

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Pembelajaran Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Serta Menciptakan Kembali Teks Anekdote Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

Kehidupan dalam era globalisasi menuntut berbagai perubahan agar mampu menyesuaikan dengan zaman, salah satunya dalam sistem pendidikan. Sistem pendidikan dituntut untuk selalu berubah dari zaman ke zaman agar semakin sempurna dan mampu menyesuaikan dengan peserta didik. Indonesia merupakan negara dengan sistem pendidikan yang dinilai belum sempurna, sehingga negara selalu dituntut untuk mampu memperbaiki sistem pendidikan menuju sistem yang lebih baik.

Sistem pendidikan di Indonesia banyak mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Perubahan-perubahan tersebut diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga tercipta generasi muda bangsa yang semakin berkualitas. Salah satu perubahan sistem pendidikan di Indonesia yang paling sering disorot dan menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan Indonesia adalah perubahan kurikulum.

Menurut Tim Depdiknas (2016: 3), “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Sehubungan dengan hal itu, Nasution (2008: 5) menjelaskan,

“Kurikulum adalah suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya.”

Perubahan kurikulum yang terjadi akhir-akhir ini di Indonesia yaitu perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi (Mulyasa, 2013: 163). Dalam Kurikulum 2013 tercakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut terdapat dalam isi kompetensi inti. Kompetensi inti satu dan dua berisi aspek sikap (religi dan sosial), kompetensi inti tiga berisi aspek pengetahuan serta kompetensi inti empat berisi aspek keterampilan. Aspek-aspek yang dikemukakan dalam Kurikulum 2013 adalah sebagai berikut.

a. Sikap

Nilai aspek sikap cukup sulit untuk diadakan. Aspek sikap terdapat dalam KI-1 (sosial) dan KI-2 (religi) yaitu meliputi 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.

b. Pengetahuan

Nilai 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.

c. Keterampilan

Keterampilan dalam kurikulum 2013 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.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013.

a. Kompetensi Inti

Dalam lampiran Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah halaman 5 dijelaskan bahwa kompetensi inti merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu

jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Mulyasa (2013: 174) menjelaskan pengertian kompetensi inti adalah sebagai berikut.

Kompetensi inti merupakan operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian hard skills dan soft skills.

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

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kompetensi inti-1 (KI-1) untuk sikap spiritual, kompetensi inti-2 (KI-2) untuk sikap social, kompetensi inti-3 (KI-3) untuk pengetahuan, dan kompetensi inti-4 (KI-4) untuk keterampilan.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan kemampuan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait mata pelajaran. Kompetensi dasar yang penulis akan laksanakan dalam penelitian mengenai teks anekdot Kelas X SMK Al-Ittihad Mabdaul Uluum Kota Tasikmalaya yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kompetensi Dasar

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

c. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator pencapaian kompetensi yang penulis akan laksanakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 3.6.1 Menjelaskan dengan tepat bagian abstraksi pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.2 Menjelaskan dengan tepat bagian orientasi pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.3 Menjelaskan dengan tepat bagian krisis pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.4 Menjelaskan dengan tepat bagian reaksi pada teks anekdot yang dibaca.

- 3.6.5 Menjelaskan dengan tepat bagian koda pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.6 Menjelaskan dengan tepat penggunaan kalimat langsung dan tidak langsung pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.7 Menjelaskan dengan tepat penggunaan nama tokoh orang ketiga tunggal teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.8 Menjelaskan dengan tepat penggunaan keterangan waktu pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.9 Menjelaskan dengan tepat penggunaan kata kerja material pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.10 Menjelaskan dengan tepat penggunaan kata penghubung.pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.11 Menjelaskan dengan tepat penggunaan pernyataan retorik pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.12 Menjelaskan dengan tepat penggunaan kalimat perintah pada teks anekdot yang dibaca.
- 3.6.13 Menjelaskan dengan tepat penggunaan kalimat seru pada teks anekdot yang dibaca.
- 4.6.1 Menciptakan kembali teks anekdot dengan tepat yang memuat struktur.
- 4.6.2 Menciptakan kembali teks anekdot dengan tepat yang memuat kaidah kebahasaan.

d. Tujuan Pembelajaran

Setelah peserta didik membaca teks anekdot, diharapkan peserta didik mampu:

- 1) menjelaskan dengan tepat bagian abstraksi pada teks anekdot yang dibaca.
- 2) menjelaskan dengan tepat bagian orientasi pada teks anekdot yang dibaca.
- 3) menjelaskan dengan tepat bagian krisis pada teks anekdot yang dibaca.
- 4) menjelaskan dengan tepat bagian reaksi pada teks anekdot yang dibaca.
- 5) menjelaskan dengan tepat bagian koda pada teks anekdot yang dibaca.
- 6) menjelaskan dengan tepat penggunaan kalimat langsung dan tidak langsung pada teks anekdot yang dibaca.
- 7) menjelaskan dengan tepat penggunaan nama tokoh orang ketiga tunggal teks anekdot yang dibaca.
- 8) menjelaskan dengan tepat penggunaan keterangan waktu pada teks anekdot yang dibaca.
- 9) menjelaskan dengan tepat penggunaan kata kerja material pada teks anekdot yang dibaca.
- 10) menjelaskan dengan tepat penggunaan kata penghubung pada teks anekdot yang dibaca.
- 11) menjelaskan dengan tepat penggunaan pernyataan retorik pada teks anekdot yang dibaca.
- 12) menjelaskan dengan tepat penggunaan kalimat perintah pada teks anekdot yang dibaca.

- 13) menjelaskan dengan tepat penggunaan kalimat seru pada teks anekdot yang dibaca.
- 14) menciptakan kembali teks anekdot dengan tepat yang memuat struktur.
- 15) menciptakan kembali teks anekdot dengan tepat yang memuat kaidah kebahasaan.

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.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot adalah kemampuan peserta didik untuk menyelidiki dan 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); mengubah: *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 memperhatikan 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

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 Anekdot.
- 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 Anekdot.
- 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.

- a) Menggunakan kata waktu lampau.
- b) Menggunakan pernyataan retorik.
- c) Menggunakan konjungsi atau kata penghubung.
- d) Menggunakan kata kerja.
- e) Menggunakan kalimat perintah.
- f) Menggunakan kalimat seru

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 (lampau).
- d) Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas.
- e) Banyak menggunakan kata penghubung (konjungsi).
- f) Menggunakan pernyataan retoris.
- g) Menggunakan kalimat perintah.
- h) Menggunakan kalimat seru

4) Langkah-Langkah Penulisan Teks Anekdot

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) Memperhatikan ketepatan penggunaan bahasa.
- f) Mencantumkan judul yang sesuai dengan isi anekdot.

Sehubungan dengan hal tersebut, Askor (2018) menjelaskan langkah-langkah penulisan 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
Contoh Analisis Struktur Teks Anekdot

MISKIN DAN SEPI		
Struktur	Teks	Penjelasan
Abstraksi	Seorang pemuda baru saja mewarisi kekayaan orang tuanya. Ia langsung menjadi orang kaya. Banyak orang menjadi kawannya. Namun karena ia tidak cakap mengelola dan hidup berfoya-foya, tidak lama seluruh uangnya habis. Satu per satu kawan-kawannya pun menjauhinya.	Terdapat pada awal paragraf yang menyatakan gambaran umum

Orientasi	Ketika ia benar-benar miskin dan sebatang kara, ia mendatangi Nasrudin. Pada masa itu, kaum wali sudah sering hanya dijadikan perantara untuk memohon berkah.	Berisi latar belakang terjadinya peristiwa
Krisis	<p>“Uang saya sudah habis dan kawan-kawan meninggalkan saya. Apa yang harus saya lakukan?” keluh pemuda itu.</p> <p>“Jangan khawatir,” jawab Nasrudin, “Segalanya akan normal kembali. Tunggu saja beberapa hari ini. Kau akan kembali tenang dan bahagia.”</p> <p>Pemuda itu gembira bukan main. “Jadi saya akan segera kembali kaya?”</p>	Berisi permunculan permasalahan atau inti cerita
Reaksi	<p>“Bukan begitu. Kau salah tafsir. Maksudku, dalam waktu yang tidak terlalu lama, kau akan terbiasa menjadi orang yang miskin dan tidak mempunyai teman. Maka kau akan hidup normal bukan?”</p>	Berisi penyelesaian masalah yang timbul dalam bagian krisis
Koda	Pemuda itu tertunduk malu.	Berisi kesimpulan atau penutup cerita

b) Contoh Analisis Kebahasaan Teks Anekdote

Tabel 2.4
Contoh Analisis Kebahasaan Teks Anekdote

MISKIN DAN SEPI		
Aspek Kebahasaan	Kutipan Teks	Penjelasan
Kalimat langsung	“Uang saya sudah habis dan kawan-kawan meninggalkan saya. Apa yang harus saya lakukan?”	Kalimat yang diucapkan langsung oleh penutur
Kalimat tidak langsung	Ia mengatakan untuk tidak perlu khawatir	Kalimat yang bukan merupakan ucapan penutur langsung

Penggunaan nama tokoh orang ketiga tunggal	Seorang pemuda, pemuda itu, Nasrudin	Ketiganya merupakan nama tokoh orang ketiga tunggal atau kata penggantinya
Keterangan waktu	masa itu	Kata penanda waktu yang menerangkan kata kerja atau kata sifat
Kata kerja material	mewarisi; mengelola; berfoya-foya; menjauhinya; mendatangi; memohon; meninggalkan; tertunduk.	Menyatakan suatu aktivitas atau kegiatan
Kata Konjungsi	namun; ketika; dan.	Kata atau ungkapan yang menghubungkan dua satuan bahasa yang sederajat
Pernyataan Retoris	“... Maka kau akan hidup normal bukan?”	Kalimat atau pernyataan yang tidak membutuhkan jawaban

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. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Mach*

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.

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif dan fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan dan akan timbul perasaan gembira dari peserta didik.
- 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.

- 6) Kerja sama antar peserta didik akan terwujud secara dinamis.
- 7) Munculnya dinamika gotong royong yang merasa di dalam kelas.

Adapun 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 memperhatikan 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 memperhatikan 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.

c. 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 menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya 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 berhadap-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 memperhatikan 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.

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik dibagikan kartu-kartu mengenai materi teks anekdot secara acak.
2. Peserta didik diminta mengamati teks yang terdapat di dalam kartu.
3. Peserta didik diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang telah mereka terima.
4. Peserta didik bersama-sama akan menemukan permasalahan dan bertanya-tanya mengenai jawaban untuk 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 mendiskusikan kartu yang dimilikinya dengan kartu peserta didik lain.
7. Peserta didik menemukan pasangan kartu dari peserta didik lain.
8. Peserta didik diminta berkumpul dengan pasangan untuk menyusun materi utuh berdasarkan kata-kata kunci yang mereka bawa pada kartu yang sudah didapatkan.
9. Peserta didik menyelesaikan tugas untuk menyusun materi utuh (pengetahuan) dan merumuskan teks anekdot (keterampilan) secara berkelompok
10. Perwakilan kelompok mengomunikasikan hasil diskusi teks anekdot.
11. Peserta didik menanggapi kelompok lain yang menyampaikan hasil diskusi

12. Peserta didik dan pendidik bersama-sama merumuskan kesimpulan mengenai materi teks anekdot.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan yang berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Menulis Teks Anekdot 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 Al-Ittihad Mabdaul Uluum Kota Tasikmalaya.

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 di 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 dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan 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 Al-Ittihad Mabdaul Uluum Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menciptakan kembali teks anekdot pada siswa kelas X SMK Al-Ittihad Mabdaul Uluum Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.