaca. Padahal dengan membaca semua informasi dapat diperoleh termasuk struktur dan kaidah teks. Melihat pentingnya membaca sebuah teks, maka peserta didik dituntut untuk dapat menemukan struktur dan kaidah teks dengan memahami teks yang disajikan.

Teks anekdot merupakan sebuah cerita singkat lucu atau menarik, yang menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya, biasanya mengenai orang penting atau terkenal yang digunakan untuk mengkritik. Struktur dan kaidah teks anekdot merupakan komponen pendukung teks anekdot. Struktur anekdot terdiri atas abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda.

Penulis melakukan penelitian pada pembelajaran memahami struktur teks anekdot. Materi ini diberikan kepada siswa di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) kelas X pada semester genap dengan kompetensi dasar (KD) memahami struktur dan kaidah teks anekdot baik melalui lisan maupun tulisan. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot baik melalui lisan maupun tulisan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bandar Lampung, karena melihat latar belakang sekolah tersebut yang sudah memiliki media pembelajaran dan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sudah menggunakan berbagai macam media. SMK Negeri 1 Bandar Lampung memiliki beberapa jurusan, yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Animasi, Pemasaran dan Teknik Komputer Jaringan. Penulis memilih jurusan Animasi dalam penelitian ini karena menurut penulis siswa dalam jurusan ini memiliki rasa ketertarikan yang tinggi dalam media pembelajaran dibanding dengan siswa jurusan lain sehingga membuat peneliti tertarik untuk menjadikannya sebagai objek penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penggunaan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 berdasarkan kriteria pemilihan media, fungsi media, tujuan media dan keberterimaan media?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 berdasarkan kriteria pemilihan media, fungsi media, tujuan media dan keberterimaan media.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi penelitian di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya mengenai penggunaan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai bahan pertimbangan guru untuk memberikan alternatif dalam memanfaatkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

2. Guru mampu memperkaya teknik dalam pembelajaran, dan mampu berperan aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
3. Membantu siswa meningkatkan minat dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian dan rumusan masalah, ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek penelitian adalah guru bidang studi bahasa Indonesia dan siswa kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Objek penelitian adalah Penggunaan Media dalam Pembelajaran Memahami Struktur Teks Anekdote SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Komunikasi dalam hal ini yaitu proses penyampaian pesan dari guru sebagai sumber pesan kepada siswa yang menerima pesan. Hubungan komunikasi ini akan berjalan dengan lancar dan tercapai tujuannya yang maksimal apabila efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar ditingkatkan. Peningkatan efisiensi dan efektivitas tersebut sebagian besar tergantung pada faktor penunjang, yaitu alat bantu pendidikan yang disebut juga media pendidikan. Menurut Sadirman, dkk (2006: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Seperti yang dikatakan oleh Hamalik dalam Arsyad (1997: 2) bahwa media sebagai alat komunikasi guru lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahai materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Hal ini sejalan

dengan pernyataan Brown dalam Suliani (2011: 4) bahwa media yang digunakan dengan baik untuk kegiatan belajar mengajar dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

Pernyataan Brown tersebut mengandung arti bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan mengefektifkan kegiatan belajar. Misalkan, seorang guru menggunakan media video dalam pembelajaran menyusun teks deskripsi lalu siswa diminta untuk mengamati video tersebut dan menyusun teks deskripsi berdasarkan video yang ditayangkan, maka kemungkinan besar siswa mampu menyusun teks dengan baik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang tepat dan mempejelas informasi dan pesan pembelajaran.

2.1.2 Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran

Dale dalam Arshad (2011: 23) mengemukakan bahwa hubungan guru-siswa merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan moderen saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut dapat terealisasi:

1. meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
2. membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;
3. menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa;
4. membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
5. membuat hasil belajar siswa lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;

6. mendorong pemanfaatan yang bermakna dari matapelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
7. memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
8. melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
9. memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
10. meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna;

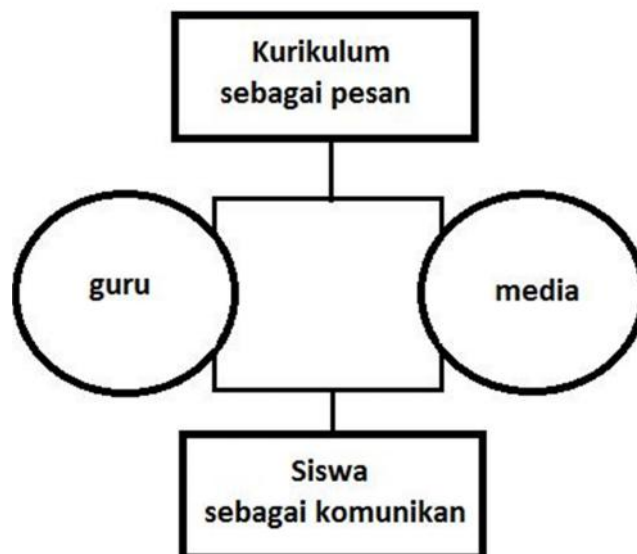
Media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan seperti berikut (Rohman, 2013: 156).

1. memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang tepat;
2. memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan bakat peserta didik;
3. menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan media tertentu;
4. menciptakan situasi belajar yang berkesan bagi peserta didik;
5. memperjelas informasi atau pesan pembelajaran;
6. meningkatkan kualitas belajar-mengajar;

2.1.3 Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen yaitu komponen tujuan, komponen materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta komponen evaluasi. Media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran, sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran sangat penting sebab sebagai media penunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi juga dapat menggantikan sebagai tugas guru dalam penyajian materi pelajaran.

Gambar 2.1 Kedudukan Media dalam Pembelajaran



(Semi, 1993 : 60)

Pada proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan media berkedudukan

sebagai perantara dalam pembelajaran. Media yang digunakan tanpa didukung metode yang tepat dan guru yang terampil menggunakan media pastilah media tersebut menjadi tidak efektif. Keberhasilan dalam penggunaan media juga dipengaruhi faktor lain yang merupakan komponen pembelajaran.

2.1.4 Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan implementasi strategi pembelajaran melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan sebagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerimaan pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.

1. Konsep Dasar Media

Media merupakan kata jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan atau media pembelajaran.

2. Pentingnya Media Pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas itu sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, agar siswa belajar bagaimana mendeskripsikan suatu objek dengan benar, maka guru dapat menghadirkan objek tersebut sehingga

siswa dapat mengamatinya dan mendeskripsikan objek tersebut. Dengan begitu proses pembelajaran akan lebih bermanfaat karena dengan mengalami atau melakukan secara langsung siswa mendapat pengalaman sehingga kemungkinan kesalahan persepsi dapat dihindari.

2.1.5 Jenis Media

Salah satu ciri media pembelajaran adalah mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima, yaitu siswa. Media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikemukakan Leshin dalam Arsyad (2014: 79) adalah sebagai berikut.

- 1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, pemain peran, kegiatan kelompok, dll);
- 2) media berbasis cetakan (buku penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas);
- 3) media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau slide);
- 4) media berbasis audio visual (video, film, *slide* bersamaan dengan *tape*, televisi);
- 5) media berbasis komputer. (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif);

2.1.5.1 Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi (Arsyad, 2014:80).

Media berbasis manusia berupa guru, instruktur, tutor, main peran, boneka (wayang). Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya.

Langkah-langkah rancangan jenis pembelajaran dengan menggunakan media ini adalah sebagai berikut.

1. merumuskan masalah yang relevan;
2. mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah;
3. ajarkan mengapa pengetahuan itu penting;
4. tuntun eksplorasi siswa;
5. kembangkan masalah dalam dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan;
6. nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan;

2.1.5.2 Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetakan adalah penggunaan media dengan hasil cetakan seperti buku, majalah, surat kabar, ensiklopedi, komik, dan brosur. Bentuk media cetakan adalah buku. Bisa berupa buku teks pelajaran, buku penuntun, dan jurnal. Buku pelajaran sering disebut juga buku teks adalah suatu penyajian materi dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Manfaat buku teks ialah sebagai alat belajar individu, sebagai pedoman guru dalam mengajar di kelas, dan sebagai alat kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran.

Majalah dan surat kabar adalah media komunikasi massa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap masyarakat. Pengajaran berprogram adalah salah satu sistem penyampaian pengajaran dengan media cetak yang memungkinkan siswa belajar secara individual sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya serta memperoleh hasil sesuai dengan kemampuannya juga (Daryanto, 2013:26).

Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap, dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik anak-anak maupun orang dewasa. Menggunakan media cetakan harus menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

2.1.5.3 Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peran penting dalam pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dalam pembelajaran melalui kegiatan elaborasi dan memperkuat ingatan. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2014:89).

Bentuk media visual berupa: (a) gambar representasi (gambar, lukisan, dan foto);(b) diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; dan (d) grafik seperti tabel, bagan, grafik yang menyajikan kecenderungan/ gambaran data, seperangkat gambar dan angka. Arsyad (2014:89) mengemukakan terdapat prinsip penggunaan media visual yang antara lain seperti berikut ini.

1. usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram;
2. visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik;
3. gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan siswa mengorganisasi-kan informasi;
4. ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat;
5. gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan;

6. hindari visual yang tak seimbang;
7. tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual;
8. visual diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca;
9. visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks;
10. visual yang dimaksudkan untuk mengomunikasikan gagasan secara efektif;
11. unsur pesan yang terkandung harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi;
12. *caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk: (a) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan;(b) memberi nama orang, tempat, objek; (c) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (d) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan;
13. warna harus digunakan secara realistik;
14. warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen;

2.1.5.4 Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual, atau bisa disebut media pandang-dengar. Media ini lebih menarik karena mengandung kedua unsur yang dimiliki media yang disebutkan sebelumnya, dengan demikian objek yang ditampilkan terlihat lebih hidup dan menarik.

Pembelajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar. Menurut Djamarah dan Zain (2010:124–125) media audio-visual terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara;
2. audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara, dan video-cassette atau televisi;

Ciri utama menggunakan media audio visual menurut Arsyad (2014:32–33) adalah sebagai berikut.

1. bersifat linear;
2. menyajikan visual yang dinamis;
3. digunakan dengan cara yang ditetapkan oleh pemakai;
4. merupakan representatif fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
5. dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
6. berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif siswa yang tinggi;

2.1.5.5 Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction atau CMI (Arsyad, 2014:94). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam proses belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assited Instruction* (CAI).

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut.

1. merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran;
2. mengevaluasi siswa;
3. mengumpulkan data mengenai siswa;
4. melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran;
5. membuat catatan perkembangan pembelajaran;

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, *drill and practice*, dan *simulation*. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi kecil ditayangkan dan diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer.

Tutorial intelijen berbeda dengan tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran.

Drill and practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan, atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar.

Simulation pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Simulasi yang menyangkut hidup-mati seperti di bidang kedokteran sangat terbantu dengan adanya media ini.

2.2 Pengertian Memahami Struktur Teks Anekdote

Membaca atau memahami teks anekdot pada dasarnya berbeda dengan membaca pengetahuan umum. Memahami isi teks anekdot diperlukan pengetahuan khusus. Pembaca tidak hanya satu kali membaca, bahkan harus berulang-ulang dan membacanya dengan cermat. Selain itu pembaca harus memiliki pemahaman struktur teks anekdot dengan baik, agar dapat memahami isi dan makna cerita, serta dapat mengungkapkan makna yang dimaksudkan di dalam teks tersebut dengan bahasanya sendiri.

Memahami berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar akan sesuatu. Memahami adalah hasil dari peristiwa afiksasi kata paham yang mendapat imbuhan me-i yang artinya sebuah proses atau cara untuk dapat benar-benar mengerti atau mengetahui sesuatu. Kemampuan memahami menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Belajar dengan mengharapkan hasil yang baik tidak cukup hanya sebatas mengetahuinya saja, tetapi seseorang harus dapat memahami tentang konsep yang dipelajari. Oleh sebab itu, kemampuan memahami pada umumnya mendapat penekanan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan rincian tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa memahami struktur teks anekdot adalah kegiatan siswa untuk benar-benar mengerti dan mengetahui struktur teks anekdot yang terdiri atas abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

2.3 Teks Anekdote

Anekdote ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan (Depdikbud 2013: 99). Biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Ada pengertian lain bahwa anekdot dapat merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat. Yang menjadi partisipan atau pelakunya pun tidak harus orang penting.

2.3.1 Struktur Teks Anekdote

Struktur teks anekdot meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda (Depdikbud 2013: 101).

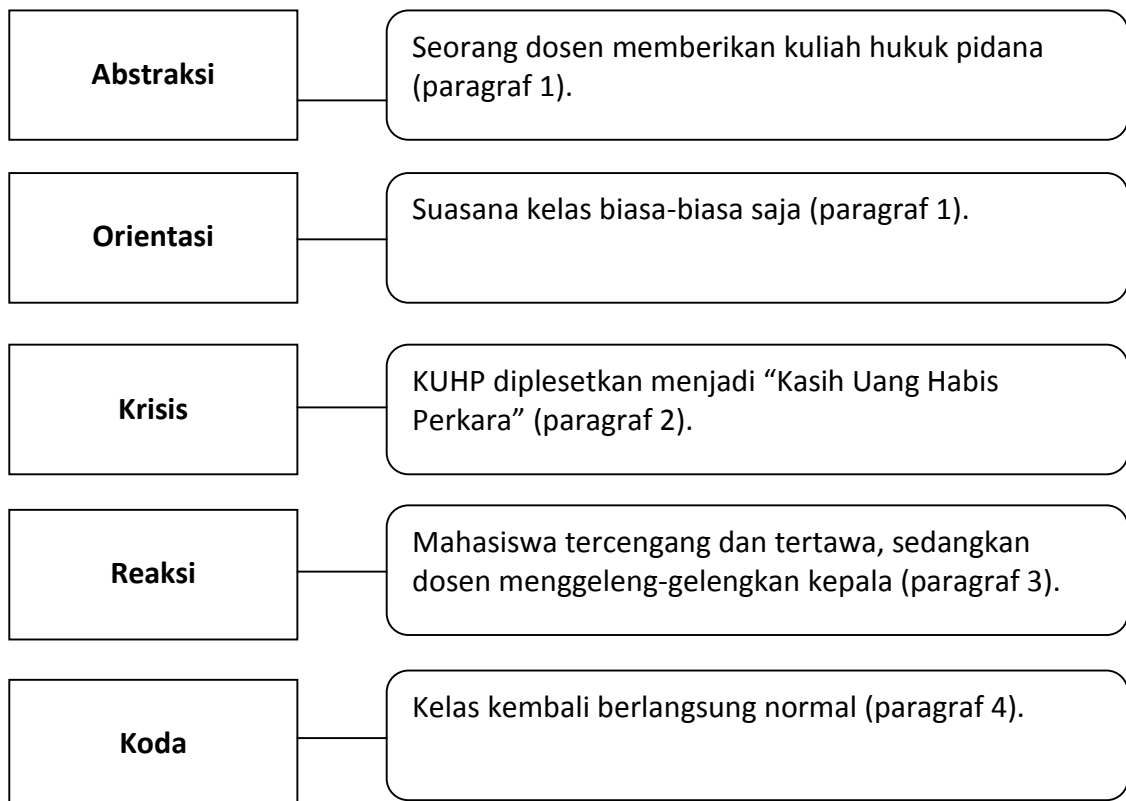
- abstraksi berupa cerita pembuka yang akan menggambarkan awal cerita;
- orientasi adalah peninjauan yang menggambarkan situasi awal cerita;
- orientasi akan membangun konteks pembaca terhadap suatu cerita;
- krisis adalah bagian cerita yang menggambarkan keadaan yang genting atau terjadinya konflik yang dialami oleh tokoh;
- reaksi adalah tanggapan tokoh terhadap konflik yang muncul;
- koda adalah penutup cerita atau keadaan akhir cerita;

2.3.2 Contoh Teks Anekdote

1. Seorang dosen fakultas hukum suatu universitas sedang memberikan kuliah hukum pidana. Suasana kelas biasa-biasa saja.
2. Saat sesi tanya-jawab tiba, Ali bertanya kepada pak dosen. “Apa kepanjangan KUHP, Pak?” Pak dosen tidak menjawab sendiri, melainkan melemparkannya kepada Ahmad. “Saudara Ahmad, coba dijawab pertanyaan Saudara Ali tadi,” pinta pak dosen. Dengan tegas Ahmad menjawab, “Kasih Uang Habis Perkara, Pak ...!”
3. Mahasiswa lain tentu tertawa, sedangkan pak dosen hanya menggeleng-gelengkan kepala seraya menambahkan pertanyaan kepada Ahmad, “Saudara Ahmad, dari mana Saudara tahu jawaban itu?” Dasar Ahmad, pertanyaan pak dosen dijawabnya dengan tegas, “Peribahasa Inggris mengatakan pengalaman adalah guru yang terbaik, Pak ...!” Semua mahasiswa di kelas itu tercengang. Mereka berpandangan-pandangan. Lalu, mereka tertawa terbahak-bahak.
4. Gelak tawa mereda. Kelas kembali berlangsung normal.

Sumber: Depdikbud 2013

Berdasarkan contoh teks anekdot tersebut, terdapat struktur teks anekdot yang dapat dipaparkan sebagai berikut.



2.4 Pembelajaran Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 mengusung tema: menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif (berkarakter), melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara terintegrasi (Mulyasa, 2015:45). Untuk merealisasikan keterampilan tersebut diperlukan perubahan *mindset* guru, terutama dalam proses dan penilaian pembelajaran, yang harus lebih diorientasikan kepada peserta didik. Guru harus kreatif merancang berbagai inovasi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, agar dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Pada proses pembelajaran langsung akan menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung yang disebut dengan *instructional effect* berupa hasil dari kegiatan pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa seperti keterampilan menulis, berbicara, membaca, dan menyimak diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru dalam RPP. Semua komponen pembelajaran yang terdapat dalam RPP seperti identitas sekolah, langkah pembelajaran, media dan sumber belajar yang digunakan guru, metode, dan penilaian yang dilakukan guru merupakan contoh dari pembelajaran langsung.

Pembelajaran langsung pada Kurikulum 2013 berkenaan dengan pembelajaran yang menyangkut KD yang dikembangkan dari KI-3 dan KI-4 yang mengarah pada pencapaian kompetensi yang akan dicapai sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan siswa, sedangkan pembelajaran tidak langsung akan menghasilkan pengembangan nilai dan sikap dari peserta didik. Pembelajaran langsung dan

tidak langsung dikembangkan berbarengan dalam suatu proses pembelajaran dan menjadi tempat untuk mengembangkan KD pada KI-1 dan KI-2 yang mengarah pada nilai religius dan sikap siswa.

Selama proses pembelajaran terjadi, secara tidak langsung siswa akan belajar bagaimana bersikap baik dengan guru dan temannya, hal ini dapat terlihat dari cara siswa bertanya, apakah siswa bertanya sesuai prosedurnya seperti mengacungkan jari atau mengangkat tangannya terlebih dahulu lalu bertanya, bagaimana penggunaan bahasa lisan siswa tersebut apakah sudah baik atau belum, bagaimana siswa menyikapi pendapat temannya yang berbeda dengan pendapatnya. Hal-hal seperti itu tidak dirancang guru dalam RPP, namun terjadi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik dan tematik-integratif. Pendekatan saintifik (*scientific approach*) ialah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimen-ting*), dan mengomunikasikan (*comunicating*) (Mulyasa, 2015:99). Kegiatan pembelajaran seperti ini dapat membentuk sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik secara maksimal. Kelima proses belajar tersebut diimplementasikan pada saat memasuki kegiatan inti pembelajaran. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2013, kelima langkah pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Mengamati (*Observing*)

Aktivitas mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dalam kegiatan mengamati, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan-kegiatan seperti melihat, menyimak, mendengar dan membaca.

2. Menanya (*Questioning*)

Pada kegiatan menanya, siswa dituntun untuk mengajukan pertanyaan dari yang faktual sampai pada pertanyaan yang bersifat hipotesis, dan diawali dengan bimbingan guru sampai dengan mandiri.

3. Menalar (*Associating*)

Aktivitas siswa pada langkah ini adalah siswa mampu menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, menentukan hubungan data/ kategori, menyimpulkan dari hasil analisis data dan memulainya dari *unstructured-unistrukture- multi structure-complicated structure*.

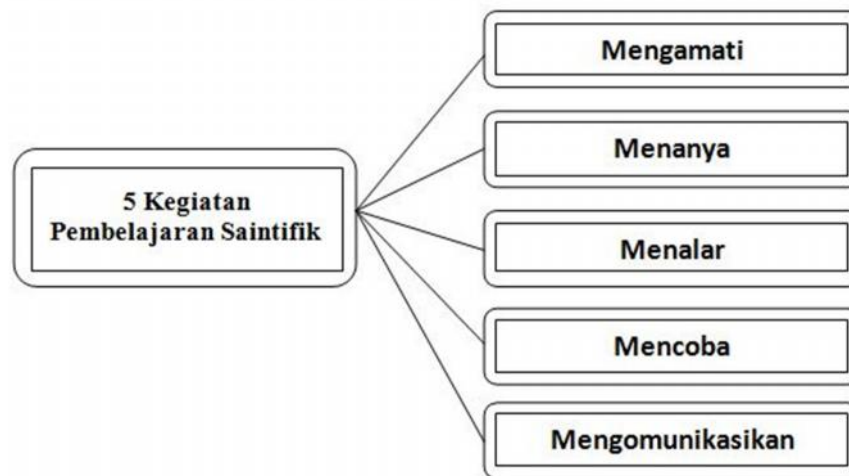
4. Mencoba (*Experimenting*)

Pada langkah mencoba, siswa diharapkan dapat menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan, menentukan sumber data yang berupa benda, dokumen, buku, ataupun eksperimen, dan siswa mengumpulkan data.

5. Mengomunikasikan (*Comunicating*)

Pada langkah penerapan pendekatan saintifik yang terakhir, siswa diajak untuk menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar, atau media lainnya.

Gambar 2.2 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran saintifik.



Sementara pendekatan tematik-terintegrasi dimaksudkan bahwa dalam suatu pembelajaran dibuat per tema dengan mengacu pada karakteristik peserta didik dan dilaksanakan secara terintegrasi antara satu tema dengan yang lain. Pendekatan tematik-terintegrasi mengandung keterkaitan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain. Dengan demikian, akan terjadi keterpaduan yang seimbang sehingga diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki sikap, keterampilan, dan multipengetahuan yang memadai.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Desain penelitian deskriptif kualitatif adalah desain penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2014: 1). Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengamat dan hanya mendokumentasikan apa yang terjadi pada objek atau wilayah yang diteliti, kemudian memaparkan apa yang terjadi dalam bentuk laporan penelitian. Dalam penelitian ini desain deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana langkah dalam pembelajaran memahami struktur anekdot dengan memanfaatkan media di SMK Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

3.2 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah proses pembelajaran yang menggunakan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot SMK Negeri 1 Bandar Lampung. Pembelajaran yang dimaksudkan pada penelitian difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dalam mengajar dan menggunakan media serta aktivitas siswa dalam belajar).

3.3 Data

Data dalam penelitian ini berupa media yang digunakan dalam pembelajaran, rekaman video proses pembelajaran memahami struktur teks anekdot terkait aktivitas guru dan siswa, serta hasil wawancara terhadap guru dan siswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi/perekaman, observasi, dan wawancara.

1. Dokumentasi yang peneliti kumpulkan, yakni berupa rekaman video pada saat pembelajaran memahami struktur anekdot dengan menggunakan media. Rekaman video yang diambil menggunakan sebuah kamera yang diletakkan pada bagian belakang kelas sehingga memungkinkan keseluruhan bagian kelas terlihat dan tidak ada media yang terlewat. Kemudian, peneliti juga mengumpulkan RPP pembelajaran, foto, dan hasil kegiatan siswa dalam kegiatan belajar.
2. Observasi atau pengamatan terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dan langkah dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot dengan memanfaatkan media pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara tak berstruktur, yakni wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara ini difokuskan pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas X Animasi.

Untuk memperoleh kebenaran yang objektif dalam pengumpulan data, perlu adanya instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Pedoman observasi atau pengamatan ini diisi dengan cara memberikan tanda cek (√) pada setiap aspek yang diamati sesuai dengan keadaan kelas. Data pemanfaatan media yang digunakan guru terhadap fungsi media pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang diamati dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel3.1
Instrumen Pengamatan Fungsi Media Pembelajaran

No.	Fungsi Media Pembelajaran	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa			
2.	Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa			
3.	Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar			
4.	Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari			

Sumber : Daledalam Arsyad (2014:24)

Data mengenai pengamatan kriteria pemilihan media pembelajaran oleh guru tertuang pada Instrumen Pengamatan yang dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2
Instrumen Pengamatan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

No	Kriteria	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Terfokus dengan jelas pada tujuan			
2.	Interaktif terus-menerus			
3.	Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa			
4.	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar			
5.	Format penyajiannya memotivasi			
6.	Terbukti efektif			
7.	Sajian gambar/grafik yang sesuai			
8.	Petunjuknya sederhana dan lengkap			
9.	Memberi penguatan positif			
10.	Dapat digunakan lagi			

Sumber : Arsyad, (2014: 183)

Selain itu terdapat instrumen pengamatan tujuan media yang digunakan guru terhadap tujuan media pembelajaran seperti yang terdapat pada tabel 3.3.

Tabel3.3
Instrumen Pengamatan Tujuan Media Pembelajaran

No	Tujuan Media Pembelajaran	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang tepat			
2.	Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan media Tertentu			
3.	Menciptakan situasi belajar yang berkesan bagi peserta didik			

4.	Memperjelas informasi atau pesan Pembelajaran			
5.	Meningkatkan kualitas belajar-mengajar			

Sumber : Rohman, (2013: 156)

Data selanjutnya adalah mengenai pengamatan terhadap keberterimaan media terhadap siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang tertuang pada Instrumen Pengamatan yang dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini.

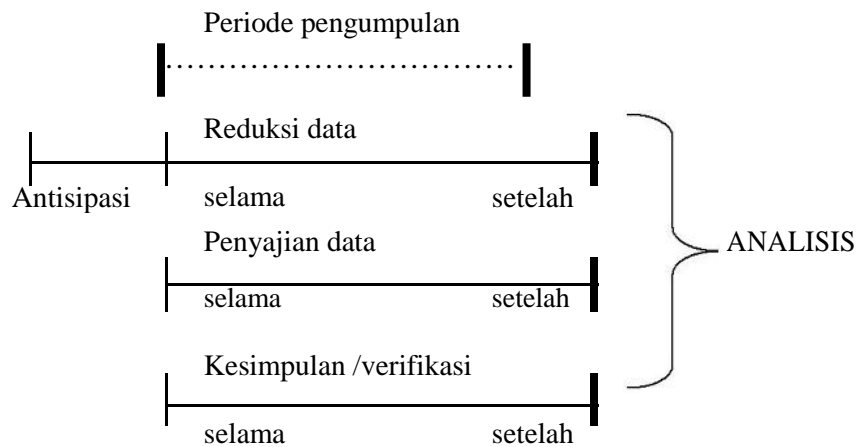
Tabel 3.4
Instrumen Pengamatan Keberterimaan Media

No.	Kriteria	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesederhanaan (rapih, teratur, tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, obyek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu)			
2.	Tidak ketinggalan zaman			
3.	Skala (ukuran tulisan atau gambar yang ada di dalam media)			
4.	Kualitas teknis (kontras yang bagus, pemilihan warna latar dengan tulisan yang digunakan dapat memperjelas tulisan sehingga memudahkan siswa ketika membaca)			
5.	Ukuran (terlihat dengan memadai, cocok untuk kelompok besar, dan juga untuk kelompok kecil)			

Sumber: Arsyad (2014: 177)

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model alir. Teknik analisis data dilakukan dengan tahap yang dikemukakan Miles and Huberman (1992: 16–17), yakni langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang terlihat seperti pada gambar berikut.



Sumber: Miles Huberman, 1992. *Analisis Data kualitatif*.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Dapat diartikan sebagai proses pemilihan hal-hal yang pokok, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan, yang berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pemilihan data sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan pemanfaatan media dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot SMK Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Pada analisis data, penyajian data berupa mendeskripsikan atau bentuk uraian singkat juga akan didukung dengan tabel. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data pada penelitian ini ialah dalam bentuk uraian atau berupa teks yang bersifat deskriptif mengenai pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot SMK Negeri 1 Bandar

Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

c. Simpulan (*Verification*)

Penarikan Kesimpulan disusun berdasarkan pola-pola induktif selama penelitian berlangsung dan data yang perlu diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil data berdasarkan fakta selama proses pembelajaran yang berlangsung di SMK Negeri1 Bandar Lampung. Kemudian, peneliti menyimpulkan hasil pengamatan media yang digunakan. Simpulan dibuat dengan memaparkan komponen yang telah dilaksanakan dan yang tidak dilaksanakan berdasarkan instrumen pengamatan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

Media yang digunakan guru dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot di kelas X Animasi SMK Negeri 1 Bandar Lampung yaitu media visual berupa media *power point*. Pada aspek kriteria pemilihan media, media *power point* yang digunakan hampir seluruhnya sesuai dengan kriteria, hanya saja pada kriteria Interaktif terus-menerus dan sajian gambar/grafik yang kurang sesuai. Pada aspek fungsi media pembelajaran, media *power point* yang digunakan mempunyai satu kriteria yang kurang sesuai, yaitu pada kriteria membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa. Kemudian, pada aspek tujuan media pembelajaran kriteria menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan media tertentu masih kurang sesuai. Sedangkan, pada aspek keberterimaan media pembelajaran, media *power point* yang digunakan dalam pembelajaran memahami struktur teks anekdot sudah sesuai dengan kriteria.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang disimpulkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Bagi guru bidang studi bahasa Indonesia, ketika membelajarkan materi khususnya memahami suatu struktur teks dengan menggunakan media *power point*, sebaiknya dapat memaksimalkan fungsi dari media tersebut dengan menambahkan video, gambar, grafik atau animasi yang sesuai sehingga dapat menumbuhkan daya imajinasi siswa terhadap materi yang diajarkan. Kemudian, pada kegiatan belajar guru diharapkan dapat memberi kesempatan siswa berperan dalam menggunakan media *power point* sehingga dapat memberikan pengalaman serta keterampilan dalam menggunakan media *power point*.
2. Bagi peneliti yang tertarik dengan kajian yang sama sebaiknya dapat memilih materi-materi lain agar dapat dijadikan referensi yang lebih variatif dan tentunya harus disesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang berlaku di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dahlan. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Jogja: Gava Media.
- Semi, Atar. 1993. *Rancangan Pengajaran Bahasa & Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa
- Daryanto. 2014. *Media Pembelajaran*. 2013. Jogja : Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (Buku Siswa) SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (Buku Guru) SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mulyasa. 2015. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Miles, Matthew dan A.Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suliani, Ni Nyoman Wetty. 2011. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Suliani, Ni Nyoman Wetty. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Tim Penyusun. 2011. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung, Universitas Lampung.