

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada landasan teori ini diuraikan mengenai teori-teori yang melandasi permasalahan pada penelitian, diantaranya yaitu deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang dipaparkan sebagai berikut.

A. Deskripsi Teori

1. Metode Sugesti Imajinasi

a. Pengertian metode sugesti imajinasi

Metode *sugesti imajinasi* merupakan metode yang di anggap efektif sebagai alat dalam mencapai keberhasilan belajar. Apabila dijabarkan *sugesti* sendiri yaitu suatu pemberian pengaruh pandangan seseorang terhadap orang lain dengan cara tertentu, hingga orang tersebut tanpa sempat berpikir panjang. Sedangkan *imajinasi* menurut Nur (2020:2) merupakan gambaran serta visualisasi dari dalam otak yang berupa gambaran, suara, dan rasa. Berdasarkan pengertian tersebut menurut Trimantara (2005:3) metode *sugesti* imajinasi dapat dikatakan sebagai metode menulis dengan memberikan sugesti melalui sebuah media yang berguna untuk merangsang imajinasi siswa. Penerapan metode *sugesti imajinasi* merupakan sebuah cara yang bisa digunakan untuk merangsang daya imajinasi siswa supaya muncul, selain itu juga bisa merangsang kemampuan siswa dalam berimajinasi pada pembentukan ide cerita dalam penulisan anekdot, dengan cara mengoptimalkan kerja

otak kanan maka siswa dapat mengembangkan ide serta imajinasinya dengan optimal Yuspita (2018:12).

Kegiatan pembelajaran dengan diterapkannya metode *sugesti* imajinasi dibagi menjadi tiga tahap antara lain, tahap pertama yaitu perencanaan, tahap kedua pelaksanaan, tahap terakhir yaitu evaluasi, tahap-tahap tersebut merupakan tahap yang dilakukan oleh guru sebelum hingga sesudah pembelajaran dilakukan (Alwanny, 2013:2).

b. Metode sugesti imajinasi berbantuan media gambar karikatur

Metode sugesti imajinasi diterapkan dengan berbantuan media gambar karikatur. Menurut Dewi (2018:4) Gambar karikatur merupakan karya komunikasi visual yang didalamnya mengandung unsure sindiran, kritikan, dan lucu. Dengan melihat gambar karikatur akan meningkatkan ketertarikan seseorang karena mempunyai kekuatan komunikatif untuk menyampaikan pesan di dalamnya .

Gambar karikatur merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media gambar karikatur digunakan sebagai pencipta suasana sugestif, stimulus, dan menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan gambar yang diamati. Respon yang diharapkan muncul dari para siswa berupa kemampuan melihat gambaran karikatur tersebut dengan imajinasi-imajinasi dan logika yang dimiliki lalu mengungkapkan kembali dengan menggunakan simbol-simbol verbal. Melalui metode sugesti imajinasi, diharapkan dapat menciptakan kegiatan yang lebih menyenangkan bagi

siswa. Siswa diharapkan dapat menguasai kompetensi menulis teks anekdot yang baik dengan tujuan agar dapat mengorganisasikan ide dalam sebuah karangan deskripsi yang memiliki pola mengimajinasikan sesuatu hal. Guru juga lebih mudah dalam mengarahkan siswa karena tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Gambar sebagai salah satu media sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut (Partiwi, 2019:101). Gambar yang dipilih harus sesuai dengan tema dan materi pembelajaran, apabila pemilihan tidak tepat maka akan menciptakan suasana yang tidak menyenangkan dan bahkan merusak suasana hati siswa. Hal ini sangat bertentangan dengan prinsip metode sugesti-imajinasi yang menghendaki terciptanya suasana nyaman dan menyenangkan sehingga siswa tersugesti dan dapat mengembangkan imajinasi serta logikanya dengan baik.

c. Kelebihan dan kelemahan metode sugesti imajinasi

Penggunaan metode *sugesti imajinasi* dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan sehingga siswa akan dapat mengembangkan imajinasinya secara leluasa yang dimiliki sesuai pemahaman dan ilmu pengetahuannya. (Yuspita, 2019:16) dalam penerapannya metode *sugesti imajinasi* terdapat kelemahan dan kelebihannya, yaitu.

- 1) Kelebihan Metode Sugesti-Imajinasi
 - a) Ketenangan dan kesantiaian.
 - b) Menyenangkan dan menggembirakan.
 - c) Mempercepat proses pembelajaran keterampilan menulis.

- d) Memberi penekanan pada perkembangan kecakapan berbahasa.
 - e) Memberikan rangsangan berfikir peserta didik.
- 2) Kelemahan Metode Sugesti-Imajinasi
- a) Metode sugesti imajinasi sulit digunakan pada siswa yang cenderung pasif dan yang mempunyai keterampilan menyimaknya masih rendah

d. Langkah-langkah penerapan metode sugesti imajinasi pada pembelajaran menulis teks anekdot.

Menurut Trimantara (2005) mengungkapkan bahwa penggunaan metode *sugesti imajinasi* dalam kegiatan pembelajaran menulis dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan, tahap

1) Tahap perencanaan

Tahap perencanaan ini terdapat tiga kegiatan yang harus dilakukan seorang guru sebelum memulai pembelajaran. Pertama, memahami materi yang akan di ajarkan. Kedua, pemilihan beberapa gambar yang cocok digunakan sebagai tema atau topik untuk menarik imajinasi siswa, selain itu guru juga merancang kata-kata yang akan digunakan untuk menstimulus siswa sehingga siswa tersugesti dengan mengembangkan pikiran atau imajinasi sehingga tercipta ide-ide yang sesuai dengan topik yang telah di dapat siswa. Ketiga, tahap ini merupakan tahap yang terakhir yaitu dengan menyusun rancangan pembelajaran yang akan digunakan.

2) Tahap pelaksanaan

Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan dalam menerapkan metode *sugesti imajinasi*, pada tahap ini terdapat enam langkah penerapan, yaitu.

- a) membuat suasana kelas menjadi lebih tenang dan santai,
- b) lembar tes dibagikan,
- c) siswa mengamati gambar yang telah di tampilkan pada LCD untuk kegiatan menulis teks anekdot,
- d) siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terhadap kegiatan yang belum dipahami,
- e) siswa diminta untuk berhitung guna mendapatkan sebuah gambar sebagai tema dalam kegiatan menulis teks anekdot sesuai dengan struktur penulisan dan kebahasaan,
- f) memberikan sugesti kepada siswa dengan cara memberikan penjelasan terhadap setiap tema yang siswa dapatkan, supaya siswa bisa membayangkan gambar yang siswa amati,
- g) siswa mulai mencatat hasil imajinasinya,
- h) mengarahkan siswa untuk menulis anekdot dengan benar.
- i) siswa membaca kembali hasil tulisannya dan menyempurnakan kembali.
- j) guru melihat dan menilai karya anekdot siswa.

3) Evaluasi

- a) guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait kegiatan menulis yang telah dilakukan,
- b) guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kesalahan dan kesulitan dalam menulis teks anekdot,
- c) menutup pembelajaran.

2. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut Tarigan (2008:3), mengungkapkan bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi dan mengungkapkan sesuatu secara tidak langsung. Pengungkapan secara tidak langsung itu dengan menyampaikan, menceritakan, melukiskan, meyakinkan kepada pembaca agar memahami apa yang terjadi pada peristiwa atau suatu kegiatan dalam bentuk tulisan.

Menurut Ni Made (2014:02) bahwa menulis merupakan upaya mengekspresikan apa yang dilihat, dialami, dirasakan, dan dipikirkan ke dalam bahasa tulis. Dari hasil pengamatan, penglihatan, bahkan pengalaman dapat dijadikan sebagai sebuah karya dalam bentuk tulisan hingga menjadi karya tulis yang indah. Menurut Gusti (2014:09) menulis merupakan kemampuan kompleks yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan menulis membutuhkan suatu

kemampuan yang teliti, cermat dan terintegrasi dalam mengorganisasikan tulisan. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya dalam menulis apabila pearta didik dapat cermat dalam menulis sebuah karya. Adanya keterampilan menulis dalam berbahasa mempunyai tujuan yang penting. Tujuan menulis secara umum yaitu untuk menjelaskan dan menceritakan kejadian baik menulis kan fakta maupun khayalan. Selain itu, tulisan yang telah dibuat bertujuan agar tulisan tersebut dapat dibaca dan dipahami oleh semua orang. Menurut Tarigan (2008:08) untuk memberitahukan atau mengajar, untuk menyakinkan atau mendesak, untuk menghibur atau menyenangkan, mengandung tujuan estetis, untuk mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi- api.

Menulis merupakan sebuah keterampilan yang mempunyai banyak manfaat, keterampilan menulis merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan. Manfaat dari keterampilan menulis antara lain:

- a) Meningkatkan kecerdasan,
- b) Dapat mengembangkan kreativitas dan inisiatif,
- c) Meningkatkan keberanian,
- d) Mendorong kemauan serta keberani dalam diri (Mahmud, 2017:35).

Jadi, keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Seseorang dapat menuangkan ide dalam bentuk tulisan dengan cara menulis, banyak orang yang menganggap jika karya tulis itu lebih sulit dan dalam pengungkapan ide akan lebih sulit jika menggunakan karya tulis. Banyak orang yang

menganggap bahwa ide lebih mudah dituangkan dalam bentuk lisan. Dengan menulis akan memiliki banyak manfaat bagi diri kita maupun orang lain manfaat yang dapat dinikmati atas karya yang telah dibuat.

3. Teks Anekdote

a. Pengertian teks anekdot

Teks anekdot adalah teks yang tergolong masih baru karena muncul sejak di terapkannya kurikulum 2013. Teks anekdot diartikan sebagai sebuah cerita singkat yang berbentuk narasi serta percakapan yang bersifat lucu, selain itu juga dalam teks anekdot juga mengandung unsur sindiran yang mengandung kritikan dan pelajaran di dalamnya. Aji (2018:50) mengemukakan jika anekdot digunakan untuk memaknai kata joke dari bahasa Inggris yang berarti suatu narasi atau percakapan yang lucu. Selain itu di dalam teks anekdot terkandung unsur sindiran serta kritikan secara tidak langsung terhadap segala macam kekisruhan yang tengah terjadi di masyarakat penciptanya Aji (2018:51).

Menurut Aji (2018:51) memberi batasan anekdot sebagai cerita pendek yang berisi sebuah sindiran terhadap sesuatu atau seseorang yang dilengkapi dengan humor. Teks anekdot sebagai sebuah cerita lucu atau menggelitik dengan tujuan untuk memberikan suatu pelajaran.. Kisahnya biasanya melibatkan tokoh tertentu sifatnya faktual ataupun terkenal. Dengan demikian, anekdot tidak semata-mata menyajikan hal-hal yang lucu, guyonan, dan humor. Akan tetapi, terdapat pula tujuan

lain di balik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan kritik pada pihak tertentu atau pelajaran kepada khalayak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa teks anekdot merupakan sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, serta mengandung unsur sindiran, kritikan ataupun pelajaran tertentu terhadap segala sesuatu atau seseorang.

b. Struktur teks anekdot

Dalam teks anekdot terdapat struktur dalam menulis teks anekdot Popi (2015:35) struktur teks anekdot antara lain:

- 1) Abstrak ialah bagian di awal paragraf yang berfungsi memberikan gambaran tentang isi teks.
- 2) Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang terjadinya peristiwa,
- 3) Krisis adalah bagian yang menjadi hal atau masalah unik,
- 4) Reaksi adalah bagian berisi cerita penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul pada bagian krisis tadi.
- 5) Koda merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut.

c. Kaidah kebahasaan teks anekdot

Upaya dalam memahami teks anekdot, dibutuhkan pengetahuan mengenai kaidah anekdot. Kaidah teks anekdot merupakan kaidah kebahasaan yang penting untuk dikaji agar teks anekdot yang disusun menjadi utuh. Kaidah-kaidah itu meliputi:

- 1) menggunakan waktu lampau,

- 2) menggunakan pertanyaan retorik,
- 3) menggunakan konjungsi atau kata sambung,
- 4) menggunakan kata kerja,
- 5) menggunakan kalimat perintah.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang ditemukan oleh peneliti terdapat tiga penelitian, yakni penelitian yang dilakukan oleh Windari (2016), Kusuma Wardani (2014), Nurul Fauziah (2017)

Pertama, Penelitian yang dilakukan pada tahun 2016 yang dilakukan oleh Windari dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Film terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan*. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen, dengan desain penelitian one group *pretest-posttest* design.

Hasil penelitian keterampilan menulis cerpen siswa kelas XII SMA Negeri 1 Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan sebelum menggunakan media film memperoleh nilai rata-rata 57,17 dengan klasifikasi 56 – 65% yaitu Cukup. Sedngakan, keterampilan menulis cerpen setelah menggunakan media film siswa kelas XII SMA Negeri 1 Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan nilai rata-rata 81,27 dengan klasifikasi 76 - 85% yaitu baik. Jadi, antara keduanya terdapat perubahan yang signifikan.

Relevansi dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Widarti yaitu sama-sama membahas keterampilan menulis, menggunakan

metode eksperimen. Sedangkan perbedaan antara keduanya yaitu terletak pada materi yang digunakan berbeda yaitu materi cerpen sedangkan dalam penelitian ini materi teks anekdot, dalam menulis metode yang digunakan berbeda, yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Windarti menggunakan media Film, sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode *sugesti imajinasi*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Kusuma Wardani pada tahun 2014 dengan judul *Keefektifan Metode Sugesti Imajinasi Berbantuan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul*. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis eksperimen, dengan desain penelitian Control Group *Pre-Test Post-Test* design.

Hasil penelitian pembelajaran menulis narasi sugestif kesimpulan yang pertama, berdasarkan hasil analisis uji-t data tes awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh nilai thitung sebesar 12,57 dan p sebesar 0,00 ($p < 0,05$). Kesimpulan kedua berdasarkan hasil analisis uji-t data tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen diperoleh thitung sebesar 23,44 dan p sebesar 0,00 ($p < 0,05$) dan perbedaan kenaikan skor rata-rata yang signifikan yaitu 18,35 untuk kelompok eksperimen dan 7,56 untuk kelas kontrol.

Relevansi dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusuma Wardani yaitu sama-sama membahas tentang keterampilan menulis, keduanya menggunakan metode eksperimen, metode yang

digunakan sama yaitu dengan metode sugesti imajinasi, sedangkan perbedaan antara keduanya yaitu materi yang digunakan berbeda yaitu menggunakan materi narasi sugestif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi anekdot.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fauziah pada tahun 2017, dengan mengambil judul *Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Klirong*. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis eksperimen, dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

Hasil penelitian, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar yang ditunjukkan dengan aktivitas memperhatikan pembelajaran meningkat sebesar 16,37%, kemudian bertanya dan menanggapi meningkat sebesar 11,96%, selanjutnya mengerjakan tugas meningkat sebesar 17,56%, dan sikap dalam pembelajaran meningkat sebesar 1,34%. Selain itu, hasil uji hipotesis dengan uji t dua pihak pada signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai thitung = -9,461, nilai ttabel = 1,70 dan Sig. (0,000) < (0,05). Jadi berdasarkan uji hipotesis membuktikan bahwa terdapat pengaruh penerapan media film pendek pada kemampuan siswa dalam menulis naskah drama. Selanjutnya dalam perhitungan uji statistik menggunakan Independent Samples Test diperoleh thitung = -3,154 dan ttabel = 1,70. Nilai thitung jauh pada penerimaan ttabel yakni thitung (3,154) > ttabel

(1,70) atau thitung (-3,154) < -ttabel (-1,70) sehingga thitung berada pada daerah penolakan H_0 .

Relevansi dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fauziah yaitu sama-sama membahas tentang keterampilan menulis, keduanya menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, Sedangkan perbedaan antara keduanya yaitu materi yang digunakan berbeda yaitu menggunakan materi drama sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi teks anekdot, dalam penelitian ini menggunakan metode *sugesti imajinasi* sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fauziah menggunakan media film pendek.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Anggriani Indah Syahputri tahun 2019, dengan judul *Pengaruh Media Film Komedi terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote oleh Siswa Kelas X SMA PAB 6 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019-2020* penelitiain tersebut merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*.

Hasil penelitian, Pada saat pretes diperoleh nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot adalah 67,13 dan pada saat postes, nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot adalah 76,70. Karena ada perubahan nilai rata-rata, artinya terjadi peningkatan kemampuan siswa dari kategori cukup menjadi kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh media film komedi terhadap kemampuan menulis teks anekdot oleh siswa kelas X SMA PAB 6

Helvetia Tahun Pembelajaran 2019-2020". Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara media film komedi terhadap kemampuan menulis teks anekdot.

Relevansi dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggriani Indah Syahputri yaitu sama-sama membahas tentang keterampilan menulis, keduanya menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, kedua penelitian ini menggunakan materi yang sama yaitu teks anekdot, dalam penelitian ini menggunakan metode *sugesti imajinasi* sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fauziah menggunakan media film komedi.

Ke lima, Penelitian yang dilakukan oleh Aji Aprilius Z tahun 2018. Dengan judul *Efektivitas Media Karikatur dan Video Stand Up Comedy dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Anekdot Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Ajaran 2017/2018*. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen menggunakan desain *pretest-postes*.

Hasil penelitian, berdasarkan hasil uji t (independent samples test), yang dibantu dengan program SPSS versi 22.0, terhadap data pascates antara kelompok media karikatur dan kelompok media video standup comedy menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.529. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata pascates antara kedua kelompok eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan karena nilai Sig.(2-tailed) 0.364 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan demikian, media karikatur dan media video standup comedy memiliki efektivitas yang sama