

MEME: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdote?

Fajar Gumelar¹, Yeti Mulyati²

Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding e-mail: ¹fajargumz@gmail.com, ²yetimulyati@upi.edu

Abstract. Writing anecdote text is a creative and productive process, meaning an ability that requires students to produce a product (writing) that aims to provide criticism/ satire accompanied by humor against an event that occurred. The fact that the ability to write anecdote text is still low, the difficulty in putting ideas and ideas into the main factor. The need for a model of learning with the use of media as a way to overcome these problems. Projects based learning assisted media meme are used based on literature review, which is a student-centered learning by applying the concept of the project (based on actual life that occurs) in order to solve the problem independently by using memes as a media that serves to clarify a message or content delivered. At the stage (1) the determination of fundamental questions about the events that occur (actual), (2) preparing the project plan (selection of data collection activities), (3) preparing a schedule (completion of activities), (4) monitoring project progress, (5) assessment of results, and (6) evaluation of experience (reflection of activities). This research aims to determine (a) the effectiveness of the model and (b) the effectiveness of the model in the experimental class (MIPA and IPS). The methodology used is a quasi experiment with 2 by 2 factorial research design. The results of research from data analysis, obtained (a) the difference in ability between the experimental class and control class students with N-gain experiments enter into medium category, while the N-gain controls enter into low category. (b) there is no difference ability in experimental class between MIPA and IPS class students. This shows that the model of Projects based learning assisted media meme effectively used in the class with the background of MIPA and IPS in SMA Negeri 15 Bandung.

Keyword: writing anecdote text, project based learning, and media meme

Abstrak. Menulis teks anekdot merupakan suatu proses kreatif dan produktif, artinya suatu kemampuan yang menuntut siswa untuk menghasilkan produk (tulisan) yang bertujuan untuk memberikan kritikan/sindiran yang disertai dengan humor terhadap suatu peristiwa yang terjadi. Fakta menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks anekdot masih rendah, kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasan menjadi faktor utama. Perlunya sebuah model pembelajaran dengan pemanfaatan media sebagai cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Project based learning berbantuan media meme digunakan berdasarkan kajian pustaka yang telah dilakukan, merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa dengan mengaplikasikan konsep dari proyek (berdasarkan pada kehidupan aktual yang terjadi) dengan tujuan untuk memecahkan masalah secaramandiri dengan menggunakan meme sebagai media yang berfungsi memperjelas suatu pesan atau isi yang disampaikan. Pada tahapan pelaksanaannya (1) penentuan pertanyaan mendasar mengenai peristiwa yang terjadi (aktual), (2) menyusun rencana proyek (pemilihan kegiatan

pengumpulan data), (3) menyusun jadwal (penyelesaian kegiatan), (4) memantau kemajuan proyek (monitoring), (5) penilaian hasil, dan (6) evaluasi pengalaman (refleksi kegiatan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (a) efektivitas model dan (b) efektivitas model di kelas eksperimen (MIPA dan IPS). Metodologi yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain penelitian 2 by 2 factorial. Hasil penelitian berdasarkan analisis data, diperoleh (a) perbedaan kemampuan antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol dengan N-gain eksperimen masuk dalam kategori sedang, sedangkan N-gain kontrol masuk dalam kategori rendah. (b) tidak terdapat perbedaan kemampuan di kelas eksperimen antara siswa kelas MIPA dan IPS. Hal ini menunjukkan bahwa model project based learning berbantuan media meme efektif digunakan pada kelas yang berlatar MIPA maupun IPS di SMA Negeri 15 Bandung.

Kata kunci: Menulis teks anekdot, model project based learning, dan media meme.

Submitted : 07 Januari 2018

Accepted : 18 Maret 2018

Published : 28 Maret 2018

I. PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa sangatlah diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, melalui bahasa, seseorang dapat mengekspresikan perasaannya secara lisan maupun tulisan. Sebagai alat komunikasi, keterampilan berbahasa perlu dipelajari sejak dini, hal ini bertujuan untuk membiasakan para pengguna bahasa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai adalah menulis. Menulis termasuk dalam berbahasa produktif, artinya menuntut seseorang untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan sesuatu/karya (Tarigan, 2008 hlm 3).

Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara instan, tetapi diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan latihan secara teratur terus-menerus. Oleh karena itu, pembelajaran menulis harus dilakukan secara intensif di sekolah. Salah satunya adalah menulis teks anekdot, yaitu teks mengenai cerita singkat yang lucu, menarik dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya (KBBI).

Teks anekdot sangat penting dipelajari oleh siswa, menurut Bachari (2014) teks

anekdot selain untuk menghibur juga berperan sebagai carrier (penyampai) pesan-pesan normatif kepada siswa agar menghargai nilai-nilai positif yang berlaku di masyarakat. Senada dengan Bachari, Fatimah (2013) menyebutkan bahwa teks anekdot sebagai salah satu genre teks yang wajib dipelajari siswa, karena mengarah pada kemunculan berbagai efek positif bagi siswa. Teks anekdot menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan kompetensi kebahasaan, berbahasa, sastra, penguasaan kompetensi mata pelajaran lain, maupun pembentukan akhlak luhur dalam pembentukan karakter.

Berdasarkan hal tersebut, jelas bahwa teks anekdot perlu dipelajari oleh siswa dalam upaya peningkatan kemampuan berbahasa dan pembentukan karakter melalui pesan-pesan positif yang disampaikan, juga sebagai hiburan yang dapat membangkitkan tawa karena dikemas secara unik dan menarik.

Namun pada kenyataannya, kemampuan menulis siswa masih rendah. Damayanti dkk (2014) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran menulis siswa kurang termotivasi, sulit dalam menentukan topik, sulit menuangkan gagasannya ke dalam bentuk

tulisan dan cenderung pembelajaran yang diterapkan guru kurang kreatif. Dapat disimpulkan bahwa guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Guru haruslah kreatif dalam merancang dan menggunakan alat bantu atau media untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam setiap pembelajaran.

Berangkat dari fakta tersebut, penelitian ini akan menggunakan model project based learning dengan berbantuan media meme sebagai sumber belajar siswa. Model project based learning digunakan karena memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan siswa. Efstratia (2014) menyebutkan bahwa penerapan model project based learning berdampak positif terhadap siswa. Siswa dapat bekerja sama, berkomunikasi, dan menggunakan pemikiran kritis mereka di bawah bimbingan guru sampai penyerahan akhir dan presentasi proyek. Selain itu adanya hubungan antara pengalaman siswa dengan kehidupan sekolah memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan baru.

Musa dkk (2011) menyebutkan bahwa model project based learning mampu mengekspos siswa dengan berbagai keterampilan seperti kerja tim, mengelola konflik, pengambilan keputusan, dan kemampuan berkomunikasi, serta membantu siswa untuk lebih mandiri, percaya diri, dan produktif dalam menghasilkan dan mendiskusikan gagasan.

Pemilihan media meme dipilih karena sudah akrab dikalangan siswa dan mudah diakses karena tersebar luar di internet dan sosial media. Jenkins (2014) menyebutkan bahwa meme merupakan retorika visual dengan melibatkan tulisan yang beredar di lingkungan media digital dengan tujuan untuk mengekspresikan berbagai sikap sosial dan kasih

sayang. Senada dengan Jenkins, Hahner (2013) menyebutkan bahwa meme sebagai alat yang sangat penting untuk penciptaan dan rekreasi argumen di era digital.

Kemudahan dalam pencarian data ini menjadi salah satu faktor yang menjadi pertimbangan peneliti dalam pemilihan media pembelajaran. Selain itu, karakteristik dari meme sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran menulis teks anekdot karena berisikan sindiran atau kritikan terhadap peristiwa yang terjadi dengan dikemas secara menarik dan dibumbui dengan humor yang menggelitik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut; bagaimana efektivitas model project based learning berbantuan media meme dalam pembelajaran menulis teks anekdot?; dan bagaimana efektivitas model project based learning berbantuan media meme di kelas eksperimen (X MIPA dan X IPS)?

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model project based learning berbantuan media meme dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

Tinjauan Pustaka

A. Model Project Based Learning

Project based learning merupakan pendekatan yang komprehensif untuk pengajaran di kelas dan pembelajaran, yang melibatkan siswa dalam proyek-proyek: dalam waktu yang relatif panjang, masalah-terfokus, dan instruksi bermakna yang mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah disiplin bidang studi (Bropy dalam Kauchak, 2007, hlm. 351). Menurut Tasci (2014, hlm 771) project based learning merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik di tengah proses pembelajaran dan

mempersiapkannya pada kehidupan aktual dengan mengungkapkannya pada masalah kehidupan nyata.

Gültekin (dalam Ergül dan Karginb, 2014 hlm 537) menyebutkan bahwa dalam project based learning, siswa membangun dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri, mengembangkan kreativitas mereka, lebih memilih untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kerja sama dan kehidupan dibawa ke kelas. Singkatnya, pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pendekatan yang didasarkan pada siswa yang bekerja sendiri atau dalam kelompok kecil dengan tujuan menghasilkan produk.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa project based learning merupakan sebuah pembelajaran yang terpusat pada siswa dengan mengaplikasikan konsep proyek berdasarkan kejadian di dunia nyata dengan tujuan untuk memecahkan masalah secara mandiri.

Tahapan project based learning menurut The George Lucas Education Foundation dan Dopplet (dalam Kemendikbud, 2014, hlm. 34) yaitu; (a) penentuan pertanyaan mendasar (start with essential question), yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas dengan topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata. (b) menyusun perencanaan proyek (design project), berisi mengenai pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan. (c) menyusun jadwal (create schedule), menyusun jadwal kegiatan dan waktu penyelesaian proyek. (d) memantau kemajuan proyek (monitoring progress of project), guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa dalam menyelesaikan proyek. (e) penilaian hasil (assess the product), dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur

ketercapaian standar kompetensi dan memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa. (f) evaluasi pengalaman (evaluation the experience), refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

B. Media *Meme*

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Sutjipto 2013, hlm. 8). Menurut Anitah (2009, hlm. 5) menyebutkan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Artinya setiap guru/dosen, buku ajar, serta lingkungan adalah media, karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pebelajar.

Meme dikenalkan pertama kali oleh Richard Dawkins melalui bukunya *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Meme berkembang melalui proses imitasi atau peniruan. Peniruan dari meme berupa ide, gagasan, lagu, kebiasaan dsb. Dengan kata lain meme bereplikasi atau menirukan suatu budaya yang kemudian disebarkan dari orang ke orang melalui interaksi atau pembicaraan baik melalui media maupun tidak (Dawkins 1989, hlm. 192). Kamus Inggris Oxford (dalam Blackmore, 2010 hlm. 230) mendefinisikan meme (mi: m), n. Biol. (disingkat dari mimeme ... yang ditiru, setelah GENE n.) Unsur budaya yang dapat dianggap diteruskan dengan cara non-genetik, esp. imitasi. Menurut KBBI V meme merupakan ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya. Wijayanto (2013, hlm. 108) menyebutkan

bahwa setiap perilaku yang menyebar dari satu orang ke orang lain melalui proses imitasi merupakan meme, termasuk bahasa, praktik-praktik sosial dan kebiasaan personal.

Dari beberapa definisi mengenai meme, disimpulkan bahwa media meme merupakan sebuah peniruan (ide, gagasan, lagu, perasaan, dsb) yang dituangkan melalui media (gambar) dengan tujuan untuk memperjelas makna, menciptakan suatu kondisi, serta

meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Meme di internet muncul dalam bentuk gambar yang dimodifikasi atau direplikasi dan disertai tulisan. Hal ini selaras dengan Grundlingh (2017, hlm.2) yang menyebutkan bahwa meme dapat berisi teks atau hanya berisi gambar (ekspresi wajah, isyarat, dll). Meme yang tersebar di internet biasanya menampilkan karakter tersendiri, seperti;



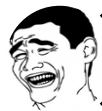
Troll Face adalah meme yang berupa wajah yang mengekspresikan kejahilan.



"*You Don't Say*", mengekspresikan tanggapan terhadap pertanyaan retorik yang sudah pasti jawabannya, sehingga orang yang ditanyai lebih memilih untuk menjawab secara sarkastis.



Herp, tokoh dengan wajah bodohnya, selalu membuat pernyataan bodoh, biasanya dalam komik ditemani oleh "*you don't say*".



Bitch Please/Yao Ming face dengan tertawa nyinyir. Menjelaskan untuk meremehkan masukan orang lain.



Gambar 1. Contoh *Meme*

C. Menulis Teks Anekdote

Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan (Semi 2007, hlm.14). Tarigan (2008 hlm 3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu

keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, dan menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif

dan ekspresif.

Danandjaja (1984, hlm. 133) menyebutkan bahwa anekdot dan lelucon sering kali juga dijadikan wadah untuk memprotes atau menyindir keadaan sosial yang dianggap tidak wajar. Sedangkan menurut Wijana (1995, hlm.24) teks anekdot adalah teks atau wacana bermuatan humor untuk bersenda gurau, menyindir atau mengkritik secara tidak langsung segala macam kepincangan atau ketidakberesan yang tengah terjadi di masyarakat penciptanya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis teks anekdot merupakan pemindahan ide, gagasan dan perasaan mengenai pengalaman pribadi maupun orang lain yang dikemas secara singkat dan menarik, biasanya berisi sindiran, kritikan yang bersifat humor dan mengandung rasa kepedulian terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat yang diekspresikan dalam sebuah tulisan.

Fungsi dari teks anekdot seperti yang dikemukakan oleh Mulyadi (2013, hlm. 9), yaitu sebagai (a) fungsi primer sebagai sarana ekspresi yang berhubungan dengan ketidakpuasan, kejengkelan, kebencian, kemarahan, dan sebagainya. dan (b) fungsi sekunder sebagai bahan hiburan, sebagai analogi atau contoh dalam menjelaskan sesuatu sebagai penarik perhatian, dan sebagainya. sementara menurut Kosasih (2014, hlm. 3) teks anekdot berfungsi untuk menyampaikan cerita, baik fiksi ataupun nonfiksi, sehingga pembaca seolah-olah menyaksikan peristiwa yang diceritakan itu. Teks anekdot memiliki kekhususan, yakni mengandung unsur lucu atau humor yang tidak sekedar mengundang tawa, tetapi juga ajakan untuk merenungkan suatu kebenaran.

Sudarmo (dalam Bachari, 2014 hlm.3) mengungkapkan bahwa teks anekdot memiliki lima bagian, yaitu:

a) *Abstract* (abstraksi) adalah bagian awal anekdot yang berfungsi untuk memberikan gambaran tentang isi teks. Dalam bagian ini juga menunjukkan hal unik dalam teks tersebut.

b) *Orientation* (orientasi) adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian, pengenalan atau latar belakang tentang bagaimana peristiwa terjadi.

c) *Crisis* (krisis) adalah bagian dimana hal unik atau yang tidak biasa terjadi di dalam cerita. Krisis ini menjadi inti cerita yang menyiratkan sindiran dalam teks anekdot tersebut.

d) *Reaction* (reaksi) adalah bagian yang menunjukkan bagaimana penulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis. Dapat dikatakan, bagian ini merupakan reaksi atau respon dari krisis.

e) *Coda* (koda) adalah bagian akhir cerita, bentuknya bisa juga berupa simpulan tentang peristiwa yang terjadi di dalam teks tersebut.

Beberapa contoh teks anekdot yang sering dijumpai di internet biasanya lebih simpel, hanya terdiri dari orientasi, krisis dan reaksi (komplikasi) dan resolusi. Hal ini mengacu pada struktur teks anekdot menurut Kosasih (2014, hlm. 8) menyebutkan bahwa teks anekdot cukup dibentuk oleh orientasi, komplikasi, dan evaluasi (koda). Struktur abstrak dan koda sering tidak dimunculkan dalam teks anekdot, sebagai gantinya penulis memunculkan penyelesaian (resolusi) terhadap komplikasi yang terjadi dalam cerita.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah 2 by 2 factorial design (Fraenkel, 2012 hlm. 277), dengan rancangan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang disertai dengan

adanya kelompok Kontrol. Pada kelas eksperimen baik di MIPA maupun IPS diberi perlakuan dengan menggunakan model project based learning berbantuan media meme. Pemilihan desain faktorial ini didasari adanya anggapan bahwa

setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Diadaptasi dari Witkin (dalam Woolfolk & Nicholich (dalam Desmita, 2012 hlm. 149)) mempresentasikan karakter siswa, sebagai berikut:

No	MIPA	IPS
1	Mungkin perlu diajarkan bagaimana menggunakan konteks untuk memahami informasi sosial.	Memiliki ingatan lebih baik untuk informasi sosial.
2	Cenderung memiliki tujuan diri yang terdefiniskan dan penguatan.	Memiliki struktur, tujuan dan penguatan yang didefinisikan secara jelas.
3	Dapat mengembangkan strukturnya sendiri pada situasi tak terstruktur.	Memiliki kesulitan besar untuk mempelajari materi terstruktur.
4	Biasanya lebih mampu memecahkan masalah tanpa instruksi dan bimbingan eksplisit.	Mungkin memerlukan instruksi lebih jelas mengenai bagaimana memecahkan masalah.

Tabel 1. Karakter Siswa

Untuk memperoleh data penelitian, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan; (a) catatan lapangan, catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data (Satori, 2014, hlm.176) atau dengan kata lain mengumpulkan data penelitian mengenai aktivitas siswa selama pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan model project based learning berbantuan media meme. (b) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2013 hlm. 96). (c) tes, penilaian diberikan dalam bentuk menulis teks anekdot. Tes dilakukan di awal dan di akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah data diperoleh, proses pengolahan data dilakukan dengan menggunakan software IBM SPSS Statistics 20. Tahapan pengolahan data adalah sebagai berikut;

(a) melakukan penskoran atas hasil kemampuan menulis teks anekdot, baik pretest maupun posttest siswa kelas X MIPA dan kelas X IPS dengan pedoman yang ditetapkan. (b) membuat tabel skor pretest dan posttest siswa kelas X MIPA dan kelas X IPS. (c) melakukan perhitungan rata-rata skor tes di setiap kelas, melakukan perbandingan hasil skor pretest dan posttest untuk mendapatkan angka peningkatan (gain) yang terjadi setelah dilakukan perlakuan yang kemudian dihitung dengan rumus gain ternormalisasi Hake (1999 hlm 1). (d) melakukan uji statistik (uji normalitas dan homogenitas), (e) melakukan uji hipotesis dengan menggunakan software IBM SPSS Statistics 20.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

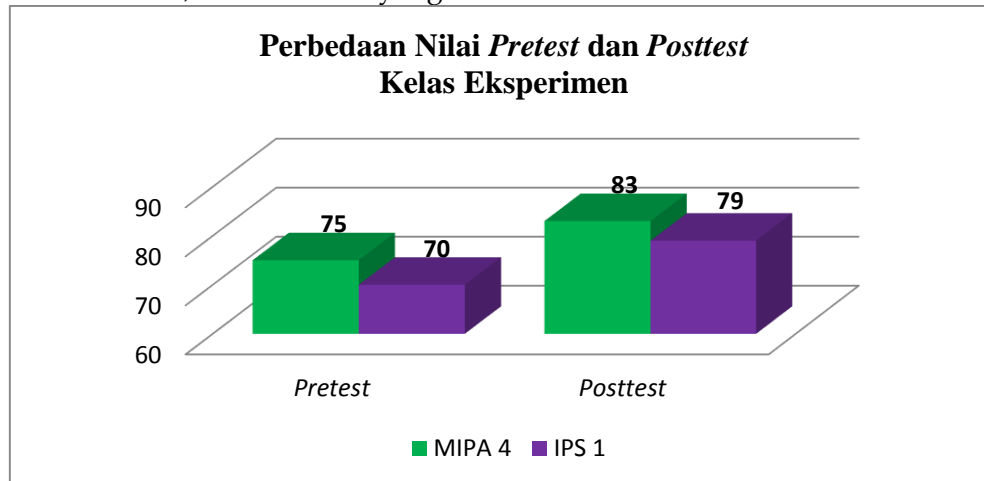
1. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data, kedua kelas kontrol mengalami peningkatan (gain) yang sama yaitu sebesar 0.14 (rendah) baik pada kelas yang berlatar MIPA maupun IPS. Sementara itu, kedua kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan

dengan menggunakan model project based learning berbantuan media meme mengalami peningkatan (gain) sebesar 0,31 (sedang) pada kelas X MIPA 4, dan 0,30 (sedang) pada kelas X IPS 1.

Berdasarkan fakta tersebut, model project based learning berbantuan media meme berpengaruh dalam memberikan peningkatan terhadap kemampuan menulis teks anekdot, baik siswa yang

berlatar MIPA dan IPS. Walaupun kemampuan akhir yang diukur berdasarkan posttest kelas eksperimen MIPA (83) lebih besar dari kelas eksperimen IPS (79), peningkatan (gain) yang diperoleh kedua kelas eksperimen tersebut dapat disimpulkan tidak berbeda jauh dan sama-sama masuk ke dalam kategori sedang.



Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa:

- (1) Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,014. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dibandingkan dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis teks anekdot antara siswa kelas eksperimen (perlakuan dengan model project based learning berbantuan media meme) dengan siswa kelas kontrol, atau dengan kata lain H1 diterima.
- (2) Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,075. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas eksperimen, baik yang berlatar MIPA

(X MIPA 4) maupun yang berlatar IPS (X IPS 1) dengan menggunakan model project based learning berbantuan media meme, atau dengan kata lain H1 ditolak.

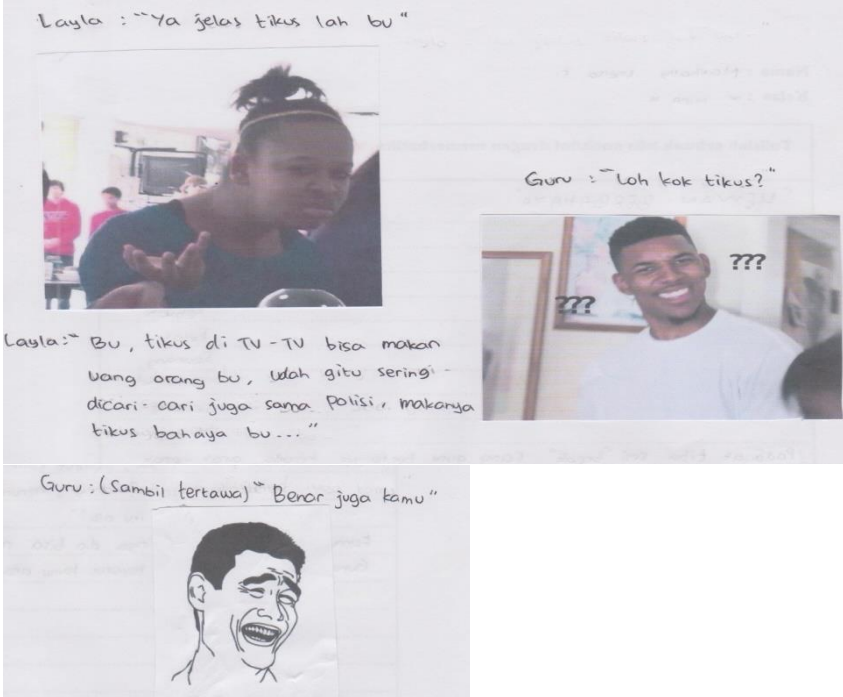
2. Pembahasan

Peningkatan pada kelas eksperimen terlihat dari pemaparan teks anekdot yang dibuat oleh siswa. Siswa mengangkat permasalahan yang terjadi di sekitar mereka disertai dengan fakta pendukung (gambar). Selain itu, penggunaan gambar berfungsi untuk memperjelas makna atau pesan yang ingin disampaikan. Sehingga proses penuangan ide dan gagasan dapat dikemas menjadi sesuatu yang lebih menarik dan juga kreatif. Proses eksplorasi yang dilakukan siswa dalam mencari data-data di lapangan, membuat mereka menjadi lebih sensitif terhadap situasi, peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Moursund (dalam

Kemdikbud, 2014, hlm. 33) menyebutkan bahwa keunggulan dari model project based learning yaitu; (1) Increased problem-solving ability. Lingkungan belajar project based learning membuat siswa menjadi lebih aktif memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Siswa mempunyai pilihan untuk menyelidiki topik-topik yang berkaitan dengan masalah dunia nyata. Hal tersebut juga mengembangkan keterampilan tingkat tinggi siswa. (2) Improved library research skills. Karena project based learning mensyaratkan siswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, sehingga dapat

meningkatkan keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi. (3) Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata. (4) Meningkatkan kemampuan berpikir. Laporan project based learning tidak hanya berdasar informasi yang dibaca saja, tetapi melibatkan siswa untuk belajar mengembangkan masalah, mencari jawaban dengan mengumpulkan informasi, berkolaborasi dan menerapkan pengetahuan yang dipahami untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata. Berikut ini contoh dan analisis teks anekdot siswa:

No.	Aspek	Hasil Analisis
1.	Isi	<p>Teks Anekdote yang ditulis memiliki topik yang menarik, yaitu mengenai pemerintahan. Tulisan siswa ini orisinal karena ditulis dengan gaya dan pandangan dari siswa mengenai suatu peristiwa. Aspek sindiran dan humor terlihat dalam tulisan ini.</p>  <p>Sindiran tersebut ditujukan kepada anggota dewan yang korupsi. Tokoh tikus dianalogikan sebagai koruptor. Aspek humor terlihat dari pemakaian gambar yang menunjukkan ekspresi dari guru yang merasa heran karena jawaban siswa. Hal ini dapat memancing tawa.</p>
2.	Struktur	Teks Anekdote yang ditulis memuat struktur teks anekdot, yaitu: a. Orientasi

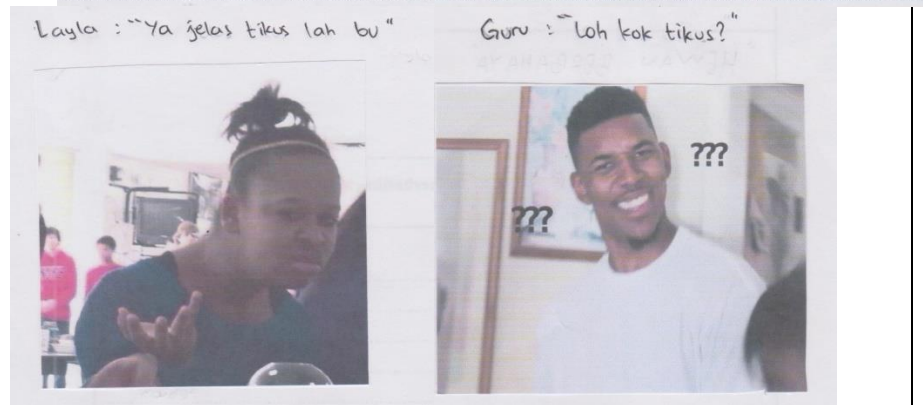


Pada suatu hari di Sebuah kelas Seorang guru sedang mengajar pen

Saat tiba sesi "break" Sang guru bertanya kepada anak-anak

b. Komplikasi

Guru : "Ibu ingin bertanya, menurut kalian binatang yang paling berbahaya itu apa? Fanny, menurut kamu binatang yang paling berbahaya itu apa?"
Fanny : "Singa bu, soalnya dia bisa makan hewan lain!"
Guru : "Bagus.. Kalo menurut kamu apa Layla?"

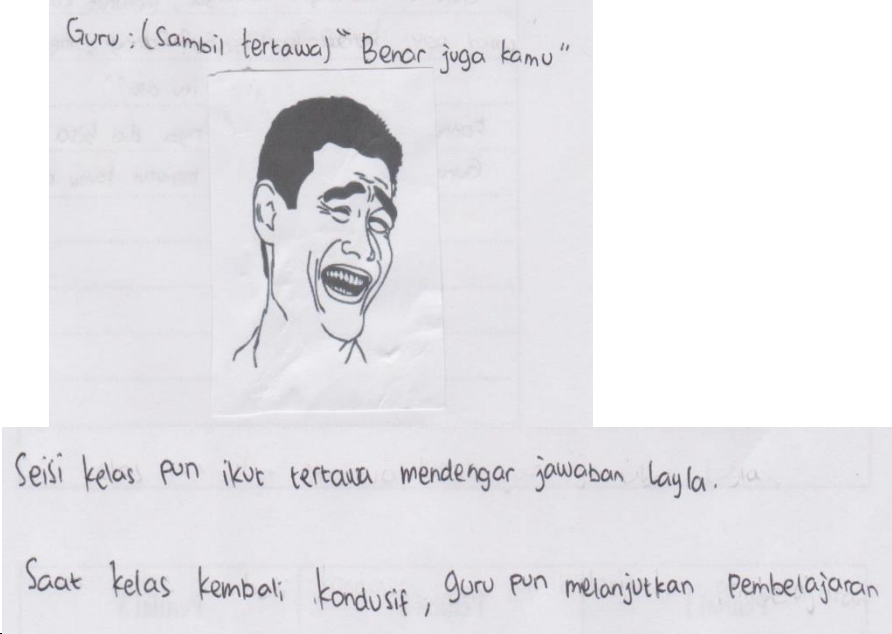


Layla : "Ya jelas tikus lah bu"

Guru : "Loh kok tikus?"

Layla : "Bu, tikus di TV-TV bisa makan uang orang bu, udah gitu sering dicari-cari juga sama polisi, makanya tikus bahaya bu..."

c. Resolusi

		 <p>Guru: (Sambil tertawa) "Benar juga kamu"</p> <p>Seisi kelas pun ikut tertawa mendengar jawaban layla.</p> <p>Saat kelas kembali kondusif, guru pun melanjutkan pembelajaran</p>
3.	Kaidah Bahasa	<p>Secara umum penggunaan kalimat, pemilihan kata, penggunaan keterangan dan penggunaan konjungsi sudah tepat.</p> <p>uang orang bu, udah gitu</p> <p>Kata "udah" merupakan bentuk tidak baku dari kata "sudah". Hal ini bukan menjadi sebuah kesalahan, karena dalam konteks komunikasi pemakaian kata tidak baku membuat percakapan tidak menjadi kaku dan dapat mencairkan suasana.</p>
4.	Teknis	<p>Secara umum siswa telah baik dalam penggunaan tanda baca dan penggunaan huruf kapital. Penggunaan struktur anekdot sudah tepat secara berurutan.</p>

Tabel 2. contoh dan analisis teks anekdot siswa

Pada uji hipotesis ditemukan adanya perbedaan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan model project based learning berbantuan media memeterhadap kemampuansiswa dalam menulis teks anekdot. Pada uji hipotesis bagian (2) menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan dalam menulis di kelas eksperimen (yaitu MIPA dan IPS), artinya adanya kesamaan efek dalam penggunaan model project based learning berbantuan media meme ini menunjukkan bahwa model tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot di kelas yang berlatar MIPA ataupun IPS.

Hal ini menolak hipotesis (pada bab 3 mengenai alasan pemilihan desain faktorial yang didasari adanya perbedaan

karakteristik siswa) dari Witkin (dalam Woolfolk & Nicholich (dalam Desmita, 2012 hlm. 149)) yang menyatakan bahwa (1) karakteristik dari siswa MIPA yang lebih unggul untuk memecahkan suatu topik permasalahan daripada siswa IPS. (2) siswa MIPA lebih lemah dalam memahami informasi sosial daripada siswa IPS.

Dari temuan tersebut terlihat bahwa pengaruh dari model project based learning berbantuan media meme dapat menjembatani perbedaan karakteristik siswa, sehingga baik siswa yang berlatar MIPA maupun yang berlatar IPS sama-sama memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu topik permasalahan yang terjadi di dunia nyata.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model project based learning berbantuan media meme efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X MIPA dan IPS SMA Negeri 15 Bandung. Siswa mampu membuat teks anekdot berdasarkan kejadian atau peristiwa yang terjadi di dunia nyata (faktual). Siswa membuat teks anekdot sesuai dengan struktur teks anekdot dengan tepat, isi pesan dari teks anekdot yang siswa buat memiliki aspek sindiran/kritikan terhadap suatu hal yang tidak benar di kehidupan sehari-hari yang mereka alami, serta dibumbui dengan aspek humor yang dapat memancing tawa. Berdasarkan uji-t, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model project based learning berbantuan media meme dengan kelas kontrol. N-gain pada kelas eksperimen (MIPA 4 dan IPS 1) termasuk dalam kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol (MIPA 5 dan IPS 2) termasuk dalam kategori rendah.

Pada kelas eksperimen, dilakukan uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas MIPA 4 dengan siswa kelas IPS 1. Hasil yang diperoleh adalah sebesar $0.075 > 0.05$, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan menulis teks anekdot antara kelas MIPA 4 dan kelas IPS 1. Artinya, model project based learning berbantuan media meme ini efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot di kelas MIPA dan IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2010). Media pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Bachari, A.D. (2014). Penyusunan Bahan Ajar Teks Anekdot untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Analisis Pragmatik. Disajikan pada seminar PMIOL 11, Malaysia.
- Blackmore, S. (2010). Evolution and Memes: The Human Brain As a Selective Imitation device. *Cybernetics and Systems: An International Journal*. 32:1-2, 225-255, DOI: 10.1080/019697201300001867.
- Damayanti, dkk. (2014). Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Berpendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) pada Siswa Kelas X Tata Kecantikan Kulit 1 di SMK Negeri 2 Singaraja. *e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, vol: 2, hlm. 1-10.
- Danandjaja, J. (1984). Faktor Indonesia: ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain. Jakarta: Grafiti Pers.
- Desmita (2012). Psikologi perkembangan peserta didik: panduan bagi orang tua dan guru dalam memahami psikologi anak usia SD, SMP, dan SMA. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Dawkins, R. (1989). *The selfish gene*. New York: Oxford University Press.
- Efstratia, D. (2014). Experiential Education Through Project Based Learning. *ERPA 2014. Procedia - Social and Behavioral Sciences* 152 (2014) 1256 – 1260
- Ergül, N.R dan Karginb, E.K. (2014). The Effect of Project Based Learning on Students' Science Success. *LINELT 2013. Procedia - Social and Behavioral Sciences* 136 (2014) 537 – 541

- Fatimah, N. (2013). Teks Anekdote Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Bahasa dan Karakter Siswa. Universitas Muhammadiyah Surakarta, hlm. 215-238.
- Fraenkel dkk.(2012). How to design and evaluate research in educational. New York: McGraw-Hill.
- Grundlingh, L. (2017). Memes As Speech Acts. Social Semiotics. <http://dx.doi.org/10.1080/10350330.2017.1303020>
- Hahner, L.A. (2013).The Riot Kiss: Framing Memes as Visual Argument, Argumentation and Advocacy, 49:3, 151-166
- Hake, R. R. (1999).Analyzing change/gain scores. [daring] (<http://physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>, diakses pada tanggal 8 Desember 2017).
- Jenkins, E.S. (2014). The Modes of Visual Rhetoric: Circulating Memes as Expressions. Quarterly Journal of Speech.Vol. 100, No. 4, November 2014, pp. 442-466
- Kauchak, D.P & Eggen, P.D. (2007).Learning and teaching research-based methods. Boston: Pearson Education.
- Kemdikbud. (2014). Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015: Mata pelajaran IPA SMP/MTs. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. (2014). Jenis-jenis teks. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2013).Media pembelajaran; manual dan digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyadi,Y.&Danaira, F. (2013).Bahasa Indonesia untuk SMA-MA/SMK kelas X. Bandung:YramaWidya.
- Musa, F. dkk. (2011). Project-based Learning: Promoting Meaningful Language Learning for Workplace Skills. Kongres Pengajaran dan Pembelajaran UKM, 2010. Procedia Social and Behavioral Sciences 18 (2011) 187–195.
- Satori, D. (2014).Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Semi, M.A. (2007).Dasar-dasar keterampilan menulis. Bandung: Angkasa.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. (2008). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Wijana, I. (1995). PemanfaatanTeks Humor dalamPegajaranAspek-AspekKebahasaan.Jurnal Bahasa Studidan Pengajaran: Bahasa Humor, 1 (2), hlm. 23-30.
- Wijayanto, E. (2013). Memetics: perspektif evolusionis membaca kebudayaan. Depok: Kepik.