

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Kegiatan belajar mengajar dibutuhkan sebuah model pembelajaran, model pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi proses pada pembelajaran, adapun diantaranya yaitu, pembelajaran dapat efektif serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mempelajari materi tertentu, setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang sesuai agar dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid. Salah satu model pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran berbasis proyek atau dikenal dengan nama *project based learning* (PjBL). Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran pada kurikulum 2013.

Model pembelajaran berbasis proyek ini dirancang untuk melibatkan murid dalam keaktifan untuk memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis proyek menyediakan tugas-tugas kompleks yang berbasis pertanyaan-pertanyaan menantang atau masalah yang melibatkan murid dalam aktivitas memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi dan refleksi yang melibatkan guru sebagai fasilitator (Sastrika, Sadia, & Muderawan 2013). Salah satu model pembelajaran yang bisa mewartakan murid pada prestasi belajar, keahlian dalam berpikir kritis, serta bisa meningkatkan keyakinan pada diri murid ialah pembelajaran berbasis proyek. Menurut Nuryadi & Rahmawati (2018: 56) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran jangka panjang, Kemudian menurut Abidin (dalam Abdul Rozak & Juwanda, 2020: 67) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Murid terlibat secara langsung dengan berbagai isu dan persoalan kehidupan sehari-hari, belajar bagaimana memahami dan menyelesaikan persoalan nyata, bersifat interdisipliner, dan melibatkan murid sebagai pelaku mulai dari merancang, melaksanakan, dan

melaporkan hasil kegiatan. Selanjutnya Bahrudin dkk (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam hal ini murid memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, serta sikap).

Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan sebagai alat pembelajaran dalam memahami masalah yang kompleks serta untuk melatih dan mengembangkan kemampuan murid dalam melakukan penelitian serta mencari solusi dari permasalahan tersebut. Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya melibatkan murid secara aktif dalam pengembangan proses berpikir, tetapi juga dalam pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Umar (2018: 5) model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai keterampilan berpikir murid, terampil dalam mengambil keputusan, kemampuan beraktivitas, kemampuan memecahkan masalah yang sekaligus dapat menumbuhkan rasa percaya diri maupun manajemen diri pada murid. Keberhasilan suatu model pembelajaran yang hendak diterapkan oleh guru, dalam hal ini seberapa jauh guru memahami langkah-langkah yang harus dilakukan pada saat pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek ini meliputi pemecahan masalah, pengambilan keputusan, melakukan investigasi serta keterampilan dalam membuat karya. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik yang menjadikan guru sebagai fasilitator yang memberikan permasalahan dalam bentuk proyek yang harus diselesaikan oleh murid. Pembelajaran berbasis proyek dapat membantu murid untuk lebih aktif serta kreatif sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton. Hosnan (dalam Rati dkk 2017: 63) menjelaskan bahwa ciri pembelajaran berbasis proyek diantaranya yaitu, 1) Murid mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya. 2) Murid berusaha memecah sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti. 3) Murid didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai bentuk komunikasi. 4) Murid bertanggung

jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan. 5) Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung. 6) Murid secara regular merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan, baik dari proses maupun hasilnya.

Setiap model atau rencana pembelajaran lainnya tentunya memiliki kelebihan serta kelemahannya masing-masing. Begitu pula dengan model pembelajaran berbasis proyek. Menurut Daryanto & Rahardjo (dalam Santoso 2022: 285) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis proyek mempunyai kelebihan sebagai berikut. 1) meningkatkan motivasi belajar murid. 2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. 3) membuat murid menjadi lebih aktif. 4) meningkatkan kolaborasi. 5) mendorong murid untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. 6) meningkatkan keterampilan murid dalam mengelola sumber. 7) memberikan pengalaman kepada murid pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu, dan sumber-sumber lain. 8) menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan murid secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.

Berdasarkan pendapat dari Widiasworo (dalam Santoso 2022: 285) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki kelemahan sebagai berikut. 1) pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks. 2) banyak orang tua murid yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru. 3) banyak instruktur atau guru merasa nyaman dengan kelas tradisional, yang mana instruktur memegang peran utama di kelas. 4) banyaknya peralatan yang harus disediakan. 5) murid yang memiliki kelemahan dalam percobaan serta pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan. 6) ada kemungkinan murid yang kurang aktif dalam kerja kelompok. 7) apabila topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan murid mengalami kesulitan dalam memahami topik secara keseluruhan.

2.1.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Ada enam langkah yang harus dilakukan menerapkan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek. Hosnan & Sikumbang (dalam Azizah & Widjajanti 2019: 236) menyatakan bahwa langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis proyek secara umum yaitu:

- 1) Penentuan proyek;
- 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek;
- 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek;
- 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru;
- 5) Penyusunan laporan dan presentasi atau publikasi hasil proyek;
- 6) Evaluasi proyek dan hasil proyek.

Adapun pendapat lain mengenai langkah-langkah dalam merancang persiapan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, seperti yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (Amelia & Aisya, 202: 192) adalah sebagai berikut.

- 1) Menetapkan tujuan, tema dan nama permainan kegiatan pengajaran dengan menggunakan metode proyek.
- 2) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan proyek.
- 3) Menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan proyek.
- 4) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan metode proyek.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek, diantaranya yaitu, menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, ini merupakan langkah awal agar murid dapat mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada, kemudian mendesain perencanaan proyek, dalam hal ini menyusun perencanaan

proyek dapat dilakukan melalui cara percobaan, kemudian menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek, memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, dan terakhir mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan untuk merangsang pola belajar, mendukung keberhasilan pada proses belajar mengajar, dan memungkinkan pencapaian tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Nurrita 2018: 173). Rizal dkk (2016: 10) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran komunikator (guru) kepada komunikan (murid) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar murid. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam hal-hal tertentu dapat membantu guru dalam menyajikan informasi belajar kepada murid. Sedangkan menurut Adam & Syastra (Tafonao 2018: 105). bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada pembelajaran teks anekdot pun dapat menggunakan media pembelajaran, pada zaman sekarang teks anekdot tidak hanya ada di media cetak saja, akan tetapi di era digital seperti sekarang dapat mudah dijumpai seperti halnya dalam bentuk postingan Instagram, kemudian dalam bentuk cuplikan video dari aplikasi *youtube*.

2.2.1 Kegunaan Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sekarang ini telah menjadi bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru sebagai pendidik dapat menciptakan situasi kelas yang berbeda dan memutuskan strategi serta metode yang tepat digunakan sesuai dengan media yang digunakan di dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukanlah hal yang buruk, pemanfaatan media pembelajaran banyak memberikan efek positif. Keberadaan media dapat dirasakan sangat membantu dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan guru akan mudah dalam kegiatan mengajar serta dapat meningkatkan perhatian murid pada kegiatan belajarnya. Susilana & Riyana (Mustaqim 2016: 179) berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran yaitu: 1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis. 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. 3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. 4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. 5. Memberi rangsangan yang sama, mempersembahkan pengalaman yang menimbulkan persepsi sama. Dalam hal ini Puspitarini & Hanif (2019). Menyatakan bahwa *“Learning media is used as a means of supporting the learning process for learning objectives can be achieved”*.

Media pembelajaran memiliki dampak langsung pada proses belajar mengajar, efeknya juga bisa langsung terasa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman (dalam Wahyuni & Yokhebed 2019: 33) menjelaskan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran antara lain: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, memberikan perangsang belajar yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana bantuan untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Adapun pendapat dari

Sudrajat (Fatria 2017: 141) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut: a). Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik. b). Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. c). Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. d). Media menghasilkan keseragaman pengamatan. e). Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. f). Media membangkitkan keinginan dan minat baru. g). Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. h). Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.

2.2.1 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Macam-macam media pembelajaran diperlukan bagi pengajar atau guru untuk dapat membuat para muridnya semakin bersemangat dalam belajar. Banyak sekali jenis media pembelajaran yang bisa kita gunakan, terlebih lagi pada masa ini peran teknologi merambah ke berbagai sisi, termasuk dunia pendidikan. Sudana & Rivai (dalam Nurrita 2018: 179) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, diantaranya yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media terbagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.

Munculnya keberagaman jenis dan format pada media merupakan salah satu dari perkembangan teknologi dan sebagainya. Adapun beberapa jenis atau format pada media seperti hadirnya film, modul cetak, program komputer, televisi dan lain sebagainya. Pada akhirnya dilakukanlah pengelompokan berdasarkan kesamaan fitur atau karakteristik lainnya. Munadhi (dalam Aghni, 2018: 101) menjelaskan bahwa beberapa pengelompokan media terbagi dalam beberapa kelompok, diantaranya yaitu:

1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

a. Media Tradisional,

- 1) Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*.
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan : gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
- 3) Audio : rekaman piringan, pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia : *slide* dan suara (*tape*), *multiimage*.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
- 6) Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
- 7) Permainan : teka-teki, simulasi.

2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan

- a) Objek,
- b) Suara langsung,
- c) Media cetak.
- d) Papan tulis,
- e) Media transparansi,
- f) Film bingkai,
- g) Film rangkai,
- h) Gambar,
- i) Model,
- j) Rekaman audio.

3. Klasifikasi Media Berdasarkan Indera yang terlibat

Terdapat ciri utama dalam pembagian media, diantaranya yaitu:

- a) Ciri berdasarkan suara,

- b) Ciri berdasarkan gerak,
- c) Ciri berdasarkan visual, yaitu:
 - 1) Gambar,
 - 2) Garis,
 - 3) Simbol.

Ada banyak jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menempuh kegiatan belajar mengajar. Dukungan dari sarana pembelajaran sangat penting dalam membantu guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Budiharto & Suparman (dalam Rindiantika & Istiarsono, 2023: 300) menjelaskan bahwa media serbaneka, diantaranya yaitu:

- 1) Papan dan *display*: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan *magnetic*, *whiteboard*, mesin pengganda.
- 2) Media tiga dimensi: realia, sampel, artefak, model, diorama, *display*.
- 3) Media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung, boneka, simulasi.
- 4) Sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.
- 5) Belajar terprogram

Media yang tidak memerlukan keahlian khusus misalnya:

- a) Papan tulis/*whiteboard*.
- b) Transparansi (OHT)
- c) Bahan cetak (buku, modul, *handout*).

Media yang memerlukan keahlian khusus misalnya:

- a) Program audio visual.
- b) Program *slide*, *Microsoft Powerpoint*.
- c) Program internet.

Yang tergantung hadirnya guru misalnya:

- a) Papan tulis/*whiteboard*.
- b) Transparansi (OHT)

Sedangkan yang tidak bergantung kehadiran guru misalnya:

- a) Umumnya media rekam
- b) Bahan belajar mandiri (dapat dipelajari tanpa guru/pengajar)

Media serbaneka tersebut dapat digunakan sebagai acuan apakah sekolah memiliki peralatan untuk media tersebut atau tidak. Hal ini tentu saja sangat bergantung pada sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu jenis media serbaneka merupakan salah satu instrumen pengajaran yang dapat disesuaikan dengan keadaan disekitar lingkungan sekolah.

2.2.3 Media Cuplikan Video

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media khususnya media video sangat dibutuhkan. Menurut Alamsyah dkk (2018: 229) menjelaskan bahwa video adalah media yang cocok untuk pembelajaran di lingkup kelas, lingkup kelompok kecil, maupun secara individual. Terdapat berbagai tujuan yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru saja. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperoleh hasil belajar yang maksimal perlu digunakannya sarana atau perantara yang berupa alat yang dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Salah satu alat yang sering digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah video pembelajaran. Adapun menurut Farista & Ali (2018: 4) menjelaskan bahwa video merupakan bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dengan bantuan media video murid dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru serta memberikan daya tarik, kemudian dapat diputar berulang kali sehingga materi dapat diserap oleh murid dengan baik. Media video dapat diklasifikasikan sebagai jenis media audio visual. Riyana (Syaparuddin & Elihami 2019: 194) menjelaskan bahwa media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Pada dasarnya media pembelajaran ini dibuat untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, media video yang digunakan dalam pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pesan atau materi pembelajaran yang dapat dilihat, maupun didengar oleh penerima pesan yaitu murid.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang berupa cuplikan video dalam pembelajaran teks anekdot. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) cuplikan adalah hasil mencuplik, dalam artian video yang terdiri atas beberapa potongan adegan. Adapun video yang digunakan dalam pembelajaran teks anekdot menggunakan video dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di Indonesia yang bersumber dari media sosial (*youtube*).

2.3 Menulis Teks Anekdot

Menulis merupakan suatu kegiatan mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam bahasa tulis. Menulis juga merupakan keterampilan yang dihasilkan kemudian dikembangkan oleh seseorang sehingga menciptakan sebuah karya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nafiah (Rinawati, A., dkk 2020: 86) menjelaskan bahwa menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh.

Menulis merupakan salah satu diantara 4 aspek dalam keterampilan bahasa. Menulis adalah bagian dari kelompok produktif untuk mengekspresikan gagasan nonlisan kepada orang lain secara lisan; sekelompok dengan berbicara dari perspektif, tetapi sekelompok dengan membaca dari perspektif keaksaraan (Damayanti, W. 2022: 143). Bagi sebagian orang kegiatan menulis sering dirasa sulit karena adanya hambatan seperti ketidakmampuan untuk mengungkapkan pikiran atau pemikiran yang akan dituliskan. Hendrawan & Indihadi (2019: 48) berpendapat bahwa menulis merupakan aspek keterampilan berbahasa yang dikategorikan sulit karena menulis bukan hanya merupakan produk namun juga berupa proses pengembangan ide, gagasan, imaji juga pendapat seseorang yang dituangkan melalui media tulisan.

2.3.1 Pengertian Teks Anekdote

Mata pelajaran bahasa Indonesia yang tercantum dalam kurikulum 2013 untuk diajarkan kepada murid SMA diantaranya adalah pembelajaran teks anekdot. Pembelajaran teks anekdot merupakan salah satu materi yang mendeskripsikan sebuah cerita pendek yang menarik, lucu dan mengesankan karena berisi kritik atau sindiran terhadap layanan publik, kebijakan serta terhadap suatu fenomena atau peristiwa kejadian yang sebenarnya. Suherli dkk (Jayanti & Rahayuningsih, 2020: 26) menjelaskan bahwa teks anekdot merupakan cerita singkat yang lucu dan mengesankan. Bukan hanya sebuah cerita lucu saja, akan tetapi memiliki fungsi penting yaitu mengkritik atau menyindir seseorang kemudian kritik tersebut dikemas lalu disampaikan sebagai bahan untuk lelucon. Dalam hal ini Asnawi, A., dkk (Littlejohn, 2012) menyatakan bahwa *“The anecdotal text is created as social control or a means of social criticism based on the facts of the student's observations of what happened in the community both to the country.”*

Pada umumnya teks anekdot tidak menceritakan detail cerita, sehingga dampak dari cerita yang disajikan bersifat singkat. Kemudian anekdot kebanyakan terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pendapat menurut Erliafika (2017: 12) menjelaskan bahwa anekdot ialah tulisan yang digunakan untuk menyampaikan kritik, tetapi tidak dengan cara yang kasar dan menyakiti. Ceritanya dapat berupa cerita fiksi atau nonfiksi. Teks anekdot termasuk ke dalam teks berbentuk narasi. Kemudian teks tersebut merupakan salah satu cerita lucu yang banyak beredar di kalangan masyarakat. Pengertian anekdot disini mencakup semua cerita lucu yang terjadi pada kehidupan masyarakat. Peristiwa atau fenomena yang terjadi di masyarakat dapat dijadikan topik untuk teks anekdot. Tujuan dari teks anekdot ialah untuk menyampaikan kritik atau sindiran terhadap peristiwa, perilaku penguasa, layanan publik, atau fenomena peristiwa dengan cara lebih lucu dan lebih menghibur. Jadi teks anekdot merupakan cerita pendek yang menarik dan lucu, lucu dikarenakan terdapat unsur humor pada teks anekdot. Isi dari teks anekdot sendiri berupa sindiran atau kritik terhadap seseorang yang terkenal atau tokoh serta mengenai kebijakan publik.

2.3.2 Struktur Isi Teks Anekdote

Teks anekdot dapat disajikan dalam bentuk teks narasi atau cerita biasa dalam bentuk sebuah percakapan yang singkat. Struktur teks merupakan unsur pembangun dalam jenis-jenis teks. Menurut Mascita & Rosmayati (2018: 811) menjelaskan bahwa struktur dalam teks anekdot meliputi (1) abstraksi; (2) orientasi; (3) krisis; (4) reaksi; dan (5) koda.

Tidak jauh berbeda dengan teks cerita lainnya, teks anekdot memiliki struktur penulisan yang dapat digunakan sebagai panduan pada saat menulis anekdot. Berdasarkan pendapat dari Sudarmo (Asnawi dkk 2019: 57) menjelaskan bahwa *believing there were five structures of anecdotal texts*.

- a) *Abstract (abstraction) is the beginning of an anecdote that serves to provide a small overview of the contents of the text.*
- b) *Orientation is the initial introduction to the background of an event that occurs.*
- c) *Crisis (crisis) is a part that becomes a unique thing (satire or protest) in the story.*
- d) *reaction (reaction) is the part of the answer or response to the crisis in the form of solving the problem of the crisis.*
- e) *coda (koda) is the end of the story as a closing or as a conclusion of what was said before.*

Adapun Wiradinata & Zuhri (2017: 555) menyatakan bahwa struktur teks anekdot sebagai berikut.

- 1) Abstraksi, bagian awal paragraf yang memberi gambaran tentang cerita. Fungsinya adalah memberikan gambaran tentang isi teks.
- 2) Orientasi, bagian yang menunjukkan latar belakang isi teks. Pada bagian ini, penulis bercerita secara detail, berupa pengenalan tokoh, waktu, dan tempat.
- 3) Krisis, rangkaian kejadian, peristiwa, atau bagian terjadinya hal atau masalah yang unik atau tidak biasa yang terjadi pada penulis atau orang yang diceritakan.

- 4) Reaksi, cara penulis atau yang ditulis dalam menyelesaikan masalah atau langkah yang diambil untuk merespon masalah yang timbul pada bagian krisis.
- 5) Koda, bagian akhir cerita bisa juga dengan memberi simpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis. Biasanya perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kesimpulannya ialah teks anekdot mempunyai bagian struktur teks. Dari struktur yang diuraikan oleh Mascita dan Rosmayati serta Wiradinata dan Zuhri mengungkapkan bahwa struktur teks anekdot ada lima diantaranya yaitu, abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda.

2.3.3 Ciri Kebahasaan Teks Anekdot

Anekdot bersifat menghibur, lucu, dan biasanya terjadi pada kehidupan sehari-hari dan kadang kala dibuat berdasarkan pengalaman pribadi. Meskipun tujuan dari membuat teks anekdot hanyalah untuk menghibur pembacanya, teks anekdot juga mempunyai ciri-ciri yang khas serta mudah untuk dikenali. Menurut Setyorini (2017: 133) menyatakan bahwa ciri kebahasaan dalam teks anekdot sebagai berikut:

- 1) Disajikan dalam bahasa yang lucu, penyajian bahasa yang lucu adalah bahasa yang digunakan dalam penulisan teks anekdot dapat dipelesetkan menjadi bahasa yang lucu.
- 2) Berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel, maksud dari peristiwa yang membuat jengkel adalah cerita dalam teks anekdot itu dibuat konyol bagi partisipan yang mengalaminya.

Mengenai ciri kebahasaan dalam menulis teks anekdot adalah pemilihan bahasa yang lucu sangat diperlukan, kemudian mengenai peristiwa yang nyata serta melibatkan orang penting atau tokoh terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya dan juga membuat jengkel bagi pembacanya terhadap kritik atau sindiran yang disampaikan oleh penulis.

Selanjutnya, Kosasih (dalam Lubis, dkk 2020: 23) mengemukakan ciri-ciri kebahasaan teks anekdot sebagai berikut.

- 1) Menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal.
- 2) Menggunakan keterangan waktu.
- 3) Menggunakan kata kerja material.
- 4) Menggunakan kata konjungsi temporal
- 5) Menggunakan konjungsi penerang atau penjelas.

Adapun Rifai (2020) menyatakan bahwa unsur kebahasaan teks anekdot sebagai berikut

- 1) Menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu.
- 2) Menggunakan kalimat retoris, kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban.
- 3) Menggunakan konjungsi yang menyatakan hubungan waktu seperti kemudian, lalu.
- 4) Menggunakan kata kerja aksi seperti menulis, membaca, dan berjalan.
- 5) Menggunakan kalimat perintah.
- 6) Menggunakan kalimat seru.

2.3.4 Langkah-Langkah Menulis Teks Anekdote

Pembelajaran menulis teks anekdot mempunyai langkah-langkah dalam proses menulis teks anekdot. Menurut Kosasih (Lubis, T. W., dkk 2020: 23) menjelaskan bahwa langkah-langkah menulis teks anekdot yaitu, 1) menentukan topik, 2) merumuskan tujuan, 3) menghadirkan tokoh dan latar, 4) melengkapi struktur, 5) memerhatikan ketepatan pengguna bahasa dan mencantumkan judul yang sesuai dengan isi teks anekdot. Ocvtaviani & Rahmawati, (2019: 158) menjelaskan mengenai langkah membuat teks anekdot sama dengan menulis cerita lainnya, yaitu menentukan topik, mengumpulkan bahan, menyusun kerangka, mengembangkan kerangka, dan memberi judul.

2.4 Pembelajaran Teks Anekdote dalam Kurikulum 2013

Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat pada silabus kurikulum 2013 tingkat SMA kelas X yaitu materi yang berupa teks anekdot.

Menulis teks anekdot merupakan salah satu kompetensi dasar keterampilan dalam pembelajaran pada kurikulum 2013, keterampilan menulis tersebut merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diantaranya yaitu, keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca. Oleh karena itu, penting bagi murid untuk mempelajari keterampilan menulis teks anekdot, karena hal tersebut tercantum dalam kurikulum dan kurikulum tersebut menuntut murid untuk menguasai keterampilan menulis dalam pembelajaran teks anekdot. Adapun kompetensi dasar (KD) yang terdapat pada materi teks anekdot kelas X adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1

Pembelajaran Teks Anekdot dalam Kurikulum 2013

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot.	3.6.1 Mengidentifikasi struktur (badian-bagian teks) anekdot. 3.6.2 Mengidentifikasi kebahasaan teks anekdot.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran), bertanggung jawab, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.	4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.	4.6.1 Menyusun teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan aspek kebahasaan. 4.6.2 Mempresentasikan teks anekdot yang telah disusun.

<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya 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.</p> <p>4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.</p>		
--	--	--

Berdasarkan tabel di atas dalam pembelajaran teks anekdot kurikulum 2013 meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran yang mencakup kompetensi sikap serta keterampilan. Kemudian dalam menunjang keberhasilan pada pembelajaran teks anekdot di kelas, maka dipilihlah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Adapun media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran teks anekdot di kelas yaitu menggunakan media cuplikan video, video yang digunakan bersumber dari beberapa media sosial salah satunya yaitu media sosial seperti *youtube*, lalu isi dari beberapa potongan adegan dalam video tersebut berasal dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di Indonesia. Alasan digunakannya media pembelajaran selain sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru diantaranya yaitu, untuk memotivasi belajar pada murid serta membantu menciptakan situasi belajar yang efektif.

2.5 Rancangan Pembelajaran Teks Anekdot dengan Menggunakan Model Berbasis Proyek

1. Tujuan Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti terdapat tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi oleh murid, adanya tujuan pembelajaran yaitu agar murid memperoleh pengetahuan baru, mendapatkan perilaku yang baik dan ada hal-hal yang dapat dikuasai oleh murid setelah melaksanakan proses pembelajaran. Adapun untuk menentukan tujuan dari pembelajaran tersebut menggunakan unsur ABCD, unsur tersebut diantaranya yaitu *Audience* (peserta), *Behavior* (perilaku), *Condition* (kondisi), dan *Degree* (tingkatan).

Dalam KD 3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot dan KD 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Kemudian dari KD berpasangan tersebut terdapat beberapa tujuan pembelajaran, diantaranya yaitu, setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media cuplikan video murid dapat menentukan struktur isi teks anekdot (abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda) dengan benar, menemukan ciri kebahasaan teks anekdot dengan benar, selanjutnya setelah melaksanakan pembelajaran dengan media cuplikan video murid dapat menyusun

kembali teks anekdot sesuai dengan struktur isi teks anekdot dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.

2. Bahan Ajar

Berbagai bahan ajar dibuat dan digunakan untuk menunjang kegiatan belajar murid dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Adapun bahan ajar pada pembelajaran menulis teks anekdot, diantaranya yaitu.

a) Teks Anekdot

Teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik dan lucu dikarenakan adanya unsur humor dalam teks anekdot tersebut, kemudian isi dari teks anekdot itu sendiri adalah sindiran atau kritik terhadap orang atau tokoh terkenal serta mengenai kebijakan publik.

b) Struktur Teks Anekdot

Teks anekdot memiliki beberapa unsur yang harus diperhatikan pada saat murid membuat teks anekdot. Adapun struktur teks anekdot diantaranya yaitu, 1) abstraksi, 2) orientasi, 3) krisis, 4) reaksi, dan 5) koda.

c) Ciri Kebahasaan Teks Anekdot

Ciri kebahasaan teks anekdot, diantaranya yaitu 1) disajikan dalam bahasa yang lucu, 2) menggunakan konjungsi yang menyatakan hubungan waktu seperti kemudian, lalu. 3) menggunakan kata keterangan waktu lampau. 4) menggunakan kalimat retoris, kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban. 5) menggunakan kata kerja seperti menulis, membaca, dan berjalan. 6) menggunakan kata kerja material.

d) Langkah-Langkah Menulis Teks Anekdot

Langkah-langkah menulis teks anekdot, meliputi, 1) menentukan sebuah topik, 2) merumuskan tujuan, 3) menghadirkan tokoh dan latar, 4) menyusun kerangka, 5) mengembangkan kerangka dan memberi judul.

e) Menulis

Menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide, gagasan maupun perasaan dalam bentuk tulisan. Menulis juga merupakan keterampilan yang dihasilkan seseorang lalu kemudian dikembangkan sehingga menciptakan sebuah karya. Dalam hal ini murid diharapkan mampu menguasai keterampilan menulis dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

3. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah dalam pembelajaran merupakan tahapan yang harus dilakukan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Tabel 2.2

Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Kegiatan Pendahuluan		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid menjawab salam kemudian berdoa. 2. Guru menanyakan kehadiran murid. 3. Guru melaksanakan apersepsi pembelajaran sebelumnya dan hubungannya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Murid menerima informasi mengenai hal-hal yang akan dipelajari. 		
Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid
Penentuan pertanyaan mendasar	Guru memberikan rangsangan kepada murid agar dapat menyelesaikan permasalahan yang harus dipecahkan	Murid melakukan penyelidikan dengan cara bertanya, mencatat, atau merekam fakta agar murid dapat memecahkan masalah.

Menyusun perencanaan proyek	Guru memberikan arahan serta informasi alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek, dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan murid.	Murid melakukan diskusi untuk menyusun perencanaan yang meliputi, aturan main, pemilihan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan oleh murid, dan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan murid.
Menyusun jadwal aktivitas	Guru memberikan arahan untuk menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek untuk mengelola waktu yang ada.	Murid bersama-sama menyusun jadwal kegiatan sesuai dengan jadwal, murid mendiskusikan masalah yang muncul selama proyek.
Memantau murid dan kemajuan proyek	Guru bertanggungjawab untuk memantau terhadap aktivitas murid selama menyelesaikan proyek.	Murid melaksanakan kegiatan proyek sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya, kemudian murid diberikan kesempatan untuk bertanya jika murid mengalami kesulitan.
Penilaian hasil	Guru memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh murid.	Murid telah menyelesaikan proyek yang telah dibuat, kemudian membuat laporan akhir hasil karya murid tersebut.
Evaluasi pengalaman	Guru melaksanakan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilakukan.	Murid menerima saran dari guru maupun temannya kemudian murid mengungkapkan

		pengalamannya selama menyelesaikan proyek.
Kegiatan Penutup		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama murid membuat rangkuman pelajaran 2. Guru bersama dengan murid melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. 		

3. Evaluasi

Evaluasi adalah proses terencana yang mengukur, mengevaluasi keberhasilan program, dalam hal ini untuk mengetahui sejauh mana kemampuan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suardipa dan Primayana (2020: 88) menyatakan bahwa evaluasi atau penilaian pada dasarnya bertujuan menentukan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran dengan indikator utama pada keberhasilan atau kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi yang dilakukan yaitu menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Penilaian yang akan dilakukan oleh penulis adalah menggunakan jenis evaluasi berdasarkan lingkup kegiatan pembelajaran, yaitu evaluasi hasil pembelajaran, karena evaluasi tersebut mencakup tingkat penguasaan murid terhadap penetapan tujuan pembelajaran, kemudian ditinjau dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Teknik yang akan digunakan oleh penulis yaitu teknik tes dan teknik nontes. Bentuk teknik pada penilaian tes digunakan untuk menulis teks anekdot, sedangkan bentuk dari penilaian nontes dilakukan untuk mengetahui aktivitas murid secara menyeluruh meliputi sikap, tingkah laku, sifat, dalam pembelajaran menulis teks anekdot.