

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

Bagian pada kajian pustaka ini akan membahas secara konseptual, hal-hal yang terkait dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Penelitian pengembangan merupakan salah satu tugas pendidik yang bertujuan untuk membahas permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan.

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Ayuba (2013: 2) mengungkapkan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media yang sesuai kebutuhan siswa terhadap materi pembelajaran dan dapat mendorong siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar (salah satunya kemampuan pemahaman) yang diperoleh siswa dapat meningkat.

Nurhayati (2014: 927) Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari desain pembelajaran dengan melalui proses perencanaan, pengembangan, dan pengajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik.

Yusnita (2017: 12), Media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran yang juga berperan penting dalam penyampaian bahan ajar perlu mendapatkan perhatian khusus dari

guru. Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pokok pembelajaran, agar penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran juga digunakan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa paparan definisi media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan alat bantu digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang menimbulkan keingintahuan siswa untuk semakin meningkatkan prestasi belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif dan efisien, sehingga dapat menacapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Adam dan Syastra (2015: 79), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain:

### **1. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar**

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu

sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya.

## 2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambing (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

## 3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.

## 4. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:

- a) Fungsi Atensi
- b) Fungsi Afektif
- c) Fungsi Kognitif
- d) Fungsi Imajinatif
- e) Fungsi Motivasi
- f) Fungsi Sosio-Kultural

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Falahudin (2014: 114-116) ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, antara lain:

#### 1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa di manapun berada.

#### 2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media sendiri dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara

fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

### 3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media pembelajaran dapat dimaksimalkan dengan rancangan dan pilihan yang baik guna membantu proses kegiatan belajar mengajar dan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang Guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, Guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya Guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

### 4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara

verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara

mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.

7. Media menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Media membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

9. Media membuat materi pelajaran abstrak menjadi lebih konkrit.

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

10. Media mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan siswa sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan

bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Berdasarkan perkembangannya, Arsyad (2011:29) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, antara lain:

1. Media hasil teknologi cetak,
2. Media hasil teknologi audio-visual
3. Media hasil teknologi yang berbasis komputer
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Munadi (2010: 53-54) mengungkapkan pembagian media pembelajaran menjadi empat kelompok besar, antara lain: media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia.

## **2. Pengertian Video dalam Media Pembelajaran**

Pengertian Video Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam

belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### **3. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran**

Ronal Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Tujuan Kognitif

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk

hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

#### **4. Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran**

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012 : 302), antara lain :

- a. memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

#### **5. *Video stand up comedy* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote**

*Stand up comedy* adalah sebuah genre komedi yang menampilkan pelawak tunggal di atas panggung dengan cara bermonolog. Hal tersebut selaras dengan pendapat Papan (2016:5) yang mengartikan “Stand up comedy sebagai bentuk pertunjukan seni komedi yang dibawakan secara

monolog oleh seorang comic.” Comic adalah sebutan untuk pelaku *stand up comedy*. Seni komedi jenis ini sudah ada sekitar tahun 1800-an di Amerika, dan baru masuk ke Indonesia sejak tahun 1997 yang diperkenalkan oleh Ramon Papan (Papan, 2016:1).

*Stand up comedy* dapat dikatakan sebagai jenis komedi yang mampu mempertunjukkan sebuah lelucon yang cerdas, karena menyajikan humor dengan mengamati fenomena-fenomena sosial yang sedang berkembang di masyarakat. Humor yang disampaikan cenderung berisi tentang kritikan terhadap masalah yang terjadi saat itu (Melik, 2016:483). *Stand up comedy* dapat dikatakan sebagai jenis komedi yang mampu mempertunjukkan sebuah lelucon yang cerdas, karena menyajikan humor dengan mengamati fenomena-fenomena sosial yang sedang berkembang di masyarakat. Humor yang disampaikan cenderung berisi tentang kritikan terhadap masalah yang terjadi saat itu (Melik, 2016:483). Media video menjadi alat komunikasi yang sangat membantu dalam proses pembelajaran karena apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. hal tersebut membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien (Munadi, 2013:116).

Media *video stand up comedy* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot karena sama-sama menyajikan cerita lucu yang sarat dengan kritikan/sindirian atau pelajaran tertentu pada suatu hal atau pada seseorang yang terkenal, penting atau

seseorang yang kerana peristiwa itu menjadi bahan perbincangan. Aspek humor menjadi jambatan antara keduanya karena baik anekdot maupun stand up comedy dihidupkan oleh roh yang sama yaitu humor. Oleh karena itu, tidak ada kesulitan yang berarti dalam menjadikan *video stand up comedy* dalam pembelajaran keterampilan menulis anekdot. Para siswa sudah tidak asing dengan komedi jenis ini. Namun, tidak banyak guru yang menggunakan media ini dalam pembelajaran keterampilan menulis anekdot (Cahyawati, 2015:48).

Media *video stand up comedy* sebagai sarana pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif terkait dengan aspek wawasan dan pengetahuan siswa terhadap masalah-masalah sosial yang sedang terjadi di masyarakat melalui humor-humor cerdas dalam *stand up comedy* yang mengandung pelajaran, kritikan/sindiran atau refleksi. Aspek afektif terkait dengan nilai dan norma yang terdapat dalam suatu masyarakat. *Video stand up comedy* dapat mempengaruhi sikap/perilaku dan kepekaan sosial siswa dalam menanggapi isu-isu yang sedang berkembang di masyarakat dalam bentuk humor. Aspek psikomotorik, dalam hal ini, terkait dengan keterampilan menulis anekdot. Program *video stand up comedy* dapat memberikan rangsangan humor, imajinasi, dan kepekaan sosial siswa, sehingga keterampilan menulis siswa dapat diasah dan dikembangkan (Pribadi,2017:146).

Pemilihan media *video stand up comedy* untuk pembelajaran keterampilan menulis anekdot ini didasarkan pada kriteria pemilihan media menurut Sudjana dan Rivai (2011:4). Adapun enam kriteria tersebut, yaitu:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran.
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

#### **6. Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan keterampilan berbahasa paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah keterampilan mendengarkan, berbicara dan membaca (Nurgiyantoro, 2013:422). Empat keterampilan berbahasa tersebut seperti sebuah siklus, artinya setiap keterampilan sangat erat hubungannya antara satu dengan yang lain. Hal yang membedakan terletak pada ranah keterampilan berbahasa pada masing-masing keterampilan. Keterampilan mendengarkan dan membaca masuk dalam ranah reseptif, sedangkan berbicara dan menulis masuk dalam ranah produktif

Keterampilan menulis juga diartikan sebagai sebuah proses kreatif dalam menghasilkan bahasa tulis. Pengertian tersebut dikemukakan oleh Dalman (2016:3) yang menyatakan “Menulis sebagai sebuah proses kreatif untuk menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam

tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur.” Seorang penulis juga harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang tidak sedikit untuk dapat menghasilkan sebuah tulisan yang baik. Banyak orang yang mengalami kesulitan ketika diminta untuk menulis. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengalaman dalam menulis dan rendahnya budaya baca sehingga pengetahuan yang dimiliki untuk menulis tidak cukup.

Berdasarkan paparan definisi keterampilan menulis di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang menuangkan gagasan, pendapat dan perasaan melalui bahasa tulis kepada pihak lain. Selain itu, keterampilan menulis merupakan aktivitas produktif, ekspresif, dan kreatif dalam menghasilkan bahasa tulis.

## **7. Teks Anekdote**

Pada bagian ini akan dijelaskan empat hal tentang teks anekdot. Penjelasan dari empat hal tersebut sebagai berikut.

### **a. Pengertian**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi kelima, mengartikan anekdot sebagai cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Graham (dalam Fatimah, 2013:218) menyatakan bahwa “Kata anekdot digunakan untuk memaknai kata joke dari bahasa Inggris yang bermakna suatu narasi atau percakapan yang lucu.” Dalam narasi atau percakapan lucu

tersebut, terkandung unsur sindiran dan kritikan secara tidak langsung terhadap segala macam kepincangan atau ketidakberesan yang tengah terjadi di masyarakat penciptanya (Wijana, dalam Fatimah, 2013:218-119). Suherli, dkk. (2017:110) memberi batasan anekdot sebagai cerita pendek yang berisi sebuah sindiran terhadap sesuatu atau seseorang yang dilengkapi dengan humor.

Definisi lainnya dikemukakan oleh Pujawan, dkk. (2014) yang menuliskan teks anekdot sebagai cerita singkat yang menarik, lucu, dan mengesankan karena isinya berupa kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasaan, atau suatu fenomena sehingga pelaku di dalam cerita bisa orang penting atau terkenal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teks anekdot merupakan sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Dalam cerita lucu tersebut terkandung unsur sindiran, kritikan ataupun pelajaran tertentu terhadap segala sesuatu atau seseorang.

#### **b. Ciri-ciri**

Alur dalam cerita anekdot berupa rangkaian peristiwa baik yang benar-benar terjadi, maupun sudah mendapat polesan dan tambahan-tambahan dari pembuat anekdot itu sendiri. Latar dalam anekdot berupa waktu, tempat, dan suasana. Latar cerita dalam anekdot menggunakan latar yang bersifat faktual, artinya benar-benar ada di dalam kenyataan yang sesungguhnya (Kosasih,2016:86).

Teks anekdot memiliki dua pola penyajian, yaitu pola narasi dan dialog. Pada pola narasi, teks anekdot disajikan dalam bentuk paragraf yang menjelaskan atau menguraikan peristiwa ataupun kejadian dalam anekdot berdasarkan urutan waktu. Pada pola dialog, teks anekdot disajikan dalam bentuk percakapan, seperti pada teks drama. Salah satu ciri pola dialog adalah menggunakan kalimat langsung. Kalimat langsung adalah sebuah kalimat yang merupakan hasil kutipan langsung dari pembicaraan seseorang yang sama persis seperti apa yang dikatakannya (Suherli, dkk.,2017:121).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa teks anekdot dapat dikenali berdasarkan ciri-cirinya, yaitu sebagai cerita berbentuk narasi/dialog secara singkat. Cerita dalam anekdot bersifat lucu, menggelitik, dan mengandung unsur sindiran kritikan ataupun pelajaran bagi khalayak, serta di dalamnya terkandung unsur tokoh, alur, dan latar.

### **c. Struktur**

Menurut Gerot dan Wignell (dalam Fatimah, 2013:218) “Teks anekdot pada umumnya terdiri atas lima bagian atau struktur generik. Lima bagian tersebut adalah abstract, orientation, crisis, reaction, dan coda.” Hal tersebut selaras dengan pendapat Suherli (2017:119-120) yang menyatakan bahwa “Anekdot memiliki struktur yang membedakannya dengan teks lainnya. Teks anekdot memiliki struktur abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.”

Julianto (2016:81) dalam penelitiannya menuliskan hal yang sama tentang struktur teks anekdot. Ia menuliskan bahwa struktur teks anekdot kerangka utamanya dibagi menjadi tiga komponen, yaitu tokoh, latar, dan alur. Selanjutnya alur atau cerita teks anekdot ini dikembangkan menjadi lima komponen penting, yaitu abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

Struktur teks anekdot mencakup lima komponen yaitu :

- 1) Abstraksi, yang berperan sebagai pendahuluan untuk menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
- 2) Orientasi, yang diartikan sebagai bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa atau kejadian dalam teks. Bagian inilah yang menjadi penyebab timbulnya krisis.
- 3) Krisis atau komplikasi, yaitu bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian ini terkandung unsur humor dan kritikan ataupun sindiran.
- 4) Reaksi, bagian ini berisikan tanggapan atau respons atas munculnya permasalahan yang terjadi dalam teks sebelumnya
- 5) Koda, bagian ini akan muncul perubahan yang terjadi pada tokoh dalam teks dan merupakan bagian dari penutup atau kesimpulan.

#### **d. Kaidah Kebahasaan**

Pendapat mengenai kaidah kebahasaan anekdot dikemukakan oleh Kosasih (2016:99-100) yang menyatakan secara spesifik enam fitur kebahasaan dalam teks anekdot, yaitu :

- 1) Banyak menggunakan kalimat langsung yang bervariasi dengan kalimat-kalimat tidak langsung.
- 2) Menggunakan nama tokoh utama orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan langsung nama tokoh faktual maupun yang disamarkan.
- 3) Menggunakan keterangan waktu.
- 4) Menggunakan konjungsi penjelas, seperti bahwa.
- 5) Menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas. Banyak menggunakan kata kerja mental, yakni kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan seorang tokoh.
- 6) Menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang bermakna kronologis (temporal).

Kaidah kebahasaan yang terkandung dalam teks anekdot sama halnya dengan kaidah kebahasaan pada genre cerita umumnya. Kaidah kebahasaan tersebut pada intinya digunakan sebagai cara menceritakan dan menghidupkan kisah si tokoh dalam cerita.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Nur Eka Sari (2016, Universitas Muhammadiyah Purwokerto) dalam tesis yang berjudul “Pengembangan Media Flash Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Teks Anekdot Kelas X SMA”. Masalah pokok yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana cara

mngembangkan media Flash tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia layak digunakan untuk pembelajaran teks Anekdote pada kelas X SMA, Bagaimanakah respon/ tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Flash tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajaran teks Anekdote pada kelas X SMA, serta bagaiman mengembangkan media Flash tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar teks Anekdote kelas X SMA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*, sedangkan uji coba produk hasil pengembangan dilakukan menggunakan metode *experiment* dengan desain *one-shot case study*. Hasil pengembangan media flash tiga dimensi dari aspek kelayakan media memperoleh skor 89, 37%, dan kelayakan materi memperoleh skor 91, 67%. Rata-rata ketuntasan klasikal siswa kelas X.1 mencapai 83,75% dan kelas X.3 sebesar 90,9%. Rata-rata keterampilan berpikir peserta didik kelas X.1 dan X.3 menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa media flash tiga dimensi layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan Teks Anekdote.

2. Ria Anita (2016, Universitas Lampung), dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”. Penelitian ini memiliki dua tujuan, yaitu mendeskripsikan spesifikasi produk media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot dan

mengetahui hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R & D) dengan model DDD-E, yang terdiri atas: Decide, Design, Develop, Evaluate. Prosedur penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan bahan atau materi, mengembangkan instrumen, mengembangkan dan menyusun naskah media, melakukan uji coba, melakukan revisi serta produksi. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa Compact Disk (CD) dan buku panduan penggunaan media pembelajaran teks anekdot berbasis animasi. Spesifikasi produk dalam media pembelajaran ini terdiri atas menu kompetensi, materi, latihan dan referensi. Hasil validasi ahli media dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu validasi aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 91,67 %, validasi aspek komunikasi visual sebesar 83,3%, validasi aspek desain pembelajaran sebesar 77,5%. Hasil angket uji perseorangan yaitu aspek kemenarikan sebesar 82,14%, aspek interaktivitas sebesar 79,16%, aspek kemudahan program sebesar 77,78%. Hasil angket daya tarik pada kelas sasaran yaitu aspek kemenarikan sebesar 78,05% dan aspek penggunaan sebesar 77,91%.

### C. Kerangka Pikir

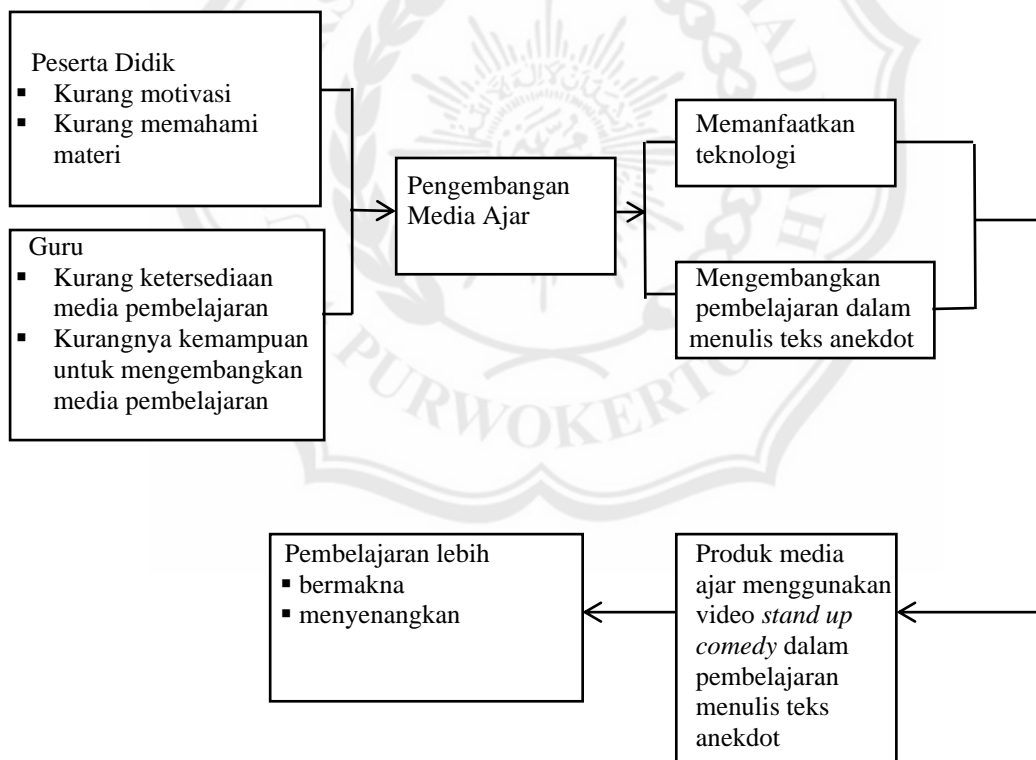
Keberhasilan sebuah pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor. Tak bisa dimungkiri, guru merupakan salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Guru memang bukan aktor utama. Namun, peran guru sebagai sutradara/fasilitator dituntut memiliki kemampuan untuk mendesain pembelajaran di kelasnya sedemikian rupa hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Seorang guru harus pandai memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungannya. Tentu saja sumber belajar tidak harus berupa buku. Sumber belajar merupakan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk membantu memahami peserta didik terhadap sesuatu. Alat bantu tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Keberadaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Saat ini teknologi sudah berkembang demikian pesat. Hampir sebagian besar masyarakat Indonesia apalagi usia sekolah sudah “melek” teknologi. Teknologi adalah sebuah kebutuhan yang dapat memberi kemudahan untuk melakukan sesuatu, termasuk belajar.

Jika di abad 21 yang dikatakan zaman milenial menuju era Revolusi Industri 4.0 seorang guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan tidak mengikuti perkembangan zaman, tentu peserta didik akan mudah mengalami kebosanan dalam belajar dan menurunkan motivasi untuk berprestasi. Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

**KERANGKA PIKIR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
VIDEO STAND UP COMEDY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS ANEKDOT**



Gambar 2.1 Kerangka pikir pengembangan media ajar *video stand up comedy* dalam pembelajaran menulis teks anekdot