

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Menulis**

###### **a. Pengertian Menulis**

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa, di samping keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Proses penguasaan keterampilan menulis berada pada tataran terakhir setelah seseorang menguasai keterampilan menyimak, berbicara dan membaca. Menulis merupakan suatu keterampilan yang dapat mempresentasikan penguasaan seseorang terhadap aspek-aspek bahasa yang lain (Nurhadi, 2017: 5).

Menurut Dalman (2018: 3) Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis juga merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis.

Menurut Suparno dan Yunus (dalam Dalman, 2015: 4) menulis merupakan suatu kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa menulis merupakan bentuk komunikasi verbal untuk menyampaikan informasi kepada pembaca melalui media tulis.

## b. Tujuan Menulis

Menurut Nurhadi (2017: 12-13) Ketika menulis, seseorang memiliki tujuan tertentu. Tujuan itu berhubungan dengan gagasan atau informasi yang ingin dikomunikasikan melalui tulisan tujuan itu juga berkaitan erat dengan respon atau tanggapan yang diharapkan dari pembaca setelah membaca tulisan tersebut. Tujuan menulis ditentukan pada saat pramenulis itu berarti tujuan menulis sudah ada di dalam diri penulis sebelum ia melakukan kegiatan menulis. Dengan demikian disimpulkan ada enam tujuan umum menulis yaitu: (1) untuk menginformasikan, (2) meyakinkan, (3) mengekspresikan diri, (4) menghasilkan sesuatu, (5) menghibur, (6) dan memecahkan suatu masalah. Menurut Tarigan (2013: 24) yang menjadi maksud atau tujuan penulis (*the writer's intention*) adalah respondansi atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca.

Sehubungan dengan tujuan penulisan suatu tulisan, maka Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2013: 25-26) merangkumnya sebagai berikut:

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan), artinya penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik), artinya penulis menulis karena untuk menyenangkan para pembaca dengan karyanya.
- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif), yaitu tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan),

yaitu tulisan yang bertujuan member informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.

- 5) *Self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri), yaitu tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca.
- 6) *Creative purpose* (tujuan kreatif), yaitu tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistic, nilai-nilai kesenian.
- 7) *Problem-solving-purpose* (tujuan pemecahan masalah), artinya penulis ingin memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan menulis adalah untuk menyampaikan informasi kepada pembaca melalui tulisan yang dibuat.

### **c. Tahap-tahap menulis**

Menurut Nurhadi (2017: 8-9) sebagai suatu proses kreatif yang berlangsung secara kognitif kegiatan menulis meliputi empat tahap yaitu: (1) prapenulisan, (2) tahap pencarian gagasan, (3) tahap penemuan gagasan, (4) tahap pengembangan gagasan. Prapenulisan, penulis harus mempersiapkan bahan, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus dan mengolah informasi. Tahap penemuan gagasan adalah datangnya gagasan secara tiba-tiba dan berlompatan dalam pemikiran penulis. Tahap pengembangan gagasan, gagasan mulai muncul disileksi disusun dan dikembangkan sesuai dengan fokus tulisan. Tahap persiapan, merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan

sebelum kegiatan menulis dimulai.

Menurut Dalman (2015: 15-19) membagi tahapan penulisan menjadi tiga bagian, sebagai berikut:

1) .Tahap Prapenulisan (Persiapan)

Tahap ini merupakan tahap pertama, tahap persiapan atau prapenulisan adalah ketika pembelajar menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengelola informasi, menarik tafsiran inferen terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya. Pada tahap prapenulisan ini terdapat beberapa aktivitas, yaitu:

- a) Menentukan topik
- b) Menentukan maksud dan tujuan penulisan
- c) Memperhatikan sasaran karangan (pembaca)
- d) Mengumpulkan informasi pendukung
- e) Mengorganisasikan ide dan informasi

2) Tahap Penulisan

Pada tahap penulisan kita telah menentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat kerangka karangan, selanjutnya siap untuk menulis. Kita mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan, dengan memanfaatkan bahan atau informasi

yang telah kita pilih dan kita simpulkan. Seperti yang kita ketahui struktur karangan sendiri atas bagian awal, isi, dan akhir.

### 3) Tahap Pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi). Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, punctuation, diksi, pengkalimatan, gaya bahasa, pencatatan keputusan, dan konvensi penulisan lainnya. Adapun revisi atau perbaikan lebih mengarah pada pemeriksaan dan perbaikan isi karangan.

## 2. Anekdote

### a. Pengertian Anekdote

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

Menurut Suherli dkk, (2017:103) mengatakan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak

atau perilaku tokoh publik. Anekdote merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat, partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting. Teks anekdot juga berisi peristiwa yang membuat perasaan jengkel atau konyol, dimana perasaan tersebut merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal. Anekdote merupakan salah satu genre sastra yang biasanya untuk merefleksikan diri maupun isu-isu yang tengah hangat dan menjadi fenomena di lingkungan kehidupan bermasyarakat.

**b. Fungsi Anekdote**

Berdasarkan fungsi umumnya Kosasih (2017: 3) mengatakan anekdot sama dengan teks-teks cerita lainnya, seperti cerita pendek ataupun novel. Anekdote berfungsi untuk menyampaikan sebuah cerita, baik fiksi ataupun nonfiksi, sehingga pembaca seolah-olah menyaksikan peristiwa yang diceritakan itu. Hanya saja dibandingkan dengan teks cerita lainnya, anekdot memiliki kekhususan, yakni mengandung unsur lucu atau humor. Kelucuan dalam anekdot tidak sekedar untuk mengundang tawa namun juga di balik humornya itu pula mengandung ajakan untuk merenungkan suatu kebenaran.

**c. Ciri-ciri Teks Anekdote**

Ciri-ciri teks anekdot yaitu ada tokoh, latar, dan alur di dalamnya. Selain itu anekdot berbeda dengan teks narasi lainnya anekdot bersifat humor yang disisipkan dari tingkah laku tokoh, percakapan tokoh atau tema

yang diberikan. Humor yang terkandung pada teks anekdot tidak hanya semata-mata sebagai bahan lelucon saja, tetapi terdapat kritik dan saran yang terkandung di dalamnya. Ciri tersebut seperti yang dikemukakan Sartono (2015:72) menyatakan bahwa ciri-ciri teks anekdot meliputi:

- 1) Adanya partisipan manusia, orang terkenal atau orang biasa, bisa fakta atau fiktif.
- 2) Terdapat unsur lucu atau konyol.
- 3) Adanya kritik yang biasanya disampaikan secara tidak langsung melalui tingkah laku tokoh atau partisipan yang berlaku lucu, konyol, atau janggal.
- 4) Mempunyai tujuan tertentu, tidak hanya untuk membangkitkan tawa, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum dari kisah singkat itu sendiri.

Menurut Constantya (2018: 39), teks anekdot memiliki perbedaan dengan humor antara lain:

- 1) Ide cerita sering menyangkut peristiwa nyata
- 2) Masalah selalu terkait tokoh publik atau masalah yang menyangkut orang banyak
- 3) Menyampaikan kritik/ sindiran
- 4) Sering memiliki makna tersirat.

#### **d. Struktur Teks Anekdot**

Anekdot berupa cerita, kisah, atau percakapan singkat. Di dalamnya terkandung tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa. Adapun rangkaiannya itu

sendiri menurut Kosasih (2017: 5) dibentuk oleh bagian-bagian seperti berikut: abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

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

Sebagai suatu jenis teks cerita, struktur anekdot sama seperti jenis cerita (*story genres*) lainnya yang tidak harus terpaku pada struktur baku. Penulis memiliki kebebasan dalam menentukan struktumya (*licentia poetica*). Oleh karena itu, struktur anekdot

sangatlah beragam. Tidak sedikit anekdot yang tidak memiliki abstrak. Tiba-tiba saja dalam anekdot itu tersaji suatu orientasi, tanpa penjelasan situasi atau latar belakangnya. Contohnya anekdot “Empat Kali Tujuh”. Anekdot itu tiba-tiba masuk ke tahap orientasi, tanpa ada kejelasan abstraksinya. Demikian pula tidak sedikit anekdot yang tidak memiliki koda. Kesimpulan ataupun maksud anekdot itu kemudian diserahkan pada pembaca sendiri.

#### **e. Kebahasaan Teks Anekdot**

Kosasih (2017:9-10) mengemukakan bahwa anekdot tergolong ke dalam teks bergenre cerita. Menurut Suherli, dkk. (2017: 95) seperti teks lainnya, anekdot memiliki unsur kebahasaan yang khas, sebagai berikut:

- 1) Menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu.
- 2) Menggunakan kalimat retoris (kalimat pernyataan yang tidak membutuhkan jawaban).
- 3) Menggunakan konjungsi (kata hubung) yang menyatakan hubungan waktu seperti kemudian.
- 4) Menggunakan kata kerja aksi seperti menulis, membaca, menatap, mendengarkan dan berjalan.
- 5) Menggunakan kalimat perintah (*imperative sentence*).
- 6) Menggunakan kalimat seru.

#### **f. Menulis Anekdot**

Menurut Stephen P. Robin (dalam Indra Sakti, 2011: 69) kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk mengerjakan berbagai

tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan menurut Nurhadi, (2017: 5) menulis adalah kegiatan melahirkan ide dan mengemas ide itu ke dalam bentuk lambang-lambang grafis berupa tulisan yang bisa dipahami orang lain. Dalam menulis seseorang melakukan suatu aktivitas untuk menghasilkan suatu produk berupa rangkaian terstruktur lambang-lambang grafis suatu bahasa yang mengandung makna yang diikat dalam satu kesatuan ide yakni tulisan.

Teks anekdot adalah cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh publik (Suherli dkk, 2017:103).

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis teks anekdot adalah kapasitas seorang individu untuk menuliskan cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh publik.

### **3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Joyce (dalam Trianto 2007:5), model pembelajaran adalah suatu perencanaan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial

dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya Joyce (dalam Trianto 2007:5) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Suprihatiningrum (2013: 145), menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai.

Menurut Indrawati (dalam Trianto 2007:134) suatu pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif bila diselenggarakan melalui model-model pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi. Hal ini dikarenakan model-model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengolah informasi. Downey (dalam Trianto 2007:134) juga mengatakan bahwa inti dari berpikir adalah kemampuan untuk memecahkan masalah. Dasar dari pemecahan masalah adalah kemampuan untuk belajar dalam situasi proses berpikir.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam pengorganisasian kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang jelas.

**b. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017: 129), *Problem Based Learning* artinya menciptakan suasana belajar yang mengarah terhadap permasalahan sehari-hari.

Melengkapi pernyataan tersebut, Panen (dalam Rusmono 2014: 74) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*, peserta didik diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk melakukan pemecahan masalah.

Menurut Nurhadi (2004: 65), *Problem Based Learning* adalah kegiatan interaksi antara stimulus atau respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk

belajar. *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar, bekerja secara berkelompok, untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pembelajaran yang dimaksud.

Berdasarkan uraian mengenai beberapa pengertian *Problem Based Learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata untuk memulai pembelajaran. Masalah diberikan kepada siswa, sebelum siswa mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. Dengan demikian untuk memecahkan masalah tersebut siswa akan mengetahui bahwa mereka membutuhkan pengetahuan baru yang harus dipelajari untuk memecahkan masalah yang diberikan.

### c. **Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow (dalam Aris Shoimin 2014:130) menjelaskan karakteristik dari *Problem Based Learning*, yaitu:

#### 1) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

#### 2) *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3) *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4) *Learning occurs in small group*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, *Problem Based Learning* dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.

5) *Teachers act as facilitators*

Pada pelaksanaan *Problem Based Learning* , guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

**d. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Hosnan (2014: 298) menjelaskan bahwa tujuan utama dari model *Problem Based Learning* bukan sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis

dan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan siswa itu sendiri yang secara aktif dapat memperoleh pengetahuannya sendiri.

Pendapat serupa juga disampaikan oleh Trianto (2017: 71) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* berusaha untuk membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom. Melalui bimbingan guru yang secara berulang-ulang mendorong dan mengarahkan mereka untuk mengajukan pertanyaan dan mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri, siswa secara tidak langsung akan belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas itu secara mandiri dalam hidupnya kelak.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari *Problem Based Learning* adalah agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, mandiri dalam belajar, dan memiliki keterampilan sosial yang tinggi dalam kehidupan.

**e. Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Warsono & Hariyanto (2013: 151) adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan orientasi masalah kepada siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta bahan dan alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Membantu mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa dalam belajar menyelesaikan masalah.

- 3) Guru mendorong peserta didik untuk mencari informasi yang sesuai dan mencari penjelasan pemecahan masalahnya.
- 4) Mendukung siswa untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikannya dan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Ibrahim dan Nur (dalam Trianto, 2017: 12) mengemukakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengorientasi peserta didik terhadap masalah Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan saran atau logistik yang dibutuhkan. Selanjutnya, guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dituntut untuk menjadi penyidik yang aktif.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Pendidik membantu siswa untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan.

- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

**f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan dan kelebihan yang perlu dicermati untuk keberhasilan penggunaannya.

**1) Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Aris Shoimin (2014:132) berpendapat bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* diantaranya:

- a) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- b) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- d) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- e) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.

- f) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- g) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- h) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

Sedangkan menurut Suyanti (2010) kelebihan dalam penerapan model *Problem Based Learning* diantaranya adalah:

- a) PBL dirancang utamanya untuk membantu pebelajar dalam membangun kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, dan intelektual mereka, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan dengan pengetahuan baru.
- b) Membuat mereka menjadi pebelajar yang mandiri dan bebas.
- c) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d) Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- e) Membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- f) Melalui PBL bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang

harus dimengerti siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku.

- g) Dapat mengembangkan minat siswa untuk terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal berakhir.

## **2) Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Aris Shoimin (2014:132) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- a) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sedangkan menurut Suyanti (2010) kelemahan dalam penerapan model *Problem Based Learning* diantaranya adalah:

- a) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.

- c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan uraian di atas, sebagai sebuah model pembelajaran PBL sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah membuat Pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan di luar sekolah, melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroiti permasalahan dari berbagai aspek. Kekurangan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah seringkali siswa menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa, selain itu juga pembelajaran berbasis masalah memerlukan waktu yang relative lebih lama dari pembelajaran konvensional serta tidak jarang siswa menghadapi kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah. Di sini peran guru sangat penting dalam mendampingi siswa sehingga diharapkan hambatan-hambatan yang ditemui oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat diatasi.

#### **4. Media Pembelajaran**

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

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara etimologi berasal dari bahasa Latin yakni *medius*. Namun secara harfiah,

media diartikan sebagai perantara, penengah, dan pengantar. Semua bentuk yang menjadi sarana perantara, ataupun sesuatu yang menghubungkan atau suatu jalur yang dapat memfasilitasi pesan/informasi dari sumber pemberi informasi ke sumber penerima informasi yang dapat divisualkan atau tidak disebut sebagai media (Yuniastuti dkk., 2021:1). Media merupakan unsur penting dalam komunikasi, melalui pemilihan media yang tepat, pesan dan informasi akan diterima oleh penerima dengan baik. Media juga dapat dimaknai sebagai segala hal-hal yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*reciever*) sehingga pesan-pesan yang di terima tersebut dapat menstimulus pikiran, perasaan dan bahkan perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Rusydiyah, 2020:6).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa media menjadi salah satu alat, atau sarana, saluran, dan perantara dalam berbagai bentuk/wujud yang digunakan oleh pengirim pesan (*sender*) dan informasi kepada penerima pesan (*reciever*), sehingga pesan dan informasi yang diterimanya dapat merangsang pemikiran, perasaan, serta perhatian. Melalui media, komunikasi yang dilakukan oleh pengirim dan penerima pesan akan menjadi lebih mudah, efisien, dan efektif.

### **c. Media dalam Pembelajaran**

Optimal tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari

penggunaan media komunikasi yang digunakan dalam merujuk permasalahan dan keterbatasan dalam pembelajaran (Yuniastuti, dkk. 2021:20).

Segala sesuatu yang sudah memuat materi pembelajaran disebut dengan media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan, mengasah keterampilan, serta adanya perubahan sikap (Rusydiyah, 2020:55). Efektivitas pembelajaran didukung oleh media pembelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan memberikan pengalaman yang lebih bermakna. Dalam pembelajaran kontribusi media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran yang dilakukan. Media yang digunakan dalam pembelajaran mengarahkan pembelajaran menjadi lebih positif dengan membantu menunjang proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik melalui komunikasi yang jelas, terstruktur, dan terarah, melalui penggunaan media juga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif yang ditunjukkan oleh perasaan senang peserta didik pada saat belajar.

Informasi yang dimuat oleh media pembelajaran berupa sarana ilmu pengetahuan untuk mendukung aktivitas belajar peserta didik baik itu aktivitas membaca, mengamati, menulis, mencoba, dan aktivitas lain yang dapat dilakukan oleh peserta didik pada saat belajar (Rusydiyah, 2020:54). Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan stimulasi peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berperan sebagai jembatan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih efektif karena informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik serta merangsang perhatian, minat, dan pikiran peserta didik. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, serta kualitas belajar dapat ditingkatkan.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan berdasarkan karakteristik kebutuhan belajar peserta didik termasuk dari segi gaya belajar peserta didik yang beragam. Pembelajaran yang menggunakan media akan menjadi lebih menarik, inspiratif dan tidak monoton, pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik jenuh sehingga tujuan pembelajaran akan sulit untuk dicapai (Hamid dkk., 2020:8). Menurut Hamid (2020:7) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Membantu penyampaian materi dalam pembelajaran, sehingga komunikasi guru dan peserta didik lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran membantu merealisasikan konsep pembelajaran yang abstrak, rumit ke dalam bentuk yang lebih praktis, selain itu penggunaan media pembelajaran membantu menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar.

- 3) Media pembelajaran menyesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran, sehingga materi yang membutuhkan ruang, dan waktu yang banyak dapat diatasi dengan menggunakan media yang lebih praktis.

#### **e. Komik Strip**

##### **1) Pengertian Komik**

Kata komik diadopsi dari dua bahasa yaitu bahasa Belanda (komlek) dimana artinya adalah pelawak dan dari bahasa Yunani (komikos) artinya bersuka ria atau bercanda. Berdasarkan kedua bahasa tersebut dapat dikatakan bahwa komik merupakan lelucon yang digunakan oleh pelawak untuk bercanda dan bersuka ria. Komik diartikan sebagai kumpulan gambar yang abstrak dan tidak teratur yang terlihat lucu bagi yang melihatnya (Nurgiyantoro, 2018:409). Komik merupakan media visual yang memuat balon kata, dan bahasa yang digunakan lebih kasual/santai, serta terdapat penokohan dalam ceritanya (Batubara, 2020:115).

Komik adalah cerita yang menggunakan seri gambar yang lucu dan unik (Rusydiyah, 2020:104). Mengungkapkan suatu karakter, menerapkan suatu cerita dengan gambar serta memberikan hiburan kepada para pembaca didefinisikan sebagai komik (Nurdyansyah, 2019:136).

Komik dapat juga diartikan sebagai sesuatu yang tidak terlalu serius, santai, ringan, lucu, dan sesuatu yang tidak

memberatkan yang memungkinkan pembaca dapat membacanya dimanapun secara santai. Komik tersusun dari hubungan antar gambar (visual) dan kata (verbal). Komik menampilkan gambar yang patah-patah, yang mengharuskan pembaca untuk menafsirkannya (Nurgiyantoro, 2018:408).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik adalah salah satu sarana komunikasi yang memuat karakter tokoh, alur cerita, percakapan, dan latar waktu yang memiliki tujuan untuk menghibur pembacanya. Komik menyajikan bahan informasi melalui visualisasi dengan menggabungkan unsur visual dan unsur verbal berupa balon kata.

Seiring berkembangnya zaman, penggunaan komik tidak hanya sebatas pada humor saja, namun penggunaan komik mulai merambat ke berbagai bidang kehidupan seperti kesehatan, pendidikan, politik, dan budaya. Penggunaan media komik ini memudahkan penyampaian informasi melalui penyajian gambar yang menarik dengan tokoh-tokoh yang berperan sesuai dengan isi cerita. Dalam dunia kesehatan komik berperan sebagai salah satu sarana untuk membantu tenaga kesehatan melakukan penyuluhan kepada masyarakat sehingga mudah diterima, dan dipahami di berbagai kalangan masyarakat baik anak-anak maupun dewasa. Begitu juga pada bidang kehidupan yang lain, komik sangat memudahkan proses komunikasi.

## **2) Karakteristik Komik**

Menurut Rusydiyah (2020:104-105) komik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Bersifat personal, artinya pembaca terlibat secara emosional dengan tokoh di dalam komik terutama tokoh utamanya.
- b) Mengandung humor, artinya adegan yang disajikan dalam komik membuat pembaca terhibur melalui lelucon yang dilontarkan dalam cerita.
- c) Menggunakan bahasa perasaan, artinya bahasa yang digunakan dalam komik dapat menyentuh perasaan pembaca.
- d) Pola perilaku tokoh cenderung mudah ditebak dan disederhanakan.
- e) Bersifat heroik, artinya menggiring pembaca untuk memuja tokoh utama sebagai pahlawan.

## **3) Komik dalam Pembelajaran**

Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi membaca tanpa adanya paksaan, karena komik sendiri sudah menarik. Penggunaan media komik dalam pembelajaran telah lama diterapkan oleh negara-negara maju untuk meningkatkan minat baca pada anak, seperti halnya di Jepang beberapa buku sekolah diterbitkan dalam bentuk komik. Dalam komik penyajian gambar (visual) dan teks dibuat dengan lugas, sehingga membuat komik menjadi media yang diminati oleh peserta didik.

Penggunaan komik dalam pembelajaran memberikan

kemudahan bagi guru dalam penyampaian informasi dan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Penerapan komik sebagai media pembelajaran tentu saja memiliki kelebihan dan kelemahan berdasarkan aspek penggunaannya (Narestuti dkk., 2021:307). Aspek kelebihan adalah:

- a) Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, sehingga dapat mengingat materi lebih lama.
- b) Media komik dapat menjelaskan keseluruhan isi cerita yang memudahkan peserta didik dalam memahami bentuk atau contoh mengenai tujuan materi.
- c) Meningkatkan minat baca pada peserta didik.

Komik tidak hanya memiliki kelebihan dari segi penggunaannya, akan tetapi juga memiliki kelemahan. Kelemahan komik menurut Narestuti, dkk (2021:307) adalah:

- a) Tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar bersifat visual.
- b) Terkadang, gaya bahasa yang digunakan dalam komik kurang sesuai dengan usia peserta didik
- c) Penyajian gambar pada komik terkadang kurang jelas dan bersifat ambigu.

Penerapan media komik dalam pembelajaran memang membawa banyak pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran. Komunikasi dalam belajar haruslah berjalan dengan jelas, urut, dan

menarik. Komik hadir untuk mengatasi permasalahan komunikasi, mengatasi kebosanan dalam belajar, memudahkan pemahaman konsep materi, memenuhi kebutuhan individu peserta didik. Komik menampilkan objek yang tidak bisa digapai oleh imajinasi peserta didik melalui gambar-gambar yang erat hubungannya dengan keseharian peserta didik. Penggunaan komik dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

#### **4) Macam-macam Komik**

Sama halnya dengan genre sastra anak yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori, tergantung dari mana sudut pandang dibedakan.

Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

- a) Komik Strip (*Comic Strip*)
- b) Komik Buku (*Comic Books*)
- c) Novel Grafik (*Graphic Novels*)

Dilihat dari segi isi, komik dapat dibedakan menjadi 5, yaitu:

- a) Komik Humor
- b) Komik Petualangan
- c) Komik Fantasi
- d) Komik Sejarah
- e) Komik Nyata (Klasik)

### **5) Kelebihan Komik sebagai Media Pembelajaran**

- a) Media sederhana, mudah pembuatannya
- b) Biaya relatif murah
- c) Bahan mudah diperoleh
- d) Dapat menampilkan data atau rangkuman yang disertai gambar
- e) Mengatasi batasan waktu dan ruang.
- f) Penggunaannya tanpa memerlukan peralatan khusus dan penempatannya.
- g) Jelas dan tidak memerlukan informasi tambahan.
- h) Dapat divariasikan dengan media grafis yang satu dengan yang lain.

### **6) Kekurangan Komik sebagai Media Pembelajaran**

- a) Tidak dapat menjangkau kelompok besar.
- b) Hanya menekankan persepsi indera mata (penglihatan)
- c) Tidak dapat menampilkan unsur audio dan motion.

### **7) Komik Strip**

Komik strip (*strip comics*) didefinisikan oleh Arjuna (2011:3) sebagai sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Gambar-gambar dirangkai dalam komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel. Gambar tersebut dirangkai dengan muatan cerita tertentu.

Komik yang bisa dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi cerita komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek menghibur. Komik pembelajaran juga harus bisa memenuhi tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran dari setiap

materi yang diceritakan dalam isinya, yaitu memuat materi pembelajaran sesuai dari pokok bahasan materi yang akan disampaikan.

Komik sebagai media pembelajaran yang edukatif, mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 2014:77-79).

## **5. Penelitian yang Relevan**

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Hj. Lilis Mulyati pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang” dengan Hasil penelitian menunjukkan 1) motivasi belajar siswa meningkat setelah diterapkannya pendekatan saintifik dengan media komik strip. 2) hasil belajar siswa meningkat, yang ditandai dengan kenaikan perolehan nilai ketuntasan belajar pada siklus I 65% menjadi 80% pada siklus II.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sri Hartati yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Anekdote Melalui Teknik Pembelajaran Dengan Media Bantu Gambar Komik/ Karikatur Pada Peserta Didik Kelas Xtitl 3 Smk Negeri 1 Tonjong Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019” dengan hasil penelitian Hasil tes awal Siklus I

kemampuan menulis teks anekdot tanpa adanya intervensi penerapapembelajaran berbantu media gambar karikatur adalah 53,01. Setelah pendidik memberi motivasi daarahan kepada peserta didik, maka diperoleh hasil tes akhir peserta didik dalam Siklus 1 dengan nila rata-rata 63,22. Hasil tes awal siklus 1 ke hasil tes akhir siklus 1 menunjukkan adanya kenaikan angkasebesar 10,21 yaitu dari nilai 53,01 menjadi 63,22. Hasil tes akhir dari siklus I ke siklus II, mengalami peningkatan dari 63,22 menjadi 73,74. Peningkatan nilai pada siklus I ke siklus II sebesar 10,52. Padsiklus II, dari 29 peserta didik, ada peserta didik yang mendapat nilai dengan kategori amat baik 17 atau 6,89%, dan 15 peserta didik (62,06%) memperoleh nilai dengan kategori baik, serta 2 peserta didik(31,03%) memperoleh nilai dengan kategori cukup.

Kemudian penelitian yang serupa yaitu penelitian yang pernah dilakukan oleh Sinta Monica, dkk yang mengambil judul “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdot” yang diterapkan di kelas X IPS-3 Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak menghasilkan bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil rata-rata pembelajaran kemampuan menulis teks anekdot pada siklus I sebesar 69,42 meningkat ke siklus II sebesar 79,22. Selain itu, hasil pembelajaran kemampuan menulis teks anekdot meningkat setiap aspek meliputi isi, struktur isi teks, kosakata, kalimat dan mekanik pada pratindakan ke ke siklus II sebesar 12,28.

Penelitian serupa dilakukan oleh Nabila Nirwana Saputri, dkk dengan judul “Peningkatan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X IPA 1 MA Manongkoki Kab. Takalar” dengan hasil menunjukkan bahwa rata-rata meningkat dari 67,47% pada periode pertama menjadi 84,43% pada periode kedua. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning meningkat dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

## **B. Kerangka Berpikir**

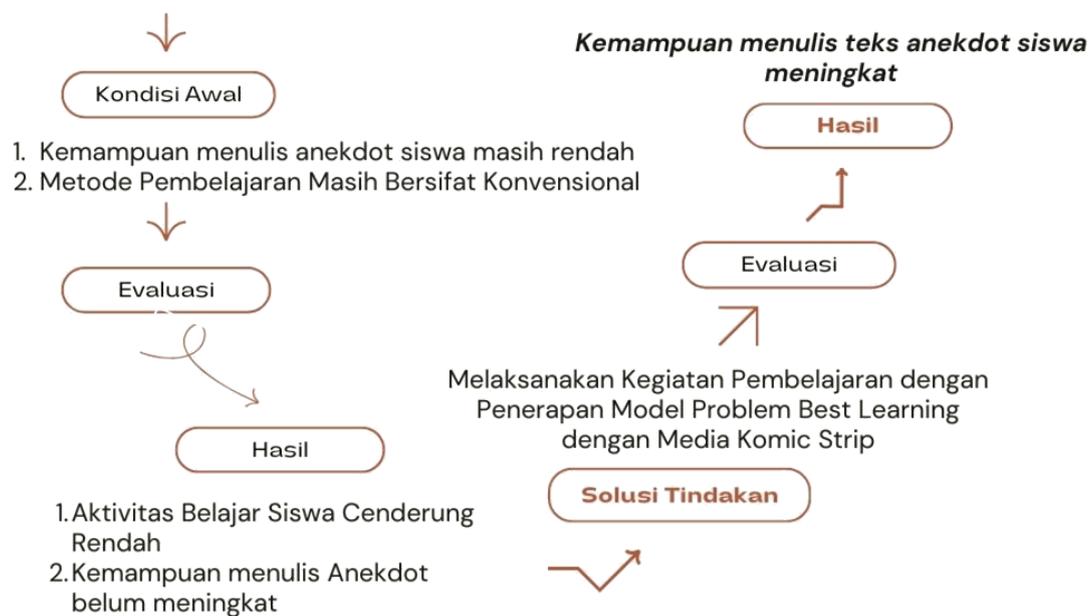
Kemampuan menyusun teks anekdot pada peserta didik kelas X masih rendah. Rendahnya kemampuan menyusun teks anekdot disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah anekdot merupakan materi yang baru bagi mereka, banyak peserta didik yang belum memahami materi tersebut sehingga peserta didik kesulitan mendapatkan sebuah ide yang menarik untuk dituangkan dalam sebuah anekdot, pemilihan alur cerita yang kurang tepat, serta peserta didik kurang memahami bagaimana langkah-langkah menyusun teks anekdot yang dapat memudahkan peserta didik, sehingga menyebabkan anekdot yang disusun kurang menarik. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan menyusun teks anekdot pada peserta didik adalah kurang bervariasinya model dan media pembelajaran yang digunakan guru. Peneliti berupaya mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan media komik strip.

Sebagai alternatif solusi masalah ini adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Komic Strip.

Melalui inovasi dalam model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan menulis teks anekdot siswa kelas X Multimedia Kerangka berpikir tersebut bila digambarkan akan nampak seperti pada gambar berikut:

### KERANGKA PERPIKIR

#### PENGAMATAN



### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sudjarwo, 2009: 75).

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan media komik strip dapat meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot kelas X Multimedia SMK Cendekia Madiun.

#### **D. Kebaharuan Penelitian (*State of the Art*)**

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Sinta Monica, dkk yang mengambil judul “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdote” yang diterapkan di kelas X IPS-3 Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak menghasilkan bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil rata-rata pembelajaran kemampuan menulis teks anekdot pada siklus I sebesar 69,42 meningkat ke siklus II sebesar 79,22. Selain itu, hasil pembelajaran kemampuan menulis teks anekdot meningkat setiap aspek meliputi isi, struktur isi teks, kosakata, kalimat dan mekanik pada pratindakan ke ke siklus II sebesar 12,28.

Penelitian serupa dilakukan oleh Nabila Nirwana Saputri, dkk dengan judul “Peningkatan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X IPA 1 MA Manongkoki Kab. Takalar” dengan hasil menunjukkan bahwa rata-rata meningkat dari 67,47% pada periode pertama menjadi 84,43% pada periode kedua.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning meningkat dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Sehingga dari kedua penelitian di atas menunjukkan kenaikan yang baik dari penerapan metode Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot.

Selanjutnya penelitian serupa pernah dilakukan oleh Hj. Lilis Mulyati pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang” dengan Hasil penelitian menunjukkan 1) motivasi belajar siswa meningkat setelah diterapkannya pendekatan saintifik dengan media komik strip. 2) hasil belajar siswa meningkat, yang ditandai dengan kenaikan perolehan nilai ketuntasan belajar pada siklus I 65% menjadi 80% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan saintifik dengan media komik strip berhasil meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran siswa dalam menulis teks anekdot.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sri Hartati yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Anekdote Melalui Teknik Pembelajaran Dengan Media Bantu Gambar Komik/ Karikatur Pada Peserta Didik Kelas Xtitl 3 Smk Negeri 1 Tonjong Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019” dengan hasil penelitian Hasil tes awal Siklus I kemampuan menulis teks anekdot tanpa adanya intervensi penerapapembelajaran berbantu media gambar karikatur adalah 53,01. Setelah pendidik memberi motivasi daarahan kepada peserta didik, maka diperoleh hasil tes akhir peserta didik dalam Siklus 1 dengan nila rata-rata 63,22. Hasil tes awal siklus 1 ke hasil tes akhir siklus 1 menunjukkan adanya kenaikan angkasebesar 10,21 yaitu dari nilai 53,01 menjadi 63,22. Hasil tes akhir dari siklus I ke siklus II, mengalami peningkatan dari 63,22 menjadi 73,74. Peningkatan nilai pada siklus I ke siklus II sebesar 10,52. Padsiklus II, dari 29 peserta didik, ada peserta didik yang mendapat nilai

dengan kategori amat baik 17 atau 6,89%, dan 15 peserta didik (62,06%) memperoleh nilai dengan kategori baik, serta 2 peserta didik(31,03%) memperoleh nilai dengan kategori cukup.

Kedua peneliti tersebut mengambil penelitian yang sama yaitu mengenai upaya meningkatkan ketrampilan menulis anekdot dengan berbantu media komik kemudian dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdahulu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan media bantu gambar komik/karikatur terhadap kemampuan menulis teks anekdot.

Dari pemaparan penelitian sebelumnya peneliti kemudian tertarik untuk menggabungkan antara kedua variabel tersebut yaitu antara Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media komik strip untuk meningkatkan ketarampilan menulis teks anekdot, dengan harapan penerapan kedua tersebut sangat dapat berdampak bagi peserta didik khususnya dalam peningkatan menulis teks anekdot di kelas X SMK Cendekia Madiun.