

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan Berdasarkan Kurikulum 2013

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan pada hakikatnya merupakan proses pembelajaran bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi. Kurikulum 2013 ada untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Pendidik diharapkan mampu menyeimbangi perkembangan Kurikulum 2013 ini agar lahir pula generasi-generasi muda yang mampu bersaing di perkembangan zaman yang semakin canggih dengan teknologi dan sebagainya. Penyeimbangan tersebut dapat dilihat dari pendekatan, metode, atau model yang digunakan. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran lebih menitikberatkan dan terfokus kepada peserta didik, pendidik hanya berperan sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Peserta didik dituntut lebih aktif ketika pembelajaran sedang berlangsung,

Dalam Kurikulum 2013, bahasa Indonesia dijadikan sebagai penghela mata pelajaran lainnya, karena ketika pembelajaran berlangsung bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Hal ini dapat menjadikan bahasa Indonesia dikenal, dipahami, serta digunakan oleh semua orang diberbagai macam bidang.

Selain itu hal ini dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dan bangga terhadap bahasa Indonesia.

a. Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 (2016: 2), Standar Kompetensi Lulusan mempunyai arti sebagai berikut.

1) Pengertian

Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2) Tujuan

Standar Kompetensi Lulusan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.

3) Ruang Lingkup

Standar Kompetensi Lulusan terdiri atas kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Berdasarkan penjelasan di atas, Standar Kompetensi Lulusan merupakan acuan utama dari standar-standar lain dan mencakup 3 kriteria yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Di bawah ini merupakan uraian rumusan kemampuan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada peserta didik tingkat SMP/MTs/SMPLB/ Paket B berdasarkan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 (2016: 3-5).

Dimensi	Rumusan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:

menghayati dan mengamalkan ajaran agama serta memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Pengetahuan Nilai dari aspek pengetahuan didapatkan pada tingkat pemahaman seperti kemampuan peserta didik dalam hal pelajaran yang bisa diperoleh dari ulangan harian, ulangan tengah atau akhir semester, ulangan kenaikan kelas, ujian akhir sekolah dan bahkan ujian nasional.

Keterampilan menekankan pada bidang *skill* atau kemampuan peserta didik di samping pengetahuan yang dimilikinya. Misalnya dalam beropini, berpendapat, berdiskusi, melakukan pre-sentasi, menciptakan sebuah karya dan keterampilan lainnya. Keterampilan sangat penting dimiliki oleh peserta didik untuk menghasilkan generasi bangsa yang kreatif dan dapat lebih membangun bangsa lebih maju.

b. Standar Isi Kurikulum 2013 Revisi untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan

1) Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti merupakan acuan yang masih bersifat umum. Dalam Kurikulum 2013 revisi terdapat 4 aspek yaitu aspek spiritual, aspek sosial, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang harus diterapkan dalam pembelajaran dan berhasil dicapai oleh peserta didik.

Kompetensi inti pada Kelas X yang terdapat di silabus SMA versi revisi adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1
Kompetensi Inti Kelas X SMA/MA/SMK

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI 3	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Rumusan kompetensi inti sebagai berikut.

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk sikap spiritual.
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk sikap sosial.
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk pengetahuan.
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk keterampilan.

Berdasarkan pernyataan di atas dijelaskan kembali bahwa peserta didik setelah mengikuti pembelajaran harus menguasai dan mencapai 4 aspek Kompetensi Inti yaitu kompetensi spiritual yang berkaitan dengan agama yang dianut oleh setiap peserta didik, kompetensi sikap yang berkaitan dengan tingkah laku atau karakter peserta didik, kompetensi pengetahuan yaitu berkaitan dengan pemahaman serta penerapan pada proses pembelajaran, dan kompetensi keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam berbahasa.

2) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan penjabaran dari Kompetensi Inti. KI 3 dan KI 4 tercantum dalam Kompetensi Dasar tetapi untuk KI 1 dan KI 2 bersifat tersirat dalam proses pembelajaran. Kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013 revisi dibutuhkan untuk penyusunan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi. Kosasih (2014:146) menjelaskan, “Kompetensi Dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa Kompetensi Dasar merupakan acuan dalam melakukan proses pembelajaran.

Kompetensi Dasar yang dijadikan variabel dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Kompetensi Dasar

3.6 (Pengetahuan)	Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot
4.6(Keterampilan)	Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan atau tulis

3) Indikator Pencapaian Kompetensi

Indicator merupakan kegiatan yang dapat menggambarkan tercapainya suatu KD. Hal ini sesuai dengan pendapat Kosasih (2014:147) menjelaskan, “Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian suatu KD”. Indikator merupakan perincian dari KI dan KD yang telah dijabarkan. Indikator lebih rinci dalam merumuskan hal-hal yang harus dicapai oleh

peserta didik ketika dan setelah melakukan proses pembelajaran. IPK diukur berdasarkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Indikator dirumuskan dengan kata kerja operasional untuk memudahkan pendidik dalam mengukur penilaian peserta didik.

Berdasarkan kompetensi dasar yang sudah dijadikan variabel, penulis menjabarkan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) sebagai berikut.

- 3.6.1 Menjelaskan dengan tepat abstraksi pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.2 Menjelaskan dengan tepat orientasi pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.3 Menjelaskan dengan tepat krisis pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.4 Menjelaskan dengan tepat reaksi pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.5 Menjelaskan dengan tepat koda pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.6 Menjelaskan dengan tepat kalimat langsung pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.7 Menjelaskan dengan tepat nama tokoh pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.8 Menjelaskan dengan tepat keterangan waktu dan majemuk pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.9 Menjelaskan dengan tepat kata kerja material pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.10 Menjelaskan dengan tepat kata penghubung.pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.11 Menjelaskan dengan tepat pernyataan retorik.pada teks anekdot yang dibaca
- 3.6.12 Menjelaskan dengan tepat kalimat perintah.pada teks anekdot yang dibaca
- 3.6.13 Menjelaskan dengan tepat kalimat seru.pada teks anekdot yang dibaca
- 4.6.1 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur yang lengkap.

4.6.2 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan kaidah kebahasaan yang lengkap.

4) Tujuan Pembelajaran

Setelah membaca dan menganalisis struktur serta kebahasaan teks anekdot, dan mendiskusikannya dengan kelompok melalui pembelajaran *Make a Match* diharapkan:

1. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat abstraksi pada teks anekdot yang dibaca;
2. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat orientasi pada teks anekdot yang dibaca;
3. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat krisis pada teks anekdot yang dibaca;
4. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat reaksi pada teks anekdot yang dibaca;
5. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat koda pada teks anekdot yang dibaca;
6. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat kalimat langsung dan tidak langsung pada teks anekdot yang dibaca;
7. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat nama tokoh orang ketiga tunggal pada teks anekdot yang dibaca;
8. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat keterangan waktu pada teks anekdot yang dibaca;

9. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat kata kerja material pada teks anekdot yang dibaca;
10. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat kata penghubung.pada teks anekdot yang dibaca;
11. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat pernyataan reoris.pada teks anekdot yang dibaca;
12. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat kalimat perintah.pada teks anekdot yang dibaca;
13. peserta didik mampu menjelaskan dengan tepat kalimat seru.pada teks anekdot yang dibaca;
14. peserta didik mampu menciptakan kembali teks anekdot dengan struktur yang lengkap.
15. peserta didik mampu menciptakan kembali teks anekdot dengan kaidah kebahasaan yang lengkap.

2. Pembelajaran Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Serta Menciptakan Kembali Teks Anekdot

a. Hakikat Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Serta Menciptakan kembali teks anekdot

Analisis merupakan suatu penyelidikan yang bertujuan menemukan inti permasalahan, kemudian dikupas dari berbagai segi, dikritik, dikomentari, lalu disimpulkan (Hastuti, 2003: 19). Sehubungan dengan hal tersebut, pengertian analisis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) adalah sebagai berikut.

/ana-li-sis/ n **1** penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya); **2** *Man* penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan; **3** *Kim* penyelidikan kimia dengan menguraikan sesuatu untuk mengetahui zat bagiannya dan sebagainya; **4** penjabaran sesudah dikaji sebaik-baiknya; **5** pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot adalah kemampuan peserta didik untuk menyelidiki, menguraikan, serta mengupas struktur dan kebahasaan teks anekdot.

Menciptakan memiliki kata dasar yaitu ‘cipta’ yang artinya kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2016) dijelaskan pengertian dari kata ‘menciptakan’ adalah sebagai berikut.

- 1) Menjadikan sesuatu yang baru tidak dengan bahan: *Allah ~ bumi dan langit.*
- 2) Membuat atau mengadakan sesuatu dengan kekuatan batin: *menurut cerita, yang ~ Candi Prambanan ialah Bandung Bondowoso.*
- 3) Membuat (mengadakan) sesuatu yang baru (belum pernah ada, luar biasa, lain dari yang lain): *melalui perundingan kita dapat ~ suasana saling mengerti.*

- 4) Membuat suatu hasil kesenian (seperti mengarang lagu, memahat patung);
menggubah: *yang ~ lagu Indonesia Raya adalah W.R. Supratman.*

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menciptakan kembali teks anekdot adalah kemampuan membuat atau menulis kembali teks anekdot yang merupakan cerita singkat untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut tokoh nyata. Dalam menciptakan atau membuat kembali teks anekdot harus memerhatikan struktur dan kebahasaan.

b. Ruang Lingkup Materi Ajar

Ruang lingkup materi ajar berdasarkan silabus Permendikbud yaitu pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, serta langkah-langkah dalam menyusun sebuah teks anekdot. Berikut merupakan penjelasan setiap materi ajar.

1) Pengertian dan Contoh Teks Anekdot

Teks anekdot merupakan cerita sindiran untuk mengkritik seseorang, hal ini sesuai dengan pendapat Suherli (2016: 103) menjelaskan, “Anekdot merupakan cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh publik”. Sehubungan dengan hal tersebut, Kosasih (2016: 2) menyatakan bahwa teks anekdot sebagai berikut.

Anekdot adalah teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik. Karena berisi kritik, Anekdot seringkali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal. Anekdot tidak semata-mata menyajikan hal-hal yang lucu-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.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis menyimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat yang digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut tokoh nyata dan terdapat pesan yang diharapkan memberikan pelajaran kepada pembaca.

2) Struktur Teks Anekdot

Menurut Suherli (2015: 95) struktur teks anekdot terdapat lima yaitu adalah sebagai berikut.

- a) Abstraksi, bagian ini terletak pada bagian awal paragraf, pada bagian ini berisikan gambaran awal tentang isi dari teks Anekdote.
- b) Orientasi, pada bagian ini berisikan awal mula, latar belakang terjadinya suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi dalam teks.
- c) Krisis, bagian ini berisikan tentang pemunculan permasalahan yang terjadi dalam Anekdote.
- d) Reaksi, bagian ini berisikan langkah penyelesaian masalah yang timbul dalam bagian krisis.
- e) Koda, bagian ini akan muncul perubahan yang terjadi pada tokoh.

Senada dengan hal tersebut, Kosasih (2017: 5) menyebutkan struktur anekdot sebagai berikut.

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

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa struktur terdiri atas abstraksi, orientasi, krisis, dan reaksi, serta koda yang bersifat opsional atau tidak harus selalu diperlukan.

3) Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote

Suherli (2015: 95) menyebutkan kaidah kebahasaan teks anekdot adalah sebagai berikut.

- i. Menggunakan kata waktu lampau.
- ii. Menggunakan pernyataan retorik.
- iii. Menggunakan konjungsi atau kata penghubung.
- iv. Menggunakan kata kerja.
- v. Menggunakan kalimat perintah.

Sehubungan dengan hal tersebut, Kosasih (2017: 5) menyebutkan kebahasaan anekdot adalah sebagai berikut.

- a) Banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung.
- b) Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal.
- c) Banyak menggunakan keterangan waktu.
- d) Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas.
- e) Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata-kata akhirnya, kemudian, lalu.
- f) Banyak pula menggunakan konjungsi penerang atau penjelas, seperti bahwa. Ini terkait dengan dialog para tokohnya yang diubah dari bentuk langsung ke kalimat tak langsung.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis menyimpulkan kebahasaan teks anekdot adalah sebagai berikut.

- a) Banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung.
- b) Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal.
- c) Banyak menggunakan keterangan waktu.
- d) Menggunakan kata waktu lampau.

- e) Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas.
- f) Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata-kata akhirnya, kemudian, lalu.
- g) Menggunakan pernyataan retorik.

4) Langkah-Langkah Penelitian Teks Anekdote

Kosasih (2017: 15) menjelaskan langkah sistematis teks anekdot adalah sebagai berikut.

- a) Menentukan topik anekdot.
- b) Merumuskan tujuan.
- c) Menghadirkan tokoh dan latar.
- d) Melengkapi dengan struktur anekdot.
- e) Memerhatikan ketepatan penggunaan bahasa.
- f) Mencantumkan judul yang sesuai dengan isi anekdot.

Sehubungan dengan hal tersebut, Askor (2018) menjelaskan langkah-langkah penelitian teks anekdot adalah sebagai berikut.

- a) Menentukan topik
Topik adalah ide cerita atau gagasan cerita atau dasar cerita atau apa yang akan diceritakan. Contoh: Orang miskin yang mencuri.
- b) Mencari bahan referensi
Bahan yang diperoleh bisa berupa buku/ majalah/koran/internet, observasi, dan imajinasi.
- c) Menentukan pesan yang akan disampaikan atau sindiran yang akan disampaikan
Pesan yang akan disampaikan bisa tersirat (implisit) maupun tersurat (eksplisit).
- d) Menentukan unsur lucu /konyol /jengkel.
- e) Menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda).
- f) Mengembangkan teks anekdot.

5) **Contoh dan Analisis Teks Anekdot**

a) **Contoh Analisis Struktur Teks Anekdot**

Tabel 2.3
Analisis Struktur Teks Anekdot

KERETA DAN TUKANG KUPAT TAHU		
Struktur	Teks	Penjelasan
Abstraksi	Pada suatu hari, seperti biasa, dari pagi sampai siang tukang kupat tahu berdagang di SMP 4 Tasikmalaya; jam 12 siang, dia biasanya menyusuri rel kereta untuk mengambil jalan pintas menuju ke lokasi dagang selanjutnya, yakni Pasar Pancasila.	Terdapat pada awal paragraf yang menyatakan gambaran umum
Orientasi	Kebetulan hari itu, dagangannya sudah habis. Pembeli terakhirnya membeli kupat tahu di sisi rel kereta. Sesuah pembeli terakhir itu selesai, tukang kupat tahu itu membersihkan piringnya yang berwarna merah lalu mengeringkannya dengan cara dikibas-kibaskan.	Berisi latar belakang terjadinya peristiwa
Krisis	Kebetulan lagi, saat itu ada kereta yang melintas. Melihat ada tanda merah dikibas-kibaskan dari jauh, masinis kereta itu kaget lalu menginjak rem keras-keras. Sangkanya ada hal darurat yang membahayakan. Lalu kereta berhenti tepat di samping tukang kupat tahu tadi.	Berisi permunculan permasalahan atau inti cerita
Reaksi	<i>“Ada apa, pak?”</i> <i>”Gak ada apa-apa Pak, tinggal bumbunya saja.”</i>	Berisi penyelesaian masalah yang timbul dalam bagian krisis
Koda	Seketika itu Masinis turun lalu memukuli tukang kupat tahu.	Berisi kesimpulan atau penutup

		cerita
--	--	--------

b) Contoh Analisis Kebahasaan Teks Anekdote

Tabel 2.4
Analisis Kebahasaan Teks Anekdote

KERETA DAN TUKANG KUPAT TAHU		
Aspek Kebahasaan	Kutipan Teks	Penjelasan
Kata Berimbuhan	melintas; melihat; menginjak; membahayakan; memukuli; dikibaskan;	Kata yang telah mengalami proses pengimbuhan atau afiksasi
Kata Konjungsi	namun; ketika; dan.	Kata atau ungkapan yang menghubungkan dua satuan bahasa yang sederajat
Kalimat tunggal	Dia biasanya menyusuri rel kereta	Kalimat yang terdiri dari satu klausa
Kalimat majemuk	Melihat ada tanda merah dikibas-kibaskan dari jauh, masinis kereta itu kaget lalu menginjak rem keras-keras	Kalimat yang terdiri dari dua atau lebih klausa
Kalimat langsung	<i>“Ada apa, pak?”</i> <i>”Gak ada apa-apa Pak, tinggal bumbunya saja.”</i>	Kalimat yang diucapkan langsung oleh penutur
Kalimat tidak langsung	Pemuda itu gembira bukan main	Kalimat yang bukan merupakan ucapan penutur langsung
Keterangan waktu	masa itu	Kata penanda waktu yang menerangkan kata kerja atau kata sifat

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Fathurrohman (2015 : 29) menjelaskan pengertian model pembelajaran sebagai berikut.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Sanjaya (2016: 241) menjelaskan, “Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.” Unsur penting dalam pembelajaran kelompok ini yaitu adanya peserta dalam kelompok, aturan kelompok, upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai.

Model Pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran yang memiliki ciri utama siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran (Shoimin, 2017: 98). Sehubungan dengan hal itu, Rusman (2013: 223) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model yang penerapannya dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran ini sangat merangsang siswa untuk aktif dan kreatif karena berhubungan erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Dengan pemberian tugas dan diberi batas waktu, model pembelajaran ini sangat menantang siswa sehingga siswa terpacu untuk bergerak dan ikut aktif saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran *make a match* akan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, seorang guru harus menentukan model serta langkah-langkah pembelajaran yang sesuai sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu memperoleh pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* menurut Rusman (2013: 223) adalah sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan

Huda (2017: 251) menyebutkan beberapa persiapan dalam model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan hukuman bagi siswa yang gagal.
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penilaian presentasi.

Setelah persiapan maka langkah-langkah pembelajaran. Huda (2017: 251) menyebutkan langkah-langkah pada model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memerhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Huda (2013: 251) menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan tujuan untuk menggali materi adalah sebagai berikut.

1. Sampaikan kepada siswa Anda, bahwa hari ini menggunakan metode mencari pasangan. Sampaikan pula bahwa jika mereka sudah menemukan pasangan, maka dengan sendirinya pasangan itu menjadi satu kelompok.
2. Bagikan lembaran-lembaran kertas pada Siswa Anda secara acak.
3. Mintalah kepada siswa Anda untuk mencari pasangan dari lembaran kertas yang mereka terima.
4. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, mintalah kepada mereka menyusun materi utuh berdasarkan kata-kata kunci yang mereka bawa pada lembar kertas yang sudah Anda persiapkan.
5. Bagikan kertas plano dan lem pada setiap kelompok untuk menempelkan hasil kerja mereka.
6. Apabila siswa Anda telah menyelesaikan tugas di atas, mintalah satu kelompok untuk presentasi. kelompok lain memberikan tanggapan. Dan, Anda sebagai guru memberikan konfirmasi.
7. Apabila satu kelompok sudah selesai presentasi, lanjutkan ke kelompok lain sampai semua kelompok presentasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Shoimin (2019: 98), langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
7. Kesimpulan/penutup.

Tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini yang berkaitan dengan kompetensi pembelajaran 3.6 yakni sebagai berikut:

1. Peserta didik menerima kartu secara acak.
2. Peserta didik mengamati isi kartu yang mereka terima.
3. Peserta didik mencari pasangan dari kartu yang telah mereka terima.
4. Peserta didik bertanya-tanya mengenai pasangan kartu yang mereka dapatkan.
5. Peserta didik mencoba menelaah materi teks anekdot dengan berpikir dan mencari data mengenai materi teks anekdot yang terkait kartu yang mereka dapatkan.
6. Peserta didik saling bertanya mengenai isi kartu satu sama lain dan beranjak dari tempat duduknya masing-masing.
7. Peserta didik berkumpul dengan pasangan untuk menyusun materi utuh berdasarkan katayang tertulis pada kartu masing-masing.
8. Perwakilan kelompok mengomunikasikan hasil diskusinya.
9. Peserta didik menanggapi kelompok lain yang menyampaikan hasil diskusi.
10. Peserta didik dan pendidik bersama-sama merumuskan kesimpulan mengenai materi teks anekdot.

Tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini yang berkaitan dengan kompetensi pembelajaran 4.6 yakni sebagai berikut:

1. Peserta didik menerima kartu secara acak.

2. Peserta didik mengamati isi kartu yang mereka terima.
3. Peserta didik mencari pasangan dari kartu yang telah mereka terima sehingga membentuk suatu kelompok.
4. Peserta didik menemukan dan berhasil membentuk langkah-langkah cara pembuatan teks anekdot yang tepat, yaitu menentukan topik anekdot, merumuskan tujuan, menghadirkan tokoh dan latar, melengkapi dengan struktur anekdot, memerhatikan ketepatan penggunaan bahasa, mencantumkan judul yang sesuai dengan isi anekdot.
5. Peserta didik mencoba menciptakan kembali teks anekdot dari teks yang telah mereka baca secara berkelompok.
6. Perwakilan kelompok membacakan dan menjelaskan teks anekdot yang telah dibuat dalam kelompoknya masing-masing.
7. Peserta didik menanggapi kelompok lain yang menyampaikan hasil diskusi.
8. Peserta didik dan pendidik bersama-sama merumuskan kesimpulan mengenai materi teks anekdot.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sama halnya dengan model pembelajaran *make a match* yang tentu memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Kelebihan dan kelemahan yang ada perlu diperhatikan oleh guru setiap kali akan menerapkan model pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Huda (2017: 253) menjelaskan bahwa model pembelajaran *make a match* memiliki lima kelebihan, yaitu sebagai berikut.

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu belajar.

Shoimin (2017: 99) menjelaskan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *make a match* yaitu dalam proses pembelajaran akan timbul perasaan gembira dari peserta didik, kerja sama antar peserta didik akan terwujud secara dinamis, dan munculnya dinamika gotong royong yang merasa di dalam kelas.

Dari pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

4. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif dan fisik.
5. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan dan akan timbul perasaan gembira dari peserta didik.
6. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
7. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
8. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu belajar.
9. Kerja sama antar peserta didik akan terwujud secara dinamis.
10. Munculnya dinamika gotong royong yang merasa di dalam kelas.

Kelemahan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2017: 253) adalah: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memerhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus berhati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sehubungan dengan hal itu, Shoimin (2017: 99) menyebutkan kekurangan dari model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

- 1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- 2) Suasana kelas akan gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Dari pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

- 1) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memerhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus berhati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.

- 5) Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
- 6) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- 7) Suasana kelas akan gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- 8) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Untuk mengatasi kelemahan model tersebut, guru haruslah mempersiapkan strategi dengan baik agar waktu yang digunakan tidak terbuang. Selain itu, guru harus pandai mengolah pembelajaran dengan menggunakan strategi ini supaya tidak bosan contohnya dengan memberikan permainan yang lain.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan yang berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Siswa Kelas X SMK” yang ditulis Sefri Rahma Wardani, Amir Fuady, dan Andayani dalam Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya BASASTRA, Volume 4 Nomor 1, April 2016. Penulis menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa yang dinilai dari hasil teks anekdot siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata dan presentase ketuntasan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot yang sudah mereka dapatkan.

Penelitian yang ditulis Sefri Rahma Wardani, Amir Fuady, dan Andayani tersebut memiliki persamaan yang penulis akan laksanakan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai variabel

bebas dan kemampuan menulis teks anekdot peserta didik kelas X SMK sebagai variabel terikat. Perbedaannya, Sefri Rahma Wardani, Amir Fuady, dan Andayani melakukan penelitian di SMK Negeri 5 Surakarta, sedangkan penulis akan melaksanakan penelitian di SMK Husnul Khotimah.

C. Anggapan Dasar

Heryadi (2014 : 31) mengemukakan bahwa anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis.

Berdasarkan pada hal tersebut, maka anggapan dasar penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis struktur dan kebahasaan serta menciptakan kembali teks anekdot adalah salah satu kompetensi dasar yang dipelajari kelas X pada kurikulum 2013 revisi.
2. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran.
3. Agar peserta didik dapat menganalisis struktur dan kebahasaan serta menciptakan kembali teks anekdot, maka guru wajib kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang menarik.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena di dalamnya terdapat permainan yang akan membuat peserta didik merasa tidak bosan sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

D. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar di atas, penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Husnul Khotimah tahun ajaran 2019/2020.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menciptakan kembali teks anekdot pada siswa kelas X SMK Husnul Khotimah tahun ajaran 2019/2020.