

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS ANEKDOT STRATEGI *REVIEWING A FILM* SISWA SMAN 1 KALASAN

Febi Nurul Safitri

Program Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan
febinuruls@gmail.com

Denik Wirawati (Korespondensi)

Universitas Ahmad Dahlan
denik@pbsi.uad.ac.id

Nopi Anggita

Program Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan
nopik4321@gmail.com

Agung Setiawan

Program Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan
agungyasetiawan@gmail.com

Pipit Ristiana Anggraini

SMA Negeri 1 Kalasan
pipitristianaanggraini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterampilan menulis peserta didik. Maka, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot melalui strategi *reviewing a film* dengan memanfaatkan aplikasi Ibis Paint X. Subjek penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Kalasan kelas X E1 yang terdiri dari 36 siswa. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. dan skor keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 8,67% dari siklus pertama ke siklus kedua. Proses pembelajaran juga menjadi lebih aktif dengan peningkatan sebesar 11,2%. Peningkatan tersebut tercermin pada perhatian, kerja sama, keaktifan, dan kreativitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan Menulis, Teks Anekdot, Strategi *Reviewing a Film*.E

Abstract

This research investigated the efficacy of a "reviewing a film" strategy, coupled with the use of the Ibis Paint X application, in enhancing students' ability to write anecdotal texts. The study involved 36 tenth-grade students from Class E1 of SMAN 1 Kalasan. A two-cycle action research design was employed, comprising planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observations, which were analyzed qualitatively and quantitatively, and through writing assessments. The findings revealed a significant improvement in students' writing abilities, with an average score increase of 8.67% from the first to the second cycle. Moreover, the learning process became more dynamic, as evidenced by an 11.2% increase in student engagement, cooperation, and creativity.

Keywords: *Reviewing a Film*, Anecdotal Text, Writing Skill.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu jenis teks yang melibatkan keterampilan menulis adalah teks anekdot. Menurut Priyatni (2017, hlm. 64), anekdot tertulis memungkinkan penulis untuk menyusun cerita dengan lebih rapi dan terstruktur, sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh pembaca. Teks ini dapat berupa cerita pendek yang mudah ditemukan dalam buku bacaan atau internet.

Sayangnya, berdasarkan hasil pretes prasiklus siswa kelas X E1 menemukan, sekitar 50% tidak menyukai kegiatan menulis. Hal tersebut karena kurangnya pengetahuan peserta didik terkait penerapan teks anekdot. Pada tindakan pra-siklus ditemukan juga sebagian peserta didik kesulitan menuliskan teks anekdot.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah dengan menggunakan strategi "*Reviewing a Film*". Strategi ini melibatkan berbagai panca indera, yang akan membuat siswa lebih bersemangat dan menghindari kebosanan selama proses pembelajaran karena mereka tidak hanya diam di tempat, sehingga mencegah pada kejenuhan. Penggunaan film dalam strategi ini dapat merangsang munculnya ide-ide baru, yang merupakan modal dasar yang diperlukan untuk menulis kreatif (Kurniawan dan Sutardi, 2012, hlm. 15).

Untuk memudahkan peserta didik mengkreasi teks anekdot diperlukan media pembelajaran yang menarik, termasuk Ibis Paint X. Menurut Dhiyah (2021, hlm. 14), Ibis Paint X adalah aplikasi menggambar digital yang sangat populer di kalangan penggemar seni dan ilustrasi. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pembuatan komik dengan kualitas tinggi. Ibis Paint X menyediakan alat menggambar dan mengedit gambar dengan berbagai kelebihan, termasuk kemudahan penggunaan yang mendukung berbagai teknik ilustrasi, (Dhiyah, 2021, hlm. 14).

Suatu penelitian membutuhkan adanya kajian pustaka untuk menilai keaslian karya, sekaligus untuk membuktikan tidak adanya plagiasi. Penelitian yang dilakukan oleh Vitriani

Ayu, dkk. (2022) dengan judul "Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Menulis Cerpen SMA Kelas XI SMA". Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menulis cerpen, merangsang ide kreatif, dan meningkatkan kualitas penulisan cerpen mereka. Penelitian tersebut menggunakan aplikasi yang sama dengan penulis, yakni Ibis Paint X. Namun, penelitian tersebut menggunakan objek pembelajaran menulis cerpen yang akan diteliti. Sedangkan, penulis sendiri akan menggunakan objek teks anekdot yang akan diteliti.

Kedua, penelitian dari Rohmatun, dkk. (2023) dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Strategi *Reviewing a Film* pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Kalasan". Perbedaan penelitian tersebut dengan yang akan dilakukan penulis terdapat pada objek yang akan diamati. Apabila Rohmatun, dkk menggunakan teks puisi, penulis menggunakan teks anekdot yang akan diteliti. Selain itu, pada penelitian Rohmatun belum menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi Ibis Paint X yang akan dilakukan oleh penulis. Berdasarkan penjabaran penelitian relevan yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, penulis tidak menemukan kesamaan penelitian tindakan kelas yang membahas tentang peningkatan keterampilan menulis teks anekdot menggunakan strategi *reviewing a film* bermedia Ibis Paint X.

Dengan demikian, diharapkan bahwa strategi "*Reviewing a Film*" dengan media Ibis Paint X ini dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot di SMA Negeri 1 Kalasan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Pardjono dkk, (2007, hlm. 12) PTK adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya. Jenis penelitian ini sengaja dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memantau kemajuan peserta didik dalam kemampuan menulis teks anekdot, khususnya dengan strategi *reviewing a film* bermedia Ibis Paint X. Subjek dalam penelitian tindakan kelas (PTK) merujuk pada individu atau kelompok yang

terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang sedang diteliti. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Mulyasa (2019, hlm. 45), subjek penelitian adalah pihak-pihak yang terlibat langsung dalam situasi atau proses yang sedang diteliti dan diberikan perlakuan atau intervensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut, subjek penelitian yang akan penulis teliti adalah peserta didik kelas X E1 SMA N 1 Kalasan, Yogyakarta. Jumlah siswa laki-laki 15 dan perempuan 21. Penulis sudah berinteraksi dengan peserta didik kurang lebih selama 2 bulan, tepatnya dari bulan Juli sampai September.

Menurut Supriyadi (2020, hlm. 32), objek dalam penelitian adalah variabel atau elemen dari proses pembelajaran yang diteliti untuk mengidentifikasi efektivitas dan dampaknya terhadap perbaikan praktik pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, objek penelitian yang penulis gunakan adalah keterampilan menulis teks anekdot menggunakan strategi *reviewing a film*. Adapun penelitian ini dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2024.

Berikut ini beberapa penjabaran tanggal dan tempat yang penulis lakukan.

Waktu Penelitian :

Prasiklus : 12 Agustus 2024.
Siklus 1 : 19 dan 26 Agustus 2024.
Siklus 2 : 2 dan 9 September 2024

Tempat Penelitian

Penelitian ini telah penulis lakukan di SMA Negeri 1 Kalasan, kelas X E1.

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah observasi dan pedoman penilaian keterampilan menulis. Menurut Arikunto (2006, hlm. 204), lembar observasi sangat penting dalam tahap refleksi untuk mengevaluasi pencapaian atau kegagalan tujuan pembelajaran pada setiap siklus dan untuk menentukan langkah-langkah berikutnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, jenis data yang akan dikumpulkan penulis adalah sebagai berikut.

Langkah-langkah atau pembelajaran yang dilaksanakan untuk memancing kreativitas peserta didik dalam menulis teks anekdot. Aktivitas dalam meningkatkan keterampilan

menulis teks anekdot yang menggunakan strategi *reviewing a film*. Menurut Nurgiyantoro (2012, hlm. 441-442), pedoman penilaian digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi keterampilan menulis peserta didik yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Berikut ini aspek-aspek keterampilan menulis menurut Nurgiyantoro.

a. Pengorganisasian Ide:

Kemampuan untuk mengembangkan dan mengatur ide secara sistematis sehingga teks menjadi koheren dan mudah dipahami.

b. Penggunaan Bahasa:

Kemampuan menggunakan bahasa dengan benar, termasuk tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat yang sesuai.

c. Penyusunan Teks:

Kemampuan untuk menyusun teks dengan memperhatikan struktur, alur, dan cohesiveness antar bagian.

d. Penulisan dengan Tujuan:

Kemampuan menulis dengan mempertimbangkan tujuan komunikasi, seperti memberikan informasi, membujuk, atau menghibur.

e. Penyuntingan dan Revisi:

Kemampuan untuk mengedit dan merevisi teks untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas tulisan.

f. Penggunaan Gaya Bahasa:

Kemampuan memilih dan menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan jenis teks dan audiens yang dituju.

Menurut Nurgiyantoro (2012, hlm. 307), berikut ini kriteria penilaian yang dapat diterapkan dalam menulis.

Tabel 1.1

Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis

Unsur yang Dinilai	Skor Maksimal
Isi gagasan yang dikemukakan	35
Organisasi	25
Tata bahasa	20
Gaya: pilihan struktur dan kosakata	15
Ejaan	5
Total	100

Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan: teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Teknik kualitatif ini diperoleh dari data nontes, seperti observasi. Analisis hasil secara menyeluruh digunakan untuk mengevaluasi tingkat pencapaian penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan strategi *reviwing a film* dalam keterampilan menulis teks anekdot. Data tentang hasil pembelajaran dikumpulkan melalui teknik tes keterampilan menulis, kemudian dianalisis dengan cara memberikan skor, menghitung persentase, dan menginterpretasikan kualitas pembelajaran berdasarkan hasil tersebut. Data kuantitatif dari observasi akan dianalisis secara deskriptif untuk menilai kualitas hasil belajar siswa. Peningkatan akan diukur dengan membandingkan skor capaian dengan skor maksimal yang tersedia.

Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$\frac{\text{Skor Capaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Berikut adalah pedoman konversi nilai dari data kuantitatif menjadi data kualitatif beserta rumus dan kategorinya:

Tabel 1.2
Pedoman Konversi Nilai Data Kuantitatif dalam Kualitatif

Konversi Nilai	Kategori
0-36%	Sangat tidak baik
37– 52%	Tidak baik
53– 74 %	Cukup
75 – 84%	Baik
85 – 100 %	Amat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prasiklus

Sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas, penulis lebih dulu melakukan observasi terhadap minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks anekdot pada tanggal 22 Agustus 2024.

Berikut ini hasil lembar observasi yang dilaksanakan pada prasiklus.

Tabel 1.3 Lembar Observasi Prasiklus.

Pertanyaan	Ya	Tidak	Mungkin
Apakah kalian menyukai kegiatan menulis	50%	50%	-

Pertanyaan	Ya	Tidak	Mungkin
dalam pembelajaran bahasa Indonesia?			
Apakah kalian sudah tahu manfaat menuliskan teks anekdot?	72,2%	2,8%	25%

Berdasarkan asesmen diagnostik yang dilakukan, dapat diketahui jika minat menulis sebagian peserta didik masih rendah. Terbukti dari 50% peserta didik mengatakan suka, dan 50% yang lain merasa tidak suka. Kemungkinan, hal tersebut karena sebagian peserta didik belum tahu manfaat atau penerapan teks anekdot dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang tertera pada tabel, 72% peserta didik mengaku sudah tahu manfaat teks anekdot, 2,8% tidak mengetahui, dan 25% lainnya masih ragu-ragu.

Untuk menguji pemahaman peserta didik terkait penulisan teks anekdot, penulis meminta peserta didik untuk menulis teks anekdot sesuai pemahaman mereka. Berikut ini tabel hasil penilaian peserta didik.

Tabel 1.4

Persentase Keterampilan Menulis Teks Anekdot					
Aspek	Jml	Kata-rata	N. maks	Present	Kat
Isi	819	22,8	35	65%	Cukup
Organisasi	698	19,4	25	77,5%	Baik
Tata Bahasa	645	17,9	20	89,5%	Amat Baik
Mekanik	357	9,9	15	66,1%	Cukup
Ejaan	173	4,8	5	96,1%	Amat Baik
	2692	74,8	100	74,7%	Cukup

Berdasarkan tabel 1.2 diketahui persentase rata-rata nilai keterampilan peserta didik adalah 74,7% dalam kategori cukup atau di bawah KKM. Secara organisasi, tata bahasa, dan ejaan sudah baik. Sementara, isi dan mekanik masih perlu diperbaiki.

Pada kegiatan refleksi, penulis memutuskan untuk meningkatkan keterampilan menulis pada pertemuan berikutnya atau pada siklus 1.

Siklus 1 Pertemuan 1

Pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1 telah dilaksanakan pada hari Senin, 11 Agustus 2024 bertempat di kelas X E1. Berikut ini adalah

implementasi tindakan yang telah penulis koordinasikan dengan guru bahasa Indonesia, Pipit Ristiana Anggraini, S.Pd.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan salam, berdoa, menanyakan kabar, mengabsen, dan meminta peserta didik memperhatikan kotoran di sekitar. Berikutnya, guru memberikan pertanyaan pemantik melalui Google Form untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait teks anekdot.

Berdasarkan jawaban peserta didik lewat media Google Form, diperoleh hasil jika 21,6 % peserta didik sudah mengetahui penerapan teks anekdot, 62,2% merasa belum yakin, dan 13,5 tidak tahu, dan sisanya 2,7% menjawab opsi lain. Artinya, sebagian besar peserta didik belum mengetahui secara pasti teks anekdot dan penerapannya.

Pada tahap berikutnya, guru melakukan sesi tanya jawab dilanjutkan penyampaian tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan yang akan dilakukan. Pada pertemuan ini, tujuan kegiatan yang akan dilakukan adalah mencari literatur teks anekdot dari berbagai sumber, seperti buku, internet, atau video. Berikutnya, peserta didik akan diminta menyusun kerangka teks anekdot dengan benar.

Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan materi seputar teks anekdot dengan media PPT. Guru dan peserta didik melakukan sesi tanya jawab terkait masalah dalam penulisan teks anekdot. Berikutnya, guru memberikan stimulasi dengan memberikan tayangan Youtube stand up comedy Kiky Saputri dan video animasi Si Nopal yang bermuatan humor dan sindiran. Video tersebut disambut riang oleh peserta didik yang sebelumnya terlihat kelelahan dan bosan. Stimulus tersebut diberikan guru agar pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih maksimal.

Setelah memberikan stimulus, guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok berdasarkan asesmen diagnostik yang telah dilakukan pada prasiklus. Peserta didik dibedakan menjadi golongan sangat mahir, cukup mahir, dan belum mahir. Pengelompokan tersebut ditunjukkan untuk mendampingi peserta didik yang kurang mahir dalam kegiatan menulis.

Peserta didik diminta berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing menonton film

pendek atau video yang menarik bagi mereka. Peserta didik diminta mendiskusikan isi film dan dikaitkan dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Berikutnya, guru dan peserta didik melakukan penjadwalan proyek. Guru memberikan waktu peserta didik 30 menit untuk mencari referensi anekdot sekaligus kerangka teks yang akan dibuat. Jadwal tersebut dipilih karena pembelajaran pada hari Senin terpotong upacara dan *briefing*. Sebagai gantinya, peserta didik diminta menuliskan teks anekdot sesuai kerangka di luar jam pembelajaran. Sehingga guru hanya memiliki waktu 90 menit untuk menyelesaikan pembelajaran dari awal hingga akhir.

Pada saat kegiatan diskusi berlangsung, guru selalu berkeliling memfasilitasi setiap pertanyaan dan kesulitan yang dialami peserta didik. Guru juga mengecek perkembangan kerja kelompok setiap peserta didik maupun setiap kelompok. Cara tersebut sengaja dilakukan oleh guru agar lebih dekat dengan peserta didik sekaligus dapat memantau perkembangan individual. Pada saat terjadi perbedaan pendapat di dalam kelompok maupun antar-kelompok, guru berperan sebagai mediator yang tidak menyalahkan satu atau yang lain.

Peserta didik menuliskan ide teks anekdot dan kerangka yang akan dipakai dalam kertas. Berikutnya, guru meminta setiap kelompok untuk menjelaskan teks apa yang akan dibuat dan sumber referensi yang dipilih. Kelompok yang tidak ditunjuk dipersilahkan untuk menanggapi atau memberi masukan terhadap rancangan teks anekdot yang akan dipilih. Sebagai bentuk apresiasi atas kemauan peserta didik mengutarakan rancangan proyeknya, guru memberikan penguatan dan motivasi.

Untuk menutup kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan ke-1, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Guru dan peserta didik juga melakukan refleksi lisan. Hasilnya, peserta didik mengaku senang dengan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 1.

Penilaian Lembar Observasi

Berdasarkan penilaian observasi yang dilakukan oleh kolaborator, proses pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 1 tergolong baik. Hal tersebut dibuktikan dengan skor 82,5 pada lembar observasi yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Siklus 1 Pertemuan 2

Penulis bersama kolaborator melanjutkan pertemuan ke-2 siklus 1 pada tanggal 26 Agustus 2024. Pada tahap pendahuluan, guru telah mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar. Guru mengawali kegiatan dengan salam, doa, dan sapaan hangat, proses pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan pengecekan kehadiran. Untuk membangkitkan semangat belajar, guru memulai dengan kegiatan ice breaking yang meriah berupa senam otak. Seluruh peserta didik antusias mengikuti kegiatan ini. Setelahnya, guru mengajak peserta didik untuk memahami materi pelajaran saat ini dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya melalui tanya jawab. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah peserta didik mampu mengkonstruksikan teks anekdot berdasarkan film pendek atau video yang telah disimak.

Memasuki tahap inti kegiatan, guru meminta peserta didik kembali pada kelompok yang sama dengan pertemuan pertama. Peserta didik diminta melanjutkan tugas proyek selama 30 menit. Berikutnya, guru melakukan pendampingan dan monitoring pada setiap kelompok. Pada kelompok kurang mahir, guru memberikan bimbingan khusus terkait cara penulisan teks anekdot beserta strukturnya.

Gambar 1.1
Aktivitas Menulis Teks Anekdot di Padlet



Setelah semua kelompok sudah menyelesaikan tugas menulis teks anekdot, guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka. Setelah presentasi dilakukan, dilanjutkan dengan diskusi. Kegiatan diskusi berjalan dengan baik dan menarik, terlihat dari antusiasme audiens menanyakan makna dibalik teks anekdot yang dibuat oleh kelompok

Pada pertemuan kedua siklus pertama, guru meminta salah satu peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran. Untuk menutup pembelajaran,

guru dan siswa menggunakan platform Google Form untuk merefleksikan kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasilnya, sekitar 100% peserta didik mengaku senang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 2.

Penilaian Hasil Belajar Siklus 1

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diketahui dari lembar observasi yang penulis lakukan bersama kolaborator. Hasilnya, proses pembelajaran mendapatkan persentase 88,75 dengan predikat amat baik. Artinya, kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai sintaks dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain lembar observasi, keberhasilan kegiatan pembelajaran juga diukur menggunakan skor keterampilan menulis.

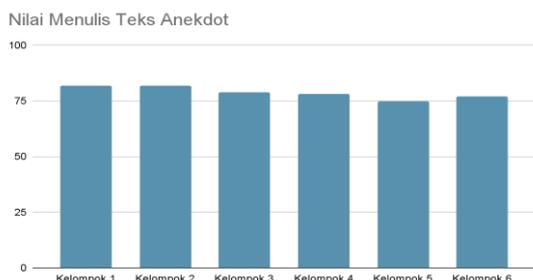
Berikut adalah tabel hasil penilaian peserta didik.

Tabel 1.5
Persentase Nilai Menulis Siklus 1

Asp	Jml	Rata-rata	N. maks	Present	Kat
Isi	922	25,61	35	73,17%	Cukup
Organisasi	732	20,33	25	81,33%	Baik
Tata Bahasa	654	18,17	20	90,83%	Amat Baik
Mekanik	344	9,56	15	63,7%	Cukup
Ejaan	180	5	5	100%	Amat Baik
Mekanik	344	9,56	15	63,7%	Cukup
Ejaan	180	5	5	100%	Amat Baik
	2832	78,67	100	78,67%	Baik

Berdasarkan tabel persentase nilai keterampilan di atas, dapat diketahui jika rata-rata nilai peserta didik adalah 78,67% dengan kategori baik. Pada pertemuan ini, peserta didik mulai memperhatikan aspek isi, organisasi, tata bahasa, mekanik, dan ejaan. Pada aspek isi, peserta didik juga menggambarkan ilustrasi melalui foto di internet. Selain mengetahui rata-rata nilai peserta didik, penulis juga menemukan grafik nilai setiap kelompok.

Gambar 1.2
Nilai Menulis Teks Anekdot setiap Kelompok



Berdasarkan data dari gambar 1.2 dapat diketahui jika kelompok 1 dan 2 memperoleh nilai 82, kelompok 3 nilai 78, kelompok 4 nilai 78, kelompok 5 nilai 75, kelompok 5 nilai 75, dan kelompok 6 nilai 77. Secara perolehan nilai peserta memang sudah lulus KKM, namun penulis dan kolaborator mengharapkan peserta didik dapat lulus dengan nilai maksimal yakni di atas 80. Sehingga, masih ada 3 kelompok yang perlu ditingkatkan lagi hasil belajarnya.

Refleksi Siklus 1

Setelah melaksanakan pembelajaran di siklus 1, penulis menemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki lagi pada siklus berikutnya. Pertama, masih ada 2 kelompok yang mendapatkan nilai pas KKM. Kedua, media pembelajaran yang digunakan masih terlalu umum dan kurang memantik kreativitas peserta didik. Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan, penulis berencana membuat media pembelajaran lebih menarik lagi di pertemuan berikutnya.

Siklus 2 Pertemuan 1

Pada siklus kedua ini penulis menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang akan digunakan dalam membuat teks anekdot dalam bentuk komik. Pada tahap awal pembelajaran, guru berhasil menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan pengecekan kehadiran. Untuk meningkatkan motivasi belajar, guru memberikan ice breaking berupa gerakan dan lagu yang diikuti oleh seluruh peserta didik.

Selanjutnya, guru mengajak peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dipelajari dengan pengalaman belajar mereka sebelumnya melalui tanya jawab. Kemudian, guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu peserta didik mampu membuat komik berdasarkan review film yang sudah mereka lihat.

Pada tahap penjadwalan, guru dan peserta didik menyepakati durasi menyimak film atau video selama 20 menit. Berikutnya, peserta didik diminta membuat kerangka komik beserta teksnya selama 30 menit. Peserta didik diminta menuliskan kerangka di kertas sebelum mengkreasi ke dalam aplikasi Ibis Paint X.

Pada bagian monitoring, guru melakukan pendampingan pada peserta didik yang baru mengenali aplikasi Ibis Paint X. Guru juga melakukan pendampingan terkait mengaplikasikan teks anekdot ke dalam komik bergambar. Pada peserta didik yang sudah mampu mengoperasikan Ibis Paint X, guru mendampingi agar peserta didik dapat mengimplementasikan kemampuannya.

Setelah proyek membuat kerangka komik selesai, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan video yang telah disimak serta kerangka komik yang akan dibuat. Berikutnya, guru meminta kelompok lain untuk memberi tanggapan atau masukan untuk memantik kegiatan diskusi.

Setelah presentasi, guru memberikan penguatan kepada setiap kelompok. Guru juga memberikan masukan kepada kelompok yang belum sempat presentasi. Kemudian, peserta didik diminta memperbaiki tugas berdasarkan saran dari teman dan guru. Pada tahap berikutnya, peserta didik dan guru bersama-sama merangkum pelajaran hari ini.

Untuk menutup pembelajaran, guru dan siswa menuliskan refleksi mereka di kertas. Guru juga membahas hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya. Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai strategi pembelajaran *reviewing a film* yang menarik. Sebagai penutup, guru mengakhiri dengan salam dan terima kasih.

Penilaian Observasi Siklus 2 Pertemuan 1

Pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan strategi *reviewing a film* sudah berjalan baik. Terbukti dari skor 87,5% dengan predikat baik yang diberikan oleh observer.

Siklus 2 Pertemuan 2

Setelah melakukan kegiatan pertama pada siklus kedua, penulis melanjutkan lagi kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua. Penulis menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

Guru mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran, hingga mengecek kebersihan lingkungan kelas. Pada awal pembelajaran, peserta didik terlihat kurang bersemangat, sehingga guru memberikan ice breaking berupa games menggambar perasaan masing-masing peserta didik di papan tulis. Semua peserta didik bergantian maju ke depan kelas dan terlihat senang. Berikutnya, guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah peserta didik dapat mengkonstruksikan film menjadi teks anekdot bergambar atau komik.

Pada kegiatan monitoring, guru berkeliling untuk mengecek kemajuan proyek setiap kelompok. Peserta didik yang merasa kesulitan mengkreasikan teks anekdot dalam bentuk komik aktif bertanya kepada guru. Selama kegiatan proyek, guru juga memberikan pendampingan kepada peserta didik yang kurang mahir.

Supaya semua kelompok dapat melakukan presentasi hasil karya, guru dan peserta didik membuat jadwal perencanaan proyek bersama. Guru dan peserta didik menyepakati proses penyelesaian menggambar komik di Ibis Paint X selama 2 jam pembelajaran atau kurang lebih 60 menit.

Kegiatan selanjutnya adalah mempresentasikan teks anekdot yang sudah dialihwahanakan menjadi ilustrasi komik lucu. Setiap kelompok dipilih secara acak untuk maju ke depan dan mempresentasikan isi dari teks anekdot yang sudah dialihwahanakan dalam bentuk komik. Peserta didik juga diminta menyebutkan film atau video yang digunakan sebagai rujukan saat membuat ide cerita. Bagi kelompok lain yang sedang tidak presentasi, dipersilahkan untuk memberikan tanggapan atau masukan untuk kelompok yang ada di depan.

Gambar 1.3
Komik Kelompok 1



Setelah semua kelompok presentasi di depan kelas, guru memberikan apresiasi dan penguatan terkait hasil karya yang telah dibuat peserta didik. Berikutnya, peserta didik bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus 2 pertemuan ke-2 ini. Berikutnya, guru meminta peserta didik untuk memperbaiki komik berdasarkan tanggapan atau masukan dari guru dan peserta didik yang lain.

Pada kegiatan penutup, guru beserta peserta didik melakukan refleksi menggunakan media Google Form. Guru mendapat refleksi positif dari peserta didik, yakni kepuasan dan rasa senang mereka telah mengikuti kegiatan pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan strategi reviewing film. Selanjutnya, guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan syukur, hamdalah, dan salam penutup.

Penilaian Hasil Belajar Siklus 2

Keefektifan pembelajaran ditunjukkan melalui evaluasi dari pembelajaran sebelumnya. Setelah menggunakan strategi reviewing a film dan bantuan media Ibis Paint X dalam menulis teks anekdot, berikut ini hasil keterampilan menulis teks anekdot peserta didik.

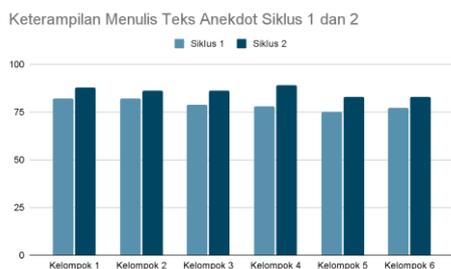
Tabel 1.6
Persentase Nilai Menulis

Siklus 1 Pertemuan 2

Asp	Jml	Rata-rata	N. maks	Present	Kat
Isi	1078	25,61	35	85,56%	Baik
Organisasi	752	20,33	25	20,89%	Baik
Tata Bahasa	684	18,17	20	90,83%	Amat Baik
Mekanik	372	9,56	15	75,56%	Baik
Ejaan	180	5	5	100%	Amat Baik
	3066	86,17	100	86,17%	Amat Baik

Melalui rubrik penilaian tersebut diketahui jika peserta didik telah memperbaiki aspek isi, organisasi, tata bahasa, mekanik, dan ejaan jauh lebih baik lagi. Peserta didik juga merumuskannya dalam bentuk gambar yang menarik dan visual yang unik. Oleh karena itu, rata-rata nilai peserta didik meningkat di angka 86,17%.

Gambar 1.5
Keterampilan Menulis Teks Anekdote setiap Kelompok Siklus 1 & 2



Melalui gambar 1.5 dapat diketahui jika keterampilan menulis peserta didik pada siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan. Hal tersebut karena kemampuan peserta didik mengkombinasikan cerita dari film yang telah disimak, lalu cerita tersebut digambarkan dalam komik bergambar. Peserta didik terbukti mampu menggunakan aplikasi Ibis Paint X dengan baik.

Setelah melaksanakan pertemuan pada siklus 2, penulis kembali melakukan refleksi lagi. Pertama, pembelajaran menulis teks anekdot dengan strategi *reviewing a film* telah diikuti dengan baik. Kedua, sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 75 dengan rata-rata 86,17. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan dapat mawadahi kreativitas peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melakukan pembelajaran dari siklus pertama hingga siklus kedua, diperoleh hasil jika strategi *reviewing a film* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X E1 SMA N 1 Kalasan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan proses pembelajaran yang dinilai dengan observasi serta hasil akhir yang dinilai berdasarkan keterampilan menulis peserta didik.

Apabila dihitung dari siklus pertama, rata-rata nilai keterampilan menulis peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus pertama rata-rata peserta didik adalah 78,31. Pada siklus kedua naik menjadi 85,17. Apabila dihitung menggunakan rumus kenaikan rata-rata, peningkatan yang diperoleh peserta didik adalah 8,67%. Tidak hanya itu saja, proses pembelajaran peserta didik juga meningkat 11,2% apabila dihitung dari siklus pertama pertemuan pertama hingga siklus kedua pertemuan kedua.

Selain keterampilan menulis yang meningkat, kegiatan pembelajaran dengan strategi *reviewing a film* juga melatih keterampilan berkreasi dan diskusi peserta didik. Mereka diajarkan untuk mengembangkan keterampilan menggambar desain visual sesuai dengan ide bersama. Oleh karena itu, penggunaan media Ibis Paint X sangat bermanfaat untuk peserta didik maupun bagi pendidik untuk mengevaluasi pembelajaran agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dihyah, M. (2021). Pengembangan media komik strip menggunakan aplikasi ibis paint x untuk pembelajaran.
- Ibis Paint X. (n.d.). Fitur dan Alat dalam Ibis Paint X. Diakses pada 17 Agustus dari <https://ibispaint.com/>
- Kurniawan, Heru dan Sutardi. 2012. Penulisan Sastra Kreatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyasa, E. (2019). Manajemen Pendidikan di Era Digital. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priyatni, E. T. (2017). Pengantar Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2008). Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2021. Menulis sebagai suatu Keterampilan Media Berbahasa. Bandung: CV. Angkasa

Vitriani, dkk. 2022. Parole. Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Menulis Cerpen SMA Kelas XI SMA. 5:1.

