

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar bagaimana belajar bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud . masalah yang diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. Abidin (2016:160) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa belajar aktif, mengonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar disekolah dan belajar dikehidupan nyata secara ilmiah. pendapat yang dipaparkan oleh Abidin mempunyai arti model pembelajaran berbasis masalah yang memiliki keahlian yang sebenarnya serta memotivasi siswa dalam belajar.

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan jenis model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis. Duch dalam Halimah dkk., (2019) menjelaskan bahwa model tersebut bercirikan adanya masalah praktis sebagai latar belakang kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa serta perolehan pengetahuan. Model melatih siswa untuk memecahkan masalah kehidupan nyata bersama-sama dan bagaimana menyelesaikannya. Jika pembelajaran dimulai dengan pertanyaan, dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, yang mengarah pada berbagai pertanyaan. Jika siswa mengalami masalah tersebut maka motivasi belajar akan meningkat

Selain itu, Hamdani (2011:87) menjelaskan model pembelajaran berbasis berdasarkan masalah yang menekankan masalah kehidupannya yang bermakna

bagi siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Pendapat yang dipaparkan oleh Hamdani mempunyai arti bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah yaitu siswa diberikan masalah oleh seorang guru dan Ketika pembelajaran berlangsung dan guru membeberkan fasilitas untuk penilaiannya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dengan membiasakan siswa berpikir sendiri dan memperoleh pengetahuan dari permasalahan nyata. Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah siswa dapat memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Penelitian ini siswa mempelajari teks anekdot dengan menggunakan model berbasis masalah. Kompetensi dasar Menyusun teks anekdot misalnya bertemakan pendidikan, lingkungan, Kesehatan, politik, humor dan lain-lain. Itu menunjukkan bahwa selain siswa dapat mempelajari teks anekdot dengan tema tertentu, siswa juga memperoleh ilmu dari tema-tema yang telah disajikan.

Model pembelajaran berbasis masalah cocok digunakan dalam kelas. terbukti dengan adanya penelitian yang telah dilakukan oleh Iman mengenai, “ *Perbandingan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Model Inkuiri pada siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Kadugede* ”. Dalam penelitiannya menghasilkan bahwa proses pembelajaran menulis karangan narasi dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibandingkan dengan model inkuiri terbimbing, Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibandingkan dengan model inkuiri terbimbing, dan model pembelajaran berbasis masalah lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan menulis karangan narasi.

### **2.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik diantaranya pembelajaran berpusat pada siswa, siswa harus bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah . serta adanya masalah yang dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Menggunakan model pembelajaran berbasis masalah melatih siswa untuk aktif bertanya , menemukan masalah , mengolah serta memecahkan permasalahan tersebut.

Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah secara umum yaitu masalah sebagai awal pembelajaran. Krulick & Rudnick (1995: 4) mendefinisikan masalah sebagai suatu situasi yang memerlukan solusi dan kejelasan jalan untuk memperoleh solusi. Sedangkan Arends (2012: 405) berpendapat bahwa masalah yang bagus haruslah autentik atau nyata, acak, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa.

Model PBM menurut Amin dalam Kosasih (2015 : 89), karakteristik model pembelajaran berbasis masalah meliputi: bertanya, bertindak, menemukan masalah, memecahkan masalah, menganalisis, membuat sintesis, berpikir, menghasilkan, Menyusun, menciptakan, menerapkan, mengkritik, merancang, dan evaluasi. Sedangkan menurut Arends dalam Trianto ( 2014 :68 ). Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut: 1. Mengorientasi pada sebuah masalah yang terintegrasi dengan dunia nyata. 2. Peran guru hanya sebagai fasilitator, motivator , pembimbing dalam sebuah pembelajaran. 3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dipresentasikan. 4. Siswa mampu mengimplementasikan pembelajaran disekolah ke dalam lingkungan kehidupan.

Berdasarkan ketiga pendapat dari para ahli terdapat persamaan yaitu adanya suatu pertanyaan yang diajukan dari siswa kepada guru merupakan suatu tanda adanya permasalahan yang dihadapi siswa terkait pembelajaran yang sedang berlangsung .

### **2.1.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pada dasarnya model PBM mengorientasikan pada masalah untuk memancing siswa berpikir yang dapat dikerjakan siswa secara kelompok atau mandiri. pertama, dalam model pembelajaran berbasis masalah siswa diberikan arahan yang jelas untuk memulai pembelajaran. Setelah itu siswa dapat mengolah masalah yang telah ditentukan. selanjutnya siswa mengerjakan instruksi dari guru untuk menyelesaikan masalah. setelah mengerjakan, siswa dituntut untuk menyerahkan dalam bentuk laporan untuk dipresentasikan. Dan yang terakhir, guru dan siswa melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah siswa menguasai materi tersebut atau tidak.

Langkah model pembelajaran berbasis masalah mengutamakan pada suatu masalah yang muncul pada siswa dan diselesaikan juga oleh siswa. Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah menurut Priyatni (2014:114) Diantaranya, 1. Mengutamakan siswa pada suatu masalah. 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar, 3. Membimbing siswa untuk membentuk kelompok atau individual dalam suatu pembelajaran. 4. Merencanakan dan menyiapkan laporan. 5. Guru melakukan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. sedangkan menurut Kosasih (2015:91) Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah diantaranya : 1. Mengamati terhadap masalah, 2. menanya memunculkan masalah. 3. Menalar, mengumpulkan data, 4. Mengasosiasi merumuskan jawaban. 5. mengomunikasikan . Pendapat tersebut hampir sama dengan pendapat menurut Sani(2014: 157) bahwa Langkah-langkah PBM diantaranya: 1). Mengorientasikan masalah pada siswa. 2). mengorganisasikan siswa untuk menyelidik masalah. 3) pelaksanaan investigasi 4) mengembangkan dan menyajikan. 5) menganalisis dan mengevaluasi.

Dari ketiga pendapat para ahli, pada intinya Langkah utama dalam model PBM ini mengutamakan siswa pada suatu masalah, dapat diartikan munculnya sebuah masalah dari siswa dan diselesaikan oleh siswa. Guru hanya menjadi fasilitator dan motivator untuk membimbing dan memfasilitasi apa yang

dibutuhkan oleh siswa. pada penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran menurut Priyatni karena langkah-langkah tersebut mudah dipahami dan mudah diterapkan pada kegiatan guru dan juga siswa.

#### **2.1.4 Pengertian video**

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Menurut Daryanto, (2010: 87) pengertian video adalah: Video merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Berdasarkan pendapat Daryanto (2010:88) Media Video merupakan “media yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak”. Program video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu-kewaktu. 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 mendengarkan dan menyimak. Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa: Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. 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 beberapa pengertian 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. Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran. Jika video itu digunakan dalam “proses pembelajaran” dalam pengertian untuk mendukung kegiatan instruksional maka karakteristik video pembelajaran menurut Aryaoka (2008:88) adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan video mampu memperbesar obyek yang kecil.
- 2) Dengan teknik editing, gambar yang dihasilkan bisa dikloning.
- 3) Video mampu memanipulasi tampilan gambar. Contoh objek pada masa lampau dapat dimanipulasi dengan kejadian masa sekarang.
- 4) Video mampu dibuatkan stillimage, dengan melakukan penyimpanan dengan durasi beberapa saat.
- 5) Video pembelajaran terbukti dapat menarik perhatian siswa.
- 6) Dengan video mampu ditampilkan objek peristiwa yang segera (immediacy) atau kekinian.

Hasil riset membuktikan bahwa video pembelajaran mampu mempertahankan perhatian siswa selama 1-2 jam ketimbang mendengar ceramah yang berlangsung antara 25-30 menit. (f) Dengan video mampu ditampilkan objek peristiwa yang segera (immediacy) atau kekinian. Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan video mampu menampilkan dan memanipulasi tampilan gambar dengan durasi yang dapat ditentukan, tidak hanya memberikan pemahaman melalui pendengaran tapi juga mampu memvisualisasikan objek dengan animasi yang menarik.

### **2.1.5 Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran**

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu

verbalistis

2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur

3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Adapun menurut pendapat Ronal Anderson, Siwi(2012) 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**

Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

- 1) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 2) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

#### **b. Tujuan Afektif**

Dengan menggunakan efek dan tehnik, 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 diatas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3) 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 disini mampu membuat karakter merasa 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 didalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

#### **2.1.6 Karakteristik Media Video Pembelajaran**

Pada setiap media pembelajaran pastinya memiliki karakteristik atau ciri khas yang menjadi pembeda dengan media pembelajaran lainnya. Begitu juga dengan media video pembelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Riyana (Rukayah, dkk. 2020) menyebutkan bahwa karakteristik media video terdiri dari beberapa, yaitu:

1. Media video bisa memperbesar objek yang kecil menjadi terlihat secara langsung
2. Objek yang ditampilkan banyak
3. Dapat mengubah beberapa bagian gambar sesuai dengan yang diinginkan
4. Gambar yang ditampilkan dapat disimpan dalam waktu tertentu
5. Daya tarik media video cukup tinggi yang membuat siswa tidak melakukan kegiatan lain
6. Dapat menampilkan objek, gambar, informasi terkini dan terpercaya.

Adapun menurut Sumaranti (2020, hlm 28) menyebutkan adapun ciri-ciri atau karakteristik media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media video bersifat satu arah atau satu tujuan
2. Menampilkan gambar yang dinamis
3. Dipakai dengan cara yang telah ditentukan oleh pembuat
4. Merupakan perwujudan dari benda asli ataupun fiksi
5. Dikembangkan berdasarkan prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
6. Berpusat kepada pendidik dengan keterlibatan siswa yang rendah.

Adapun menurut Miarso (Abdullah.2020) karakteristik media video pembelajaran adalah memiliki sebuah unsur video dan suara. Selanjutnya menurut Leeuwis (Mahdalena, dkk. 2019) menyebutkan karakteristik media video, antara lain:

1. Media video memiliki daya tarik tinggi
2. Sangat cepat dalam menyampaikan pesan, isu, berita, dan informasi kepada orang lain
3. Dapat ditayangkan pada waktu dan lokasi yang berbeda
4. Lebih dari satu saluran komunikasi yang digunakan.

Berlandaskan hasil analisis di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik media video pembelajaran merupakan sebuah pembeda dengan media pembelajaran lainnya, adapun karakteristik atau ciri-ciri dari media video pembelajaran seperti media video pembelajaran menampilkan gambar bergerak beserta dengan suara, dapat disimpan dan digunakan berulang kali, memperlihatkan hal-hal kecil yang tidak bisa dilihat secara langsung menjadi kasat mata serta bisa menampilkan kejadian atau kegiatan ditempat lain, bisa digunakan dengan mudah oleh semua kalangan, dapat digunakan secara individu maupun berkelompok, bisa digunakan dimana saja tidak terhalang oleh ruang dan waktu, materi yang disampaikan bisa memperkuat pemahaman siswa secara langsung, informasi yang disampaikan akurat dan selalu update, memiliki daya tarik yang tinggi sehingga siswa fokus dalam kegiatan belajar dan media video

pembelajaran menggunakan proyektor atau TV untuk menampilkan video yang ingin disampaikan kepada siswa.

### **2.1.7 Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran**

Manfaat media video menurut Prastowo (2012) yaitu memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, yang dimaksud dengan pengalaman tak terduga adalah dapat membuat hal yang astrak menjadi hal yang kongkrit dengan memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat menjadi bisa dilihat. Media video dapat menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu dan menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. Manfaat media video menurut Aqib

Adapun menurut pendapat Aqib (2013:51) antara lain: 1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik; 2) proses belajar lebih interaksi; 3) efisiensi waktu dan tenaga; 4) meningkatkan kualitas hasil belajar; 5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja; 6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar. 7) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif’.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat bermanfaat bagi siswa. 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.

### **2.1.8 Kelebihan dan kekurangan Video Pembelajaran**

Kelebihan dan Kelemahan Menurut Ronald Anderson dalam Siwi (2012) media video memiliki kelebihan, antara lain:

a) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu..

- b) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- c) Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor disetiap kelas.
- d) Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Keterbatasan penggunaan media video, antara lain:

- a) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- b) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- c) Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- d) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah

### **2.1.9 Pengertian Teks Anekdote**

Teks anekdot adalah cerita lucu, menjengkelkan, atau konyol yang berdasarkan kejadian sebenarnya. Anekdote merupakan cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. teks anekdot humor merupakan cerita singkat yang mengandung humor. humor pada teks ini terlihat

dari kejanggalannya, ketidakmasuk akalannya, kekontradiksiannya, serta kenakalannya. Adapun kelucuan yang dimunculkan diantaranya seperti plesetan, kata aneh, dll..Menurut (Kemendikbud, 2017, hlm, 103) Menyatakan bahwa teks anekdot adalah teks cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritikan melalui sindiran lucu mengenai suatu kejadian yang menyangkut terhadap orang banyak atau perilaku tokoh public lainnya. Teks anekdot juga lebih menyenangkan dipelajari bagi siswa karena yang bersifat humor ( Firmansyah & Firmansyah, 2018 ). Sedangkan menurut ( Darmansyah 2010: 148 ). Teks anekdot dapat merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi dimasyarakat atau bisa juga terinspirasi dari kejadian nyata yang kemudian dijadikan dasar cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan .

Anekdot dibuat sebagai salah satu bentuk penyadaran sosial, yang menyampaikan realitas sosial dengan cara yang unik, seperti humor. Anekdot merupakan salah satu cara untuk menunjukkan kepeduliannya pada persoalan disekitar dan mengingatkan orang lain akan kebenaran yang harus dilakukannya. anekdot dapat menyadarkan kekeliruan orang lain, tanpa harus merasa tersinggung. Menurut Keraf ( 1991 : 142 ) anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal yang lain, oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa anekdot adalah teks yang lucu, berkarakter, dan mengandung kritikan yang membangun. anekdot dapat juga sebagai kritik, tetapi tidak secara langsung ataupun kasar. saat masyarakat hanya menggunakan media massa cetak, teks anekdot menjadi salah satu bagian rubrik hiburan pembaca. Teks anekdot berisikan kritik sosial mengenai kehidupan sehari-hari. kini, teks anekdot tidak hanya ada dimedia massa cetak tetapi juga media sosial. umumnya, teks anekdot ini berbentuk meme atau cuplikan dialog lucu dalam sebuah postingan.

#### **2.1.10 Ciri Teks Anekdot**

Teks anekdot memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan karya sastra lainnya. berikut merupakan ciri-ciri teks anekdot :

- 1) Terilhami dari kejadian nyata yang diubah menjadi kelakar dalam bentuk cerita atau dialog
- 2) Awalnya hanya melibatkan tokoh-tokoh terkenal, tetapi seiring waktu penyajiannya mengalami perubahan ke arah fiktif dan menampilkan tokoh-tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
- 3) Bersifat menghibur, tetapi tujuan utamanya untuk mengungkapkan kebenaran yang lebih umum.
- 4) Terkadang bersifat sindiran alami.
- 5) Anekdote dekat dengan tradisi tamsil atau perumpamaan.
- 6) Sebagai media untuk menyampaikan kritik, pandangan, dan aspirasi yang bernilai positif ke publik atau masyarakat.

#### **2.1.11 Struktur Teks Anekdote**

Menurut Gerot dan Wignell ( 2004 ) struktur anekdot adalah sebagai berikut.

1. Abstraksi bagian awal ( paragraph ) berfungsi memberi gambaran tentang isi teks. umumnya akan menunjukkan hal unik yang terjadi dalam teks. abstrak disebut juga sebagai tahap pembukaan.
2. Orientasi, bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang peristiwa tersebut. umumnya. penulis bercerita dengan detail pada bagian ini. orientasi juga berfungsi untuk membangun teks.
3. Krisis, terjadinya hal atau masalah yang unik atau tidak biasa . krisis dimaknai sebagai saat terjadinya ketidakpuasan atau kekecewaan.
4. Reaksi, cara penulis atau orang yang diceritakan dalam menyelesaikan masalah yang timbul pada bagian krisis. reaksi berkaitan dengan tanggapan dari kejadian sebelumnya.
5. Koda, bagian akhir cerita. terdapat kesimpulan tentang kejadian yang diceritakan oleh penulis. koda juga merupakan penutup.

#### **2.1.12 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote**

Teks anekdot juga memiliki unsur kebahasaan. Menurut Suherli, 2017 berpendapat bahwa kaidah kebahasaan teks anekdot mencakup enam fitur

kebahasaan, yaitu (1) Menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu; (2) Menggunakan kalimat retoris, kalimat pertanyaan tidak membutuhkan jawaban; (3) menggunakan konjungsi (kata penghubung) yang menyatakan hubungan waktu seperti : kemudian, dan lalu; (4) menggunakan kata kerja aksi di antara nya seperti menulis, membaca, dan berjalan; (5) menggunakan *imperative sentence* ( kalimat perintah ), dan (6) menggunakan kalimat seru.

Contoh teks anekdot

#### Kecopetan

Rulfhi sedang naik pesawat terbang untuk menjamu tamunya dari luar negeri. Sesampainya di Amerika Serikat, temannya dari AS mengulurkan tangannya ke luar jendela seraya berkata,

Teman AS: “Kita sedang berada di New York.”

Rulfhi: “Kok bisa tahu?”

Teman AS: “Ini karena puncak Patung Liberty bisa saya pegang.”

Saat sampai di Perancis, temannya dari Perancis mengulurkan tangannya ke luar jendela dan berkata,

Teman Perancis: “Kita sedang berada di Paris.” Teman Rulfhi lainnya: “Kok bisa tahu?”

Teman Perancis: “Alasannya adalah karena puncak Menara Eiffel bisa saya pegang.”

Sesampainya di Indonesia, Rulfhi mengulurkan tangannya ke luar jendela dan berkata,

Rulfhi: “Kita sedang berada di Tanah Abang.” Teman Rulfhi lainnya: “Kok bisa tahu?” Rulfhi: “Ini karena jam tangan saya dicopet orang.”

## **2.2 MPBM dengan Media Video dalam Pembelajaran Menulis Teks**

### **Anekdote**

#### **2.2.1 Kedudukan Menulis Teks Anekdote dalam Kurikulum 2013**

Kurikulum merupakan landasan atau acuan bagi setiap satuan pendidikan yang akan menyelenggarakan sebuah proses pembelajaran. Adanya kurikulum ini

merupakan suatu proses pembelajaran akan lebih terarah. setiap kurikulum pendidikan mempunyai tujuan tersendiri, tetapi pada dasarnya semua tujuan kurikulum itu hampir sama yaitu untuk mencerdaskan bangsa Indonesia dalam segala bidang.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru saat ini sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ( KTSP ). Kurikulum 2013 khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia menyuguhkan pembelajaran dengan berbasis teks. Kurikulum 2013 berisi Kompetensi Inti ( KI ) dan Kompetensi Dasar ( KD ) yang harus dicapai oleh siswa. salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia adalah memproduksi teks anekdot yang terdapat pada KD 3.6 dan 4.6 yang sesuai dengan karakteristik teks. Pada kurikulum 2013 proses pelaksanaan pembelajaran diharapkan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

### **2.2.2 Tujuan Pembelajaran**

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kemahiran berbahasa siswa. Keterampilan berbahasa ini mencakup empat komponen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Apabila seseorang menguasai keempat keterampilan ini maka akan mudah baginya untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara lisan maupun tertulis, akan semakin berkembang daya inisiatif dan kreatifitas, selain itu pengetahuan yang dimiliki akan semakin luas. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbahasa adalah melalui kegiatan menulis. Menulis merupakan kegiatan menuangkan ide, perasaan, gagasan melalui tulisan. Keterampilan menulis ini merupakan keterampilan yang kompleks, keterampilan ini tidak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dilakukan siswa selama pembelajaran di sekolah. Keterampilan menulis ini bukanlah sesuatu yang muncul secara otomatis sejak lahir diwariskan dari orang tua, melainkan diperlukan latihan secara bertahap. Jadi, agar siswa terampil menulis perlu diajarkan membuat teks anekdot. Salah satu kegiatan menulis yang diajarkan di SMA adalah menulis teks anekdot. Tujuan pembelajaran menulis teks anekdot adalah 1) Siswa mampu membaca teks

anekdot, 2) Siswa mampu mencari unsur-unsur teks anekdot, 3) Siswa mampu membedah struktur teks anekdot, 4) Siswa mampu membuat dialog berbentuk teks anekdot. Anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Teks anekdot dapat berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel atau konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Perasaan jengkel dan konyol seperti itu merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal (Nesiana Imania, 2013).

### **2.2.3. Materi Pembelajaran**

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib terdapat di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Keterampilan bahasa yang dipelajari meliputi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Salah satu keterampilan berbahasa yang sulit penguasaannya yaitu keterampilan menulis karena menulis adalah kegiatan yang menuntut adanya Latihan dan membutuhkan ketelitian serta kecerdasan. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir kritis. juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, dan juga Menyusun urutan bagi pengalaman. (Tarigan,2008:22). Sesuai dengan KD mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMA / MA kelas X semester gasal, pembelajaran menulis teks anekdot merupakan salah satu ragam keterampilan menulis yang harus dilaksanakan yang akan dipelajari dalam menulis teks anekdot adalah pengertian, ciri-ciri, tujuan, struktur dan kaidah kebahasaan. Basiran (2013:2) menyatakan bahwa teks anekdot merupakan teks berjenis narasi yang relative pendek yang mengandung kelucuan, bisa berupa ketololan, kesalahpahaman, kesalahdengaran, ketidaktahuan, kesombong, kecelakaan akibat ulah sendiri, dan lain-lain. Dan materi yang akan dipelajari dalam penelitian ini teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan.

#### **2.2.4 Peran Guru**

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya ada peran penting yang melancarkan kegiatan belajar tersebut yaitu (1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi jurnal pendidikan. kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada peran seorang guru. Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia itu berbasis teks, Maka dalam pembelajaran teks anekdot guru harus membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam proses penyelesaian permasalahan yang dihadapi. Guru yang maka akan menciptakan situasi belajar yang kondusif dan mampu mengekspresikan segala kemampuan yang dimilikinya dalam membimbing dan mendidik siswa dengan baik. Karena guru yang cerdas dan kreatif maka akan menghasilkan siswa yang cerdas dan kreatif juga. Selain itu kreatif guru harus memiliki kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu (1) Kompetensi pedagogic (2) Kompetensi kepribadian, (3) Kompetensi profesional, dan (4) Kompetensi sosial. Dengan memiliki keempat kompetensi tersebut guru mampu mengolah pembelajaran dengan baik.

#### **2.2.5 Peran Siswa**

Pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media video dalam pembelajaran menulis teks anekdot siswa SMA Negeri 1 Anjatan, dalam pembelajaran ini diharapkan siswa mampu mempelajari teks anekdot dan mengupas struktur dan kaidah kebahasaan dari teks anekdot serta menulis teks anekdot sesuai dengan arahan guru. adapun beberapa Langkah dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan model pembelajaran berbasis Masalah 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi. Dengan mempelajari teks anekdot siswa akan mendapatkan ilmu dan pengetahuan baru tentang proses terjadinya fenomena alam, sosial, maupun budaya.