

**TEKS ANEKDOT DALAM FILM “PREMAN PENSIUN”
DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA**

(Skripsi)

Oleh

SULTAN VITU ALAM



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

TEKS ANEKDOT DALAM FILM “PREMAN PENSIUN” DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

Oleh

SULTAN VITU ALAM

Masalah yang dianalisis dalam penelitian ini ialah struktur dan kebahasaan anekdot dalam film Preman Pensiun Karya Aris Nugraha dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur dan kebahasaan pada tiap adegan dalam film Preman Pensiun dan mengimplikasikan hasil temuan data tersebut pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini ialah film Preman Pensiun berdurasi 1 jam 34 menit yang tayang di bioskop karya Aris Nugraha, sedangkan data dalam penelitian ini ialah struktur (abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda) dan kebahasaan anekdot (kalimat waktu lampau, kalimat retorik, keterangan waktu, kata kerja aksi, kalimat perintah, kalimat seru, kalimat langsung, kalimat tidak langsung, penggunaan nama tokoh orang ketiga tunggal, konjungsi kronologis, konjungsi penjelas) dalam tiap adegan film Preman Pensiun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menyimak tiap adegan yang terjadi dalam Film Preman Pensiun kemudian mencatat dialog yang mengandung struktur dan kebahasaan anekdot. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan mendeskripsikan dialog secara terperinci berdasarkan struktur dan kebahasaan yang telah ditemukan dalam Film Preman Pensiun.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat struktur anekdot lengkap dan tidak lengkap. Struktur anekdot dapat dikatakan lengkap apabila memiliki 4 komponen, yaitu abstrak, orientasi, krisis, dan reaksi. Dalam struktur anekdot, koda sifatnya opsional. Artinya, struktur anekdot tetap dikatakan struktur lengkap walaupun di dalamnya tidak terdapat koda. Struktur anekdot dapat dikatakan tidak lengkap jika tidak memiliki abstrak, orientasi, ataupun reaksi. Pada setiap struktur anekdot pasti memiliki krisis karena pada bagian tersebutlah terdapat peristiwa konyol yang mengundang tawa. Berdasarkan data yang sudah ditemukan, sebagian besar struktur anekdot tidak memiliki reaksi dan koda. Hal itulah yang menyebabkan adegan tersebut disebut struktur anekdot tidak lengkap. Peneliti menemukan 3

jenis struktur yang selalu ada dalam tiap adegan, yaitu abstraksi, orientasi, dan krisis. Peneliti juga menemukan kebahasaan kalimat waktu lampau, kata kerja aksi, keterangan waktu, kalimat perintah, kalimat seru, kalimat langsung, kalimat tidak langsung, nama tokoh orang ketiga tunggal, konjungsi kronologis, dan konjungsi penerang. Berdasarkan hasil temuan peneliti mengenai struktur dan kebahasaan teks anekdot dalam Film Preman Pensiun, data yang telah diperoleh dapat dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X. Kompetensi dasar yang cocok pada penelitian ini ialah 3.6 menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot; dan 4.6 menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

Kata kunci : struktur dan kebahasaan anekdot, pembelajaran teks anekdot, film Preman Pensiun.

**TEKS ANEKDOT DALAM FILM “PREMAN PENSIUN”
DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA**

Oleh

SULTAN VITU ALAM

1713041045

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**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **Teks Anekdote Dalam Film Preman Pensiun
Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran
Bahasa Indonesia Di SMA**

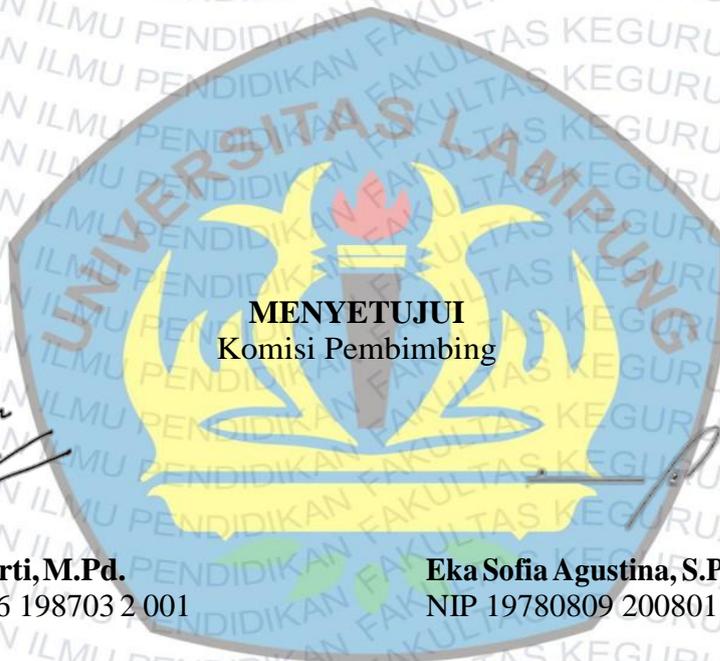
Nama Mahasiswa : *Sultan Vitu Alam*

No. Pokok Mahasiswa : **1713041045**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



[Signature]
Dr. Iing Sunarti, M.Pd.
NIP 19581116 198703 2 001

[Signature]
Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.
NIP 19780809 200801 2 014

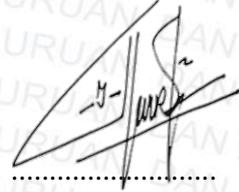
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

[Signature]
Dr. Nurlaksana Eko Rusmlnto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua

: Dr. Iing Sunarti, M.Pd.



Sekretaris

: Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.



Penguji
Bukan
Pembimbing

: Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Maret 2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sultan Vitu Alam
NPM : 1713041045
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni/FKIP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Teks Anekdot dalam Film "Preman Pensiun" dan Implikasinya Dalam Pembelajaran di SMA pada skripsi ini tidak ada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 25 Februari 2022



membuat Pernyataan,

Sultan Vitu Alam
NPM 1713041045

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Way Kanan tanggal 28 Juni 1999. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Hendri Irawan dan Ibu Misriah. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 1 Gunung Katun pada tahun 2005 hingga tahun 2011. Penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Baradatu tahun 2011 dan selesai tahun 2014. Jenjang pendidikan selanjutnya yang ditempuh ialah Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Baradatu tahun 2014 dan selesai tahun 2017.

Tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis mengikuti organisasi Ikatan Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia (IMABSI). Pada bulan Januari 2019 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan 1 ke Jakarta, Bali, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada bulan Januari hingga Februari tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kuripan, Kabupaten Tanggamus. Selanjutnya penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Baradatu pada bulan Oktober 2020.

MOTO

Berpedomanlah pada harapan dan ketetapan hati. Berpedomanlah pada cita-cita. Berpedomanlah pada impian dan angan-angan.

(Ir. Soekarno)

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta anugerah-Nya dalam hidupku, nikmat sehat, nikmat kesabaran, nikmat tawakal, dan nikmat kesetiaan untuk menggapai cita-cita. Penuh dengan kerendahan hati dan rasa hormat serta baktiku, kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang. Berikut ini ucapan rasa syukurku kepada:

1. Kedua Orang Tuaku Tercinta

Ibu Misriah tersayang yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dan selalu berdoa untuk kesuksesan penulis sehingga langkah demi langkah perjalanan penulis dalam meraih cita-cita selalu mendapatkan kemudahan. Bapak Hendri Irawan tercinta telah menjadi laki-laki yang selalu melakukan yang terbaik untuk masa depan anaknya. Bapak yang tidak pernah berkata lelah demi masa depan anaknya dan bapak yang selalu punya cita-cita agar anak-anaknya bisa mendapatkan gelar sarjana. Terima kasih banyak untuk segenap doa, harapan, bimbingan, dukungan, kasih sayang, serta cinta kasih yang selalu Kalian berikan untukku. Tiada hal yang lebih indah selain mengukir senyuman paling tulus di wajah ibu dan bapak melihat anaknya sukses. Semoga Allah SWT. selalu memberikan ibu dan bapak kesehatan agar aku selalu punya kesempatan untuk membahagiakan Kalian.

2. Adik-adikku Tersayang

Yusup Roman Zidan dan Linggar Waringin Jati terima kasih atas segenap doa, cinta kasih, dukungan, serta semangat yang selalu Kalian berikan untuk kakak.

3. Almamater tercinta Universitas Lampung, yang telah membentuk pola pikirku menjadi lebih dewasa dan senantiasa mengiringi keberhasilanku.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga atas izin dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Teks Anekdote dalam Film Preman Pensiun dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA”. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW. yang menjadi suri tauladan umat manusia. Semoga keluarga, sahabat, dan para pengikutnya mendapat syafaatnya kelak di hari pembalasan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dalam menulis skripsi ini penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Iing Sunarti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah begitu sabar dalam membimbing, mengajarkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah begitu sabar dalam membimbing, mengajarkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah begitu sabar dalam membimbing, mengajarkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
6. Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
7. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mendidik dan membimbing penulis selama menyelesaikan studi.
8. Kedua orang tuaku, Bapak Hendri Irawan dan Ibu Misriah yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan baik berupa doa, saran, maupun materi.
9. Kedua adikku Yusup Roman Zidan dan Linggar Waringin Jati.
10. Calon Istriku Ratri Rahma Cahyani, S.Pd. yang sangat berpengaruh dalam pembuatan skripsi ini. Selalu sabar dan setia menemani, memberikan masukan, dan memberikan dukungan penuh.
11. Sahabatku Billy Armendo Agasi, Rizki Kurniawan, dan Mochamad Fiqih Sukmadiputra.
12. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2015, 2016, 2017, dan 2018.

Bandar Lampung, 21 Maret 2022

Penulis,

Sultan Vitu Alam

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
SANWACANA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Identifikasi masalah.....	7
1.3 Rumusan masalah.....	7
1.4 Tujuan penelitian	7
1.5 Manfaat penelitian	8
1.6 Ruang lingkup penelitian.....	8
II. LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Teks Anekdot.....	10
2.2 Ciri-ciri Teks Anekdot.....	12
2.3 Manfaat Teks Anekdot	13
2.4 Struktur Teks Anekdot	15
2.5 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot.....	16
2.6 Karakteristik Teks Anekdot.....	18
2.7 Film.....	19

2.8 Sinopsis Film Preman Pensiun	20
2.9 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.....	21
III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain penelitian	28
3.2 Data dan Sumber Data	29
3.3 Teknik pengumpulan data	29
3.4 Teknik analisis data	31
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	34
V. SIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Simpulan.....	85
5.2 Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era 4.0 pendidikan mempunyai tujuan membangun sumber daya profesional, unggul, dan berdaya saing. “Bersaing di era perubahan teknologi bukanlah dengan sesama lembaga lain, tetapi bersaing dengan diri sendiri. Rekayasa ulang, benchmarking perbaikan terus-menerus, manajemen kualitas total, produksi yang ramping, persaingan berdasarkan waktu merupakan unsur yang penting untuk mempertahankan kehidupan organisasi” (Mulyasana, 2011:228). Lahirnya era industri 4.0 merupakan tantangan yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan yang diarahkan dan bertujuan untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan memerlukan output manusia yang tangguh, berakhlakul karimah, cerdas, tahan uji, berkompetitif, serta memiliki kecerdasan untuk menghadapi tantangan.

Di era industri 4.0 pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia dituntut mampu membimbing peserta didik memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh revolusi industri 4.0 yaitu kemampuan teknis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang inovatif. Jika disadari, tantangan revolusi industri 4.0 khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki permasalahan yang kompleks, maka tanggung jawab pendidik tidaklah ringan. Tanggung

jawab tersebut sepatutnyalah dipandang pendidik sebagai tantangan yang dapat dilaksanakan dengan sepenuh hati dan keikhlasan. Tantangan tersebut makin menarik jika pendidik menyadari bahwa peserta didik abad ke-21 adalah pengguna digital yang cerdas, terampil dalam multimedia, dan multitasking yang menavigasi kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, generasi milenial dituntut belajar dengan minat dan motivasi yang berbeda.

Perkembangan minat dan motivasi belajar, serta bentuk fasilitasi belajar bagi peserta didik pun tentu berbeda. Pendekatan dan pola interaksi yang dipraktikkan pendidik pun berbeda. Peserta didik lebih membutuhkan pendidik yang terbuka, adaptif, dan akomodatif terhadap berbagai kebutuhan peserta didik untuk penyediaan materi ajar, penggunaan model pembelajaran, teknik penilaian, dan penciptaan atmosfer belajar yang menantang.

Peserta didik yang sedang menempuh jenjang SMA mempelajari mata pelajaran wajib salah satunya Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis teks bertujuan agar dapat membawa peserta didik sesuai dengan perkembangan mentalnya dan menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial.
5. Meningkatkan dan memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, dan pengetahuan kemampuan berbahasa.

Anekdote sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik karena dapat mengembangkan salah satu kompetensi, yaitu berbicara. Teks anekdot sering kali digunakan sebagai sebuah pembuka dalam pidato. Tujuan menggunakan teks anekdot adalah untuk membuat suasana lebih santai dan menambah kekuatan berbicara. Rogers (2003:56) menjelaskan bahwa anekdot dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kompetensi berbahasa terutama dalam konteks berbicara. Menurutnya anekdot mampu menjadi metode latihan di depan umum.

Menurut KBBI, anekdot yaitu sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian sebenarnya. Kosasih (2017:2) menjelaskan bahwa anekdot adalah teks yang berbentuk cerita yang di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik. Karena berisi kritik, anekdot sering kali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal. Anekdote tidak

semata-mata menyajikan hal-hal yang lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi, terdapat pula tujuan lain di balik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak.

Dalam pembelajaran teks anekdot di kelas, pendidik haruslah memilih pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Dengan pemilihan pembelajaran yang tepat, maka siswa dapat dengan mudah memahami materi teks anekdot dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai sepenuhnya (Rohmadi, 2009 : 111).

Dari sekian banyak media yang ditawarkan dalam dunia pendidikan, media audiovisual dalam hal ini film dianggap cukup efektif untuk menunjang proses pembelajaran dalam teks anekdot. Menurut Wati (2016:47) Film merupakan sebuah media yang memiliki kemampuan besar dalam proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang berhubungan dengan apa yang dipelajari. Secara singkat apa yang telah dilihat dalam sebuah film hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa.

Dalam hal ini peneliti akan mengimplikasikan anekdot dalam film *Preman Pensiun* dengan pembelajaran teks anekdot di SMA. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya dan kemampuan bekerja sama melalui pembelajaran anekdot dengan film *Preman Pensiun*. Peneliti mengimplikasikan menggunakan pendekatan *saintifik* dan TPACK. Pembelajaran melalui pendekatan *saintifik* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi

konsep, hukum dan prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan menulis artikel ilmiah, serta untuk mengembangkan karakter peserta didik. Selain itu, pendekatan saintifik dapat dipadupadankan dengan pendekatan technological pedagogical and content knowledge (TPACK). Pendekatan TPACK merupakan suatu prinsip pengetahuan (konten, pedagogik, teknologi) yang dimiliki pendidik untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran saat ini menuntut penguasaan pendidik untuk dapat bekerjasama dengan teknologi. Maka ketiga komponen tersebut tidak mengenai pedagogik saja, aspek konten dan teknologi harus dapat terintegrasi dalam pembelajaran. Selain pendekatan, terdapat pula model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik hanya sebagai pembimbing dan fasilitator peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator untuk mengembangkan potensi peserta didik ialah model pembelajaran *discovery learning*. Joolingen (2012:2) menjelaskan bahwa *discovery learning* adalah suatu tipe pembelajaran dimana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut. Suryosubroto (2002:192) juga menjelaskan bahwa *discovery learning* merupakan komponen dari praktek

pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, dan reflektif.

Penelitian mengenai anekdot dalam film sudah banyak dilakukan, antara lain penelitian Asriani yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Film Komedi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot Siswa SMA Negeri 10 Makassar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan film komedi terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa SMA Negeri 10 Makassar. Dibuktikan dengan uji hipotesis melalui analisis statistik inferensial regresi linear coefficients^a dengan bantuan SPSS Versi 23 diperoleh nilai signifikansi di bawah 0,05.

Penelitian lain dilakukan oleh Anggriani Indah Saputri pada tahun 2019 yang berjudul "Pengaruh Media Film Komedi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot Oleh Siswa Kelas X SMA PAB 6 Heletia Tahun Pembelajaran 2019-2020". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pretes kemampuan menulis siswa rata-rata 67,13 dan pada saat postes nilai rata-ratanya 76,70. Perubahan nilai rata-rata, berarti terjadi peningkatan kemampuan siswa. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media film komedi terhadap kemampuan menulis teks anekdot.

Persamaan penelitian di atas dengan yang dilakukan peneliti ialah terdapat pada topik bahasannya, yaitu film komedi, Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut ialah terdapat pada media film yang dipakai dan topik bahasannya. Peneliti menggunakan film *Preman Pensiun* sebagai mediana, menganalisis struktur dan kebahasaan anekdot, serta mengimplikasikan

temuan penelitian dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai topik bahasannya. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Teks Anekdote dalam Film *Preman Pensiun* dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA”.

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana struktur dan kebahasaan anekdot dalam film *Preman Pensiun*?
2. Bagaimanakah implikasinya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA?

3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan struktur dan kebahasaan anekdot dalam film *Preman Pensiun*.
2. Mendeskripsikan implikasinya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X.

4.1 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah manfaat dalam perkembangan ilmu kebahasaan dalam kajian teks anekdot, yaitu struktur dan kebahasaan dalam sebuah film.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah materi atau menambah variasi media dalam pembelajaran teks anekdot di kelas X.

b. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana dalam memperoleh pengetahuan khususnya mengenai menganalisis teks anekdot.

c. Manfaat bagi peneliti lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan oleh peneliti berikutnya yang berpedoman pada penelitian ini.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sumber data dalam penelitian ini adalah film bergenre komedi berdurasi 1 jam 34 menit yang ditayangkan pada tanggal 17 Januari 2019, yaitu *Preman Pensiun* garapan Aris Nugraha.
2. Data dari penelitian ini adalah ungkapan kalimat yang termasuk anekdot, meliputi struktur (Abstraksi, Orientasi, Krisis, Reaksi, Koda) dan

kebahasaan (Kalimat langsung, kalimat tidak langsung, kalimat perintah, keterangan waktu, nama tokoh orang ketiga tunggal, konjungsi penjelas, kata kerja aksi, konjungsi kronologis dan kalimat yang menyatakan waktu lampau) dalam film *preman pensiun*.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Teks Anekdote

Anekdote merupakan bagian dari wacana. Pemahaman pembaca mengenai pemakaian bahasa dapat menjadi titik singgung dalam analisis wacana. Dalam pandangan kritis, individu tidak dianggap sebagai subjek netral yang bisa menafsirkan secara bebas sesuai dengan pikirannya. Bahasa dalam pandangan kritis dipahami sebagai representasi yang berperan dalam membentuk subjek tertentu, tema wacana tertentu, maupun strategi yang ada di dalamnya. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting guna menuangkan ide pokok pikiran, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Ketika seseorang mengemukakan gagasan, yang perlu diperhatikan bukan hanya kebahasaan melainkan juga harus ada pemahaman. Dengan adanya pemahaman, maksud dan tujuan pun akan tersampaikan secara jelas (Chaer, 2010: 3).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:62) Teks Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya berkisar pada orang-orang penting dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Anekdote merupakan cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Kelucuan tersebut terjadi karena adanya pelanggaran-pelanggaran prinsip percakapan yang mengakibatkan munculnya implikatur atau makna tersirat. Anekdote digunakan untuk menyampaikan kritik, tetapi

tidak dengan cara yang kasar dan menyakiti. Anekdote mengangkat cerita tentang orang penting (tokoh masyarakat) atau terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Kejadian nyata ini kemudian dijadikan dasar cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan. Seringkali, partisipan (pelaku cerita), tempat kejadian, dan waktu peristiwa dalam anekdot tersebut merupakan hasil rekaan. Meskipun demikian, ada juga anekdot yang tidak berasal dari kejadian nyata (Kemendikbud, 2017:107).

Menurut Keraf (2007:142) anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal lainnya. Anekdote yang menjadi bagian dari narasi yang lebih luas, sama sekali tidak menunjang gerak umum dari narasi tadi, namun perhatian sentral yang dibuatnya dapat menambah daya tarik bagi latar belakang dan suasana secara keseluruhan. Daya tariknya itu tidak terletak pada penggelaran dramatik, tetapi pada suatu gagasan, atau sebuah amanat yang ingin disingkapkannya, dan biasanya muncul menjelang akhir kisah.

Kosasih (2017:2) menjelaskan bahwa anekdot adalah teks yang berbentuk cerita yang di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik. Karena berisi kritik, anekdot sering kali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal. Anekdote tidak semata-mata menyajikan hal-hal yang lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi, terdapat pula tujuan lain di balik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak.

Menurut Pardiyo (1997:291), Teks anekdot adalah ungkapan perasaan yang disajikan dalam konteks kehidupan sehari-hari yang berisi tentang kejadian yang konyol. Ungkapan perasaan tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur dan membangkitkan tawa. Meskipun tujuan dari anekdot itu untuk menghibur, namun sebenarnya terdapat suatu pesan tertentu dari penulisnya, karena anekdot bersifat sindiran alami.

Menurut Wijana (1995:24), Teks anekdot adalah teks atau wacana yang bermuatan humor untuk menyindir, bersenda gurau atau mengkritik secara tidak langsung segala macam kepincangan atau ketidakberesan yang tengah terjadi di kalangan masyarakat penciptanya. Menurut Darmansyah (2010:148) cerita singkat atau anekdot humor adalah berupa cerita singkat atau anekdot yang mengandung humor. Kadar humornya juga terlihat dari hal yang tidak masuk akal, janggal, dan adanya kontradiksi. Sesuai dengan jenis humor berbentuk tulisan, maka kelucuan yang dimunculkan adalah melalui kata-kata baik arti yang terkandung di dalamnya, maupun bentuk kata yang digunakannya seperti plesetan, kata aneh, dan lain-lain.

2.2 Ciri-ciri Teks Anekdot

Untuk memahami perbedaan antara Teks Anekdot dengan teks lainnya terdapat ciri-ciri Teks Anekdot berikut ini :

1. Teks Anekdot diceritakan secara singkat.
2. Berisi tentang humor yang menarik.
3. Bersifat menghibur atau entertain.
4. Biasanya mengenai orang penting atau terkenal.

5. Cerita berdasarkan kejadian sebenarnya.
6. Memiliki tujuan tertentu.
7. Bersifat menyindir.
8. Cerita yang disampaikan mirip dengan dongeng.
9. Secara umum menceritakan tentang hewan dan manusia.

Tarigan (2008:43) menyatakan bahwa maksud mempergunakan suatu lelucon sebagai suatu pendahuluan adalah untuk mengalihkan perhatian pembaca kepada pokok pembicaraan tersebut. Unsur lelucon memang dapat digunakan secara efektif baik di awal, tengah, maupun akhir sebuah tulisan untuk mengembangkan suatu peristiwa. Akan tetapi, terkadang seorang penulis meletakkan lelucon di akhir tulisannya untuk mencapai efek makna tertentu yang tidak mungkin dicapai dengan pernyataan akhir yang kurang dramatik.

2.3 Manfaat Teks Anekdote

Teks anekdot diproduksi bukan tanpa manfaat, berikut merupakan manfaat diproduksinya teks anekdot.

1. Teks Anekdote sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Berbahasa.

Menurut Wijana (1995:29) Beraneka aspek kebahasaan yang disampaikan oleh penulis teks humor mengisyaratkan bahawa teks anekdot dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan teks-teks ilmiah yang terlebih dahulu diperkenalkan atau diajarkan kepada para pembelajar bahasa, baik dalam mengajarkan aspek bahasa secara kognitif maupun secara praktis.

2. Teks Anekdote sebagai Sarana Menarik Perhatian Audien pada Konteks Berpidato.

Anekdote saat ini seringkali digunakan sebagai sebuah pembuka atau bumbu sebuah pidato. Tujuannya adalah membuat suasana lebih rileks dan menambah kekuatan berbicara. Tentu saja, anekdot yang digunakan bukan asal anekdot, akan tetapi anekdot yang digunakan harus disesuaikan dengan topik pidato yang akan disampaikan. Sirait (2007:161) menyatakan bahwa tidak ada hal lain yang membuat pidato bersinar selain menggunakan anekdot yang benar- benar bagus. Bahkan anekdot kerap kali menjadi bagian yang paling diingat oleh audien.

3. Teks Anekdote sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Menulis.

Dalam dunia keterampilan menulis pun anekdot menjadi model teks yang sangat penting bagi keterbacaan maupun keberterimaan sebuah tulisan, sehingga menumbuhkan minat baca. Anekdote berguna untuk artikel dan esai, otobiografi, atau memoar. Anekdote yang baik, menarik, dapat menambah warna dan cirikhas tulisan. Selain itu berfungsi menjadi salah satu cara yang lebih baik dalam menarik minat pembaca.

4. Teks Anekdote sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Kebahasaan.

Anekdote sebagai sebuah humor dapat dimanfaatkan dalam pengembangan kompetensi kebahasaan. Pernyataan ini berpijak dari makalah Wijana (1995:24) yang menyimpulkan bahwa teks humor yang secara dominan memanfaatkan sarana verbal mendasarkan kelucuannya pada permainan bentuk- bentuk kebahasaan dalam berbagai tataran lingual potensial

digunakan sebagai bahan pengajaran bahasa atau ilmu bahasa di dalam berbagai cabangnya.

2.4 Struktur Teks Anekdote

Kosasih (2017:5) menjelaskan bahwa teks anekdot terdiri dari beberapa struktur di antaranya ada abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan Koda.

1. Abstraksi merupakan pendahuluan yang menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
2. Orientasi merupakan bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama. Bagian inilah yang menjadi penyebab timbulnya krisis.
3. Krisis atau komplikasi merupakan bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian itulah adanya kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.
4. Reaksi merupakan tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya. Reaksi yang dimaksud dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
5. Koda merupakan penutup atau kesimpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita. Di dalamnya dapat berupa persetujuan, komentar, atau pun penjelasan atas maksud dari cerita yang dipaparkan sebelumnya. Bagian ini biasanya ditandai oleh kata-kata *seperti itulah, akhirnya, demikianlah*. Keberadaan Koda bersifat opsional, bisa ada atau pun tidak ada.

Sebagai suatu jenis teks cerita, struktur teks anekdot sama seperti jenis cerita (*story genres*) lainnya yang tidak harus terpaku pada struktur baku. Penulis

memiliki kebebasan dalam menentukan strukturnya. Oleh karena itu, struktur anekdot sangatlah beragam. Tidak sedikit anekdot yang tidak memiliki abstrak. Tiba-tiba saja dalam anekdot itu tersaji suatu orientasi, tanpa penjelasan situasi atau latar belakangnya. Contohnya anekdot "empat kali tujuh" tersebut. Anekdot itu tiba-tiba masuk ke tahap orientasi, tanpa ada kejelasan abstraksinya. Demikian pula tidak sedikit anekdot yang tidak memiliki Koda. Kesimpulan atau maksud dari anekdot itu kemudian diserahkan pada pembaca sendiri.

2.5 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot

Teks anekdot merupakan teks yang termasuk ke dalam genre erita yang mempunyai kaidah keahasaannya. Tidak hanya struktur, semua jenis teks pasti memiliki cara penggunaan bahasa tertentu yang sesuai dengan jenis teksnya. Kaidah keahasaan teks anekdot merupakan aturan-aturan yang digunakan dalam teks anekdot. Setiap teks memiliki aturan penggunaan bahasa yang berbeda-beda. Ada yang menggunakan bahasa baku dan ada pula yang tidak baku. Dalam buku bahasa Indonesia untuk kelas X SMA kaidah keahasaan anekdot yaitu:

- a. Menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu.
- b. Menggunakan kalimat teoritis, kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban.
- c. Menggunakan konjungsi (kata penghubung) yang menyatakan hubungan waktu seperti kemudian, lalu, dan sebagainya.

- d. Menggunakan kata kerja aksi seperti menulis, membaca, berjalan, dan sebagainya.
- e. Menggunakan *imperative sentence* (kalimat perintah).
- f. Menggunakan (kalimat seru).

Menurut Kosasih (2014:9) anekdot tergolong ke dalam teks bergenre cerita. Berdasarkan hal tersebut, secara berbahasa anekdot memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung. Kalimat-kalimat itu dinyatakan dalam bentuk dialog para tokoh.
2. Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan langsung nama tokoh factual atau tokoh yang disamakan.
3. Banyak menggunakan keterangan waktu. Hal ini terkait dengan bentuk anekdot yang berupa cerita; disajikan secara kronologi atau mengikuti urutan waktu.
4. Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas. Hal ini terkait dengan tindakan para tokohnya dan alur yang membentuk rangkaian peristiwa ataupun kegiatan.
5. Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata-kata akhirnya, kemudian, lalu.
6. Banyak pula menggunakan konjungsi penerang atau penjelas, seperti *bahwa*. Ini terkait dengan dialog para tokohnya yang diubah dari bentuk langsung ke kalimat tak langsung.

Artinya dalam teks anekdot memiliki ciri-ciri kebahasaan yang berbeda dengan teks yang lain. Dilihat dari ceritanya yang lucu, menarik, menghibur dan mempunyai keunikan dalam menyampaikan sindiran dengan menggunakan kata-kata yang tidak menyakiti hati. Selain itu terdapat antonym dan konjungsi penerang atau penjelas.

2.6 Karakteristik Teks Anekdot

Anekdot tergolong ke dalam teks bergenre cerita. Berdasarkan hal tersebut, secara kebahasaan (*language features*) anekdot memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Banyak menggunakan kalimat langsung atau pun tidak langsung. Kalimat-kalimat itu dinyatakan dalam bentuk dialog para tokohnya. Hal itu seperti yang tampak pada anekdot "Lomba Karya Ilmiah Tingkat Dunia" dan "Jin dan Tiga Manusia".
2. Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan langsung nama tokoh faktual atau tokoh yang disamarkan. Contoh: Gua Dur, Nasruddin Hoja, Si Amerika, orang Indonesia, Pak Jin.
3. Banyak menggunakan keterangan waktu. Hal ini terkait dengan bentuk anekdot yang berupa cerita; disajikan secara kronologis atau mengikuti urutan waktu.
4. Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas. Hal ini terkait dengan tindakan para tokohnya dan alur yang membentuk rangkaian peristiwa atau pun kegiatan.

5. Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata-kata *akhirnya, kemudian, lalu*.
6. Banyak menggunakan konjungsi penerang atau penjelas, seperti *bahwa*. Ini terkait dengan dialog para tokohnya yang diubah dari bentuk langsung ke kalimat tak langsung.

2.7 Film

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia, film diartikan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Sedangkan pengertian film secara luas adalah film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung pertunjukan atau gedung bioskop. Film jenis ini juga disebut dengan istilah "teatrikal". Film ini berbeda dengan film televisi atau sinetron yang dibuat khusus untuk siaran televisi (Effendy dalam Resti 2006:201).

Film yang dimaksud dalam penelitian ini adalah film teatrikal (*theatrical film*), yaitu film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop. Film ini berbeda dengan film televisi atau sinetron yang dibuat secara khusus untuk siaran televisi meskipun kemudian banyak film teatrikal yang diputar juga di televisi. Sinetron itu sendiri merupakan media komunikasi pandang dengar yang dibuat berdasarkan sinematografi yang direkam pada pita video melalui proses elektronik kemudian ditayangkan melalui siaran televisi yang ceritanya bersambung.

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para pekerja seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat (Wibowo, 2006:196).

Menurut Wati (2016: 47) Film merupakan sebuah media yang memiliki kemampuan besar dalam proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berhubungan dengan apa yang dipelajari. Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film, hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Menurut Effendy, (2000:201) film adalah teatrikal yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dan televisi atau sinetron yang dibuat khusus untuk siaran televisi.

2.8 Sinopsis Film Preman Pensiun

Film Preman Pensiun karya Aris Nugraha yang rilis pada tanggal 17 Januari 2019 menceritakan sekelompok preman yang memutuskan untuk berhenti menjadi preman setelah meninggalnya kang Bahar. Beberapa dari mereka ada yang memilih untuk pulang ke kampung halaman, merantau ke Jakarta, berjualan baju di pasar, menjadi kenek bus, berbisnis jaket, menjadi satpam, dan berbisnis kecimpring. Tokoh yang terdapat di dalam film Preman Pensiun, yaitu Muslihat, Esih, Shafira, Rendy, Ujang, Murad, Pipit, Joni, Jono, Imas, Dikdik, Gobang, Bohim, dll. Film ini diawali saat adik ipar Gobang dikroyok

sekelompok preman hingga tewas. Sebagai seorang kakak, Gobang sedih melihat adiknya menjadi janda saat ditinggal mati oleh suaminya. Gobang berniat membalaskan dendam atas kematian suami dari adik iparnya. Akhirnya Gobang pergi menuju tempat adik iparnya tewas. Pada awalnya gobang mengajak berkumpul teman-teman lamanya semasa menjadi preman dulu. Singkat cerita, Gobang dan teman-temannya menyusun rencana untuk mengeroyok preman yang telah menewaskan adik iparnya dan mencari tau siapa dalang di balik pembunuhan tersebut. Suatu malam Gobang dan teman-temannya bertemu dengan preman yang sudah menewaskan adik iparnya. Saat itulah mereka langsung berkelahi di lebatnya hujan suatu malam. Preman-preman tersebut tersungkur kalah akibat di kroyok oleh Gobang dan teman-temannya. Gobang langsung bertanya kepada preman tersebut siapa yang sudah memerintahkan mereka membunuh adik iparnya. Preman tersebut menjawab bahwa yang menyuruh mereka membunuh adik ipar Gobang ialah Dikdik. Gobang kaget saat mengetahui dalang pembunuhan adik iparnya adalah Dikdik yang merupakan teman lamanya semasa menjadi preman. Sejak saat itulah Goban menyuruh teman-temannya untuk tidak ikut campur lagi. Goban langsung menghubungi Dikdik dan mengajak untuk bertemu di suatu tempat. Saat itulah Gobang membunuh Dikdik yang telah menewaskan adik iparnya.

2.9 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas

Sistem undang-undang Republik Indonesia Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam menggapai tujuan pendidikan tersebut, tentu tidak bisa terlepas dari kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan. Menurut Saylor, Alexander, dan Lewis dalam Istiqomah (2014:14) kurikulum sebagai segala upaya sekolah untuk mempengaruhi siswa agar dapat belajar, baik dalam ruangan kelas maupun luar sekolah. Taba dalam Istiqomah (2014:15) menyebutkan *a curriculum is a plan for learning: what is known about the learning process and the development of the individual has bearing on the shaping of the curriculum* (kurikulum merupakan perencanaan pembelajaran yang memuat berbagai petunjuk belajar serta hasil yang diharapkan). Pengertian terakhir, pengertian kurikulum yang terdapat dalam UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa kurikulum ialah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

Terlepas dari berbagai pendapat tersebut, kurikulum sangat diperlukan dalam rangka memajukan dan mensukseskan tujuan pendidikan. Oleh karena itu pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan dan mengembangkan kurikulum pendidikan yang telah ada menjadi lebih baik lagi sehingga memberikan dampak positif bagi peserta didik sendiri, masyarakat, maupun bangsa dan negara. Berdasarkan pertimbangan itu,

pemerintah melalui Kemendikbud menyusun, mengembangkan, dan menetapkan sebuah kurikulum yang berlaku pada tahun 2013/2014 dengan sebutan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum yang telah ada sebelumnya. Pada kurikulum 2013 yang menjadi titik tekan adalah adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Selain itu pembelajaran lebih bersifat tematik integratif dalam semua mata pelajaran. Harapan adanya kurikulum 2013, peserta didik dapat memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang meningkat dan berkembang sesuai dengan jenjang pendidikan yang telah ditempuh sehingga akan dapat berpengaruh dan menentukan kesuksesan dalam kehidupan selanjutnya.

Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan rencana pelaksanaan pembelajaran sebab rencana pelaksanaan pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik maupun mengelola kelas dalam suatu kegiatan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran atau yang dikenal istilah RPP, menurut Permendikbud No. 65 tahun 2013 menyebutkan bahwa RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. Menurut Mulyasa dalam Istiqomah (2014:144) RPP merupakan suatu rencana yang menggambarkan prosedur management pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan jabatan dalam silabus.

Selain itu, dalam penyusunan RPP, harus mengacu pada kurikulum 2013 seperti Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program dan menjadi landasan pengembangan kompetensi dasar. Kompetensi dasar adalah kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh peserta didik melalui pembelajaran. Ginting dalam Istiqomah (2014:148) memberi rujukan dalam pembuatan perencanaan pembelajaran, diantaranya (1) Standar Kompetensi Lulusan (SKL), hal ini digunakan sebagai rujukan dalam merumuskan tujuan pembelajaran serta evaluasi hasil belajar dan pembelajaran yang dicapai siswa (2) standar isi, hal ini digunakan sebagai rujukan dalam merumuskan ruang lingkup serta kedalaman materi yang akan dibahas dalam kegiatan belajar dan pembelajaran yang sedang dirancang (3) Standar sarana, hal ini digunakan untuk merumuskan teknologi pendidikan yang digunakan dalam belajar dan pembelajaran termasuk peralatan media dan peralatan praktik (4) Standar proses, hal ini dijadikan rujukan dalam merancang model dan metode yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik dalam pembelajaran.

Peserta didik yang sedang menempuh jenjang SMA mempunyai mata pelajaran wajib salah satunya Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis teks bertujuan agar dapat membawa peserta didik sesuai perkembangan mentalnya, dan menyelesaikan masalah kehidupan

nyata dengan berpikir kritis. Dalam penerapannya, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki prinsip yaitu sebagai berikut.

1. Bahasa hendaklah dipandang sebagai teks bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan.
2. Penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna.
3. Bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dipisahkan dari konteks, karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi pemakai atau penggunanya.
4. Bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Keberhasilan pembelajaran bahasa sangat ditunjang oleh tujuan pembelajaran. Secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut.

1. Peserta didik menghargai dan bangga terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (Nasional) dan bahasa negara.
2. Peserta didik memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
3. Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan intelektual, kematangan emosional, dan sosial

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Meningkatkan dan memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, dan pengetahuan kemampuan berbahasa.

Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia yakni guna mendidik peserta didik agar memiliki kemampuan dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan sesuai dengan materi yang diangkat peneliti untuk bahan penelitian. Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran Bahasa Indonesia akan penulis jadikan acuan dalam mengimplikasikan anekdot pada film Preman Pensiun terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Hasil penelitian ini diimplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 1 kurikulum 2013. Adapun hal yang diimplikasikan dengan temuan adalah KD 3.6 menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot dan 4.6 menciptakan

kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan. Anekdot yang ada pada film Preman Pensiun dapat dijadikan rujukan pada pembelajaran teks anekdot di kelas.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan unsur anekdot yang diperankan oleh beberapa tokoh dalam film *Preman Pensiun*. Melalui tujuan tersebut, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan dalam langkah-langkah sesuai dengan pelaksanaannya, yaitu:

- 1) tahap penyediaan data;
- 2) tahap analisis data;
- 3) tahap penyajian hasil analisis data.

Pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah suatu penelitian yang menghasilkan gagasan secara deskriptif tuturan yang dilontarkan dalam film *Preman Pensiun*. Sugiyono (2018:13) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), sehingga data-data yang dihasilkan dari metode penelitian kualitatif ini berupa penjabaran berdasarkan fakta yang benar-benar terjadi dan bersifat apa adanya.

3.2 Sumber Data dan Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah film bergenre komedi berdurasi 1 jam 34 menit yang rilis pada tanggal 17 Januari 2019, yaitu *Preman Pensiun* garapan Aris Nugraha yang diperankan oleh Epy Kusnandar sebagai Kang Mus, Dedi M Jamari sebagai Gobang, Andra Manihot sebagai Dikdik, Kriss Tattoo sebagai Bohim, Abenk Marko sebagai Cecep, Deny Firdaus sebagai Murad, dan Ica Naga sebagai Pipit. Data dari penelitian ini ialah mengenai struktur dan kebahasaan anekdot dalam film *preman pensiun*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak dilakukan dengan menyimak film *Preman Pensiun*. Pada awalnya, peneliti melakukan kegiatan menyimak secara keseluruhan terlebih dahulu mengenai film tersebut yang bertujuan untuk mengetahui gambaran secara umum pada film *Preman Pensiun*. Setelah itu barulah peneliti melakukan proses menyimak secara cermat dan mengaitkan struktur dan kebahasaan anekdot dalam film tersebut. Setelah melakukan proses simak secara cermat, dilakukan proses catat data. Catatan yang dimaksud berupa transkrip data. Catatan transkrip data dilakukan untuk mencatat tuturan yang disampaikan tokoh dari setiap pemeran dalam film *Preman Pensiun*. Catatan tersebut berupa catatan deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif berupa catatan semua ujaran dari setiap tokoh dalam film *Preman Pensiun* termasuk konteks yang melatarbelakanginya, dan catatan reflektif adalah interpretasi atau penafsiran peneliti terhadap anekdot yang disampaikan dalam film *Preman Pensiun*.

Tabel 1. Indikator Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Deskriptor
Anekdote	Struktur Anekdote dan Kebahasaan Anekdote	Abstrak	Ringkasan dari keseluruhan isi dokumen yang disajikan secara singkat dan akurat. Contoh: Di tengah senja, seorang pejabat korup mancing di sungai. Saking asyiknya mancing si pejabat tidak sadar air sungainya meluap, banjir!
Anekdote	Struktur Anekdote dan Kebahasaan Anekdote	Orientasi	Menjelaskan latar belakang mengapa peristiwa dalam cerita dapat terjadi. Contoh: si Pejabat hanyut dan tidak sadarkan diri. Begitu bangun dia sudah berada di rumah warga. Betapa beruntungnya dia karena ada orang yang menyelamatkannya. Merasa hutang budi, si pejabat ingin berterima kasih kepada warga yang telah menolongnya.
Anekdote	Struktur Anekdote dan Kebahasaan Anekdote	Krisis	Bagian yang membahas masalah utama dalam cerita. Biasanya terdapat kekonyolan yang mengandung gelak tawa. Contoh: Pejabat : kamu tidak tau saya siapa? tanya pejabat ke laki-laki disana. Warga : tidak, tetapi wajah bapak sepertinya tidak asing si laki-laki berusaha mengingat . Warga : memang bapak siapa? Pejabat : aku ini pejabat negara Si laki-laki akhirnya ingat. Orang ini pernah ia tonton di salah satu acara televisi.
Anekdote	Struktur Anekdote dan Kebahasaan Anekdote	Reaksi	Bagian yang berisikan respon atau tanggapan atas krisis yang terjadi sebelumnya. Contoh: Pejabat : karena kamu sudah menolongku, kamu boleh minta apa saja. Katakan saja keinginanmu. Warga : benar, pak pejabat? Si pejabat mengangguk. Pejabat : ya, ya, ya. Pasti akan kupenuhi.
Anekdote	Struktur Anekdote dan Kebahasaan Anekdote	Koda	Kesimpulan sebuah teks anekdot. Bagian ini menandakan akhir sebuah cerita. Contoh: Warga : kalau begitu, tolong bapak jangan bilang ke siapapun bahwa saya yang menolong bapak.

3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian konten. Data yang sudah diperoleh melalui proses menyimak kemudian dijabarkan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Analisis data yang dilakukan tentu bertujuan untuk mengetahui aspek anekdot dalam film *Preman Pensiun* garapan Aris Nugraha. Teknik pendeskripsian digunakan untuk mencapai semua tujuan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Peneliti menonton film *Preman Pensiun* secara keseluruhan untuk mengetahui gambaran umum dari film tersebut.
2. Peneliti menonton ulang film *Preman Pensiun* secara cermat dengan memerhatikan aspek struktur dan kebahasaan anekdot.
3. Peneliti mencatat dialog dari adegan film *Preman Pensiun* yang mengandung aspek struktur (abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda) dan kebahasaan (kalimat langsung, kalimat perintah, kalimat yang menyatakan waktu lampau) anekdot.
4. Peneliti mengklasifikasikan struktur dan kebahasaan dalam sebuah tabel. Kemudian pada tiap tabel data terdapat pembahasan mengenai struktur dan kebahasaan yang telah ditemukan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka penelitian mengenai “Anekdote Dalam Film Preman Pensiun dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran di SMA”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Struktur dan kebahasaan yang Secara keseluruhan analisis dari film preman pensiun dalam penelitian ini bagian abstraksi ditemukan sebanyak 14 data. bagian orientasi ditemukan sebanyak 14 data. Bagian krisis terdapat pada seluruh anekdot sebanyak 14 data. Sementara itu unsur reaksi ditemukan sebanyak 7 data. Bagian yang paling sedikit ditemukan adalah koda sebanyak 3 data. Pada setiap data yang terdapat dalam penelitian ini terdapat beberapa jenis kebahasaan, yaitu kalimat yang menyatakan waktu lampau, kalimat langsung, kalimat tidak langsung, kalimat perintah, konjungsi kronologis, keterangan waktu, kalimat seru, kata kerja aksi, konjungsi penerang, dan menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal
2. Struktur dan kebahasaan dalam film preman pensiun karya Aris Nugraha dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar, yaitu dengan mengaitkan kompetensi dasar 3.6 menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot; dan 4.6 menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis struktur dan kebahasaan anekdot dalam film preman pensiun karya Aris Nugraha menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi pendidik bahasa Indonesia diharapkan untuk menggunakan adegan dalam film preman pensiun sebagai alternatif pembelajaran sekaligus referensi yang mendukung dalam pembelajaran, khususnya pada keterampilan mengidentifikasi dan menciptakan kembali.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat pada bidang kajian analisis anekdot, disarankan untuk meneliti tentang bidang kajian lainnya, seperti unsur humor atau makna tersirat teks anekdot sehingga dapat melengkapi penelitian yang telah dilakukan dan penelitian mengenai anekdot menjadi lebih lengkap dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikbud.2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Jakarta : Balai Pustaka.
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Arti Kata anekdot. kbbi.kemendikbud.go.id/entri/anekdot (diakses pada 21 Juli 2020).
- KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. *Media Komunikasi*. kbbi.web.id/media/komunikasi (diakses pada 21 Juli 2020).
- Keraf,Gorys.2007.*Argumentasi dan Narasi*.Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih,E.2017..*Jenis-jenis Teks*.Bandung:YRAMA WIDYA.
- Nasution,S.2008.*Teknologi Pendidikan*.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Nurzafirah,Istiqomah.2018 *alih kode dan campur kode pada film surga yang tak dirindukan 2 karya Asma Nadia dan implikasinya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sofiani,Resti.2016.*Pesan Moral Film dalam Mihrab Cinta*.
- Sucipto, Maya Gustiana dkk. 2013. *Bahasa Indonesia Mata Pelajaran Wajib*. Klaten: Intan Parawira
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto,Edi.2016.*Membina, memelihara, dan menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar*.Yogyakarta:Ardana Media.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Universitas Lampung. 2017. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Wijana, I. D. P. 1995. *Wacana Kartun Dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Uniersitas Gajah Mada.