

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai empat hal, yaitu (1) kajian teori, (2) penelitian yang relevan, (3) kerangka pikir, dan (4) hipotesis tindakan

2.1 Kajian Teori

a. Konsep Menulis

Menurut Tarigan (2008:20) Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa, agar dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik itu. Seringkali lambang atau grafik tersebut perlu didefinisikan agar dapat dipahami oleh semua kalangan yang melihatnya. Pada dasarnya menulis adalah upaya untuk mengkomunikasikan gagasan, ide, pikiran, pendapat, opini, dan lain sebagainya. Media tulis memiliki bentuk yang bermacam seperti: surat, koran, majalah, selebaran, jurnal, buku, dan sejenisnya. Hal serupa diperkuat oleh pendapat Alwasilah (2008:83) bahwa menulis merupakan rutinitas sehari-hari manusia sebagai upaya mengikat ilmu agar tidak hanya terbang ke awan khilafan. Tabroni (2007:12) menyatakan bahwa penulis adalah pelaku komunikasi yang sedang terlibat dalam proses penyampaian pesan lewat media tulis. Di lain sisi, menulis merupakan keterampilan yang lebih sulit dibandingkan tiga keterampilan bahasa yang lain yaitu menyimak (*listening competence*), membaca (*reading competence*), berbicara (*speaking competence*).

Menulis dipandang sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan tulisan serta mengungkapkan gagasan. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif, seseorang penulis haruslah terampil dalam memanfaatkan struktur bahasa dan kosa kata. Keterampilan menulis tersebut, tidak akan datang secara otomatis melainkan haruslah melalui latihan dan praktik yang banyak Tarigan (2008:3).

b. Manfaat Menulis

Bagi sebagian besar orang, menulis adalah aktifitas yang membosankan. Namun, pada hakikatnya menulis adalah aktifitas yang sangat menyenangkan ketika dilakukan oleh siapa pun dan di mana pun. Hal tersebut dikarenakan, menulis mampu menciptakan gagasan dan kreativitas yang baik. Selain itu, menulis dapat memberikan manfaat ganda yang menggairahkan, seseorang dapat menularkan ide yang bermanfaat kepada khalayak luas. Tabroni (2007:51) mengungkapkan bahwa tulisan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan aspirasi dan uneg-uneg kepada pemerintah atau siapa saja yang dapat membahayakan dan merugikan orang banyak. Menurut Tarigan (2008:6) setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan yang beraneka ragam, bagi penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memperhatikan beberapa kategori sebagai berikut.

1. Memberitahukan atau mengajar.
2. Meyakinkan atau mendesak.
3. Menghibur atau menyenangkan.

4. Mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Pengertian maksud dan tujuan menulis (*the writer's intention*), adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis dari pembacall. Berdasarkan batasan ini, dapatlah dikatakan bahwa pertama, tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*). Kedua, tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*). Ketiga, tulisan yang bertujuan untuk menghibur mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesastraan atau *literary discourse*). Keempat, tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*) Tarigan (2008:6).

c. Hakikat Teks Anekdote

Anekdote merupakan salah satu jenis humor. Anekdote kadang sering dianggap sebagai humor itu sendiri. Oleh karena itu, uraian mengenai humor juga menjelaskan tentang anekdot. Istilah anekdot telah muncul dalam pembelajaran Bahasa Inggris kurikulum 2004. Tersebut dalam kurikulum 2004 bahwa jenis anekdot telah dipelajari sejak kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Kurikulum tersebut menyatakan bahwa anekdot bertujuan untuk menceritakan suatu kejadian yang tidak biasa dan lucu. Sementara itu munculnya teks anekdot sebagai teks yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia baru disampaikan secara tersurat dalam Kurikulum 2013. Berdasarkan paradigma kurikulum 2013 yang mencanangkan pembelajaran bahasa berbasis teks, siswa sudah dituntut

mampu mengonsumsi dan memproduksi teks. Selain teks sastra non-naratif itu, hadir pula teks cerita naratif dengan fungsi sosial berbeda. Perbedaan fungsi sosial tentu terdapat pada setiap jenis teks, baik sastra maupun nonsastra, yaitu faktual (teks laporan dan prosedural) dan tanggapan (teks transaksional dan ekspositori). Teks anekdot dapat juga digunakan untuk mengkritik pihak lain dan suatu sistem tertentu.

Ada berbagai pendapat tentang teks anekdot. Akan tetapi, berdasarkan semua pendapat terdapat satu hal yang para ahli sepakati bahwa anekdot memuat hal yang bersifat humor atau lucu. Menurut Wachidah (2004:1) jika dilihat dari tujuannya untuk memaparkan suatu kejadian atau peristiwa yang telah lewat anekdot mirip dengan teks *recount*. Dananjaja (2001:11) berpendapat bahwa anekdot adalah kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada. Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur si pembaca. Teks Anekdot disebut pula dengan cerita jenaka. Pada umumnya teks anekdot terdiri dari lima bagian atau struktur generik. Lima bagian tersebut antara lain *abstract*, *orientation*, *crisis*, *reaction*, dan *coda* Wachidah (2004:10).

Berikut penjelasan tentang struktur anekdot. (1) Abstraksi disebut juga dengan pembukaan dan berisi pokok pikiran utama. (2) Orientasi berfungsi untuk membangun konteks yang berisi kalimat penjelas dari abstraksi. (3) Krisis dimaknai sebagai saat terjadinya ketidakpuasan atau kegagalan. (4) Reaksi berkenaan dengan tanggapan. (5) Koda atau

penutup. Menurut buku Bahasa Indonesia Kurikulum 2013, kaidah isi dan bahasa teks anekdot memuat, (1) Partisipan, (2) Unsur lucu (3) Sindiran yang diungkapkan dengan Pengandaian, (4) konjungsi yang menyatakan urutan peristiwa. Untuk memahami atau menganalisis makna sebuah anekdot memerlukan kemampuan dalam memahami makna kata, istilah, dan ungkapan, Wijana (1995:24) menuturkan bahwa teks humor 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. Dengan demikian, teks anekdot merupakan cerita narasi ataupun percakapan yang lucu dengan berbagai tujuan, baik hanya sekadar hiburan atau senda gurau, sindiran, atau kritik tidak langsung. Pada akhirnya tidak menutup kemungkinan bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini berpotensi untuk dijadikan sebagai bahan lelucon.

d. Pembelajaran Menulis Anekdot

Menurut Sudjana (2000:6) mengajar adalah proses memberikan bantuan atau bimbingan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar. Konsep tentang mengajar merupakan satu rangkaian dengan konsep yang berbeda. Pemahaman tentang belajar adalah menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Dalam konsep tersebut, tersirat bahwa peran guru adalah pemimpin belajar dan fasilitator belajar mengajar bukanlah

kegiatan menyampaikan pelajaran melainkan suatu proses pembelajaran siswa. Aktifitas mengajar adalah proses yang terjadi pada guru, sedangkan belajar adalah proses yang terjadi pada siswa. Pada umumnya, antara mengajar dan belajar memiliki proses yang berbeda. Keduanya terikat pada tujuan akhir yang sama, yaitu bagaimana agar terjadi perubahan yang optimal pada diri siswa. Konteks semacam ini, mengungkapkan bahwa mengajar adalah perbuatan guru untuk menciptakan situasi kelas dan persiapan siswa dalam melakukan proses belajar. Keefektifan belajar mengajar sangat ditentukan bagaimana terjadi interaksi yang dinamis antara mengajar dan belajar.

Menurut Sunendar (2009: 67) istilah pembelajaran dipakai untuk menunjukkan proses yang menekankan pada pola interaksi antara guru dan siswa yaitu interaksi antara kegiatan mengajar dan kegiatan belajar. Pembelajaran di dalamnya mencakup proses mengajar, berisi serangkaian perbuatan guru untuk menciptakan situasi kelas yaitu proses belajar yang berisi perbuatan siswa untuk menghasilkan perubahan pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar adalah interaksi antara manusia, sumber daya dengan lingkungannya. Proses belajar mengajar, merupakan proses yang tersusun secara teratur yang mampu mengubah kemampuan siswa dari satu tingkatan ke tingkatan lain yang lebih baik. Hasil proses belajar mengajar dapat dicapai secara maksimal apabila komponen-komponen yang berinteraksi dapat berfungsi secara optimal. Perlu diupayakan terciptanya situasi kelas yang

memungkinkan berlakunya hal tersebut. Situasi kelas yang memotivasi dapat memperbaiki proses belajar dan perilaku para siswa. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan tertarik dengan berbagai tugas belajar yang sedang dikerjakan. Dengan demikian, guru hendaknya mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat memberikan rangsangan atau tantangan sehingga para siswa tertarik untuk belajar aktif dan kreatif.

Dalam penelitian ini dituliskan proses menulis anekdot untuk siswa kelas X IPS4 SMAN 1 Gondang. Kegiatan menulis anekdot tersebut membutuhkan pengetahuan kebahasaan, keterampilan berbahasa dan penguasaan kosakata. Berbekal ketiga itu, siswa diharapkan dapat menghasilkan tulisan yang baik dengan kriteria antara lain: bermakna, jelas, merupakan kesatuan yang bulat, singkat, dan padat, serta memenuhi kaidah kebahasaan. Upaya agar siswa mampu menghasilkan tulisan yang baik, dibutuhkan suatu pembelajaran menulis yang efektif. Sementara untuk mencapai pembelajaran yang efektif diperlukan suatu pendekatan yang tepat dan terarah. Salah satu pendekatan tersebut adalah pendekatan proses. Hal tersebut dikarenakan pendekatan proses dalam pembelajaran menulis menitikberatkan pada proses memproduksi suatu tulisan. Sementara guru tidak hanya mengevaluasi hasil akhir tulisan siswa, tetapi juga harus membimbing siswanya sejak awal perencanaan menulis sampai siswa menghasilkan tulisan. Menurut Nurgiyantoro (2012:441-442) adapun model penilaian tugas menulis anekdot dengan pembobotan

masing-masing unsur yang dikemukakan oleh Hartfield adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Model Penilaian Tugas Menulis Anekdot

Penilaian Teks Anekdot			
Nama :			
Judul :			
Tanggal:			
	Skor	Kriteria	Skor
ISI	27-30	Sangat baik-sempurna: lucu, sesuai dengan topik, relevan dengan topik yang dibahas, dan kreativitas dalam pengembangan.	
	22-26	Cukup-baik: cukup lucu, menguasai permasalahan, pengembangan tesis terbatas, relevan dengan topik, tetapi kurang terperinci, cukup kreatif.	
	17-21	Sedang-cukup: sedikit lucu tetapi penguasaan permasalahan terbatas, substansi kurang, pengembangan topik tidak memadai, kurang kreatif.	
	13-16	Sangat kurang-kurang: tidak lucu, menguasai permasalahan, tidak relevan; tidak layak dinilai, cerita tidak tuntas, tidak kreatif.	
ORGANISASI	18-20	Sangat baik-sempurna: gagasan terungkap jelas; tertata dengan baik; urutan logis (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda).	
	14-17	Cukup-baik: kurang terorganisasi (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda), tetapi ide utama ternyatakan; pendukung terbatas; logis, tetapi tidak lengkap.	
	10-13	Sedang-cukup: gagasan kacau atau tidak terkait; urutan dan pengembangan kurang logis.	
	7-9	Sangat kurang-kurang: tidak terorganisasi; tidak layak dinilai.	
KOSA KATA	22-25	Sangat baik-sempurna: pemanfaatan potensi kata canggih, pilihan kata, ungkapan tepat, dan menguasai pembentukan kata.	
	18-21	Cukup-baik: pemanfaatan kata cukup canggih, pilihan kata dan ungkapan sesekali kurang tepat tetapi tidak mengganggu.	
	11-17	Sedang-cukup: pemanfaatan potensi kata terbatas, sering terjadi kesalahan penggunaan kosakata dan dapat merusak makna.	
	5-10	Sangat kurang-kurang: pemanfaatan potensi kata asal-asalan, pengetahuan kosakata rendah, tidak layak.	
N	18-20	Sangat baik-sempurna: konstruksi kompleks dan	

		efektif. Hanya terjadi sedikit kesalahan kebahasaan.	
	14-17	Cukup-baik: konstruksi sederhana, tetapi efektif; terdapat kesalahan kecil pada konstruksi kompleks; terjadi sejumlah kesalahan, tetapi makna tidak kabur.	
	10-13	Sedang-cukup: terjadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat, makna membingungkan atau kabur.	
	7-9	Sangat kurang-kurang: tidak menguasai	
		kalimat; terdapat banyak kesalahan; tidak komunikatif; tidak layak dinilai.	
MEKANIK	5	Sangat baik-sempurna: menguasai aturan penulisan; terdapat sedikit kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf.	
	4	Cukup-baik: kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, tetapi tidak mengaburkan makna.	
	3	Sedang-cukup: sering terjadi kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf; tulisan tangan tidak jelas, makna membingungkan atau kabur.	
	2	Sangat kurang-kurang: tidak menguasai aturan penulisan, terdapat banyak kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan tidak layak dinilai.	

e. Strategi Pembelajaran *Genius Learning*

Genius Learning adalah strategi pembelajaran yang pada intinya membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Kondisi kondusif ini merupakan syarat mutlak demi tercapainya hasil belajar yang maksimal. Strategi pembelajaran ini guru harus memberikan kesan bahwa kelas merupakan suatu tempat yang menghargai siswa sebagai seorang manusia yang pemikiran dan idenya dihargai sepenuhnya Gunawan (2012:334). Dalam strategi *Genius Learning* tersebut, diformulasikan untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar. Piaget Gunawan (2012:5) mengemukakan bahwa dasar dari *Genius Learning* adalah teori belajar konstruktivistik. Teori belajar tersebut konstruktivistik lebih menekankan pada kreativitas siswa dalam membangun pengetahuannya

sendiri. Dalam teori belajar konstruktivistik ini lahirlah *Accelerated Learning* atau cara belajar dipercepat yang kemudian oleh Bobbi De Porter dikembangkan menjadi sebuah model *Quantum Teaching*. Dari sinilah *Genius Learning* lahir menjadi model pembelajaran yang berdasarkan *Quantum Teaching*, namun telah mempertimbangkan kondisi di Indonesia. Pada intinya tujuan model-model pembelajaran ini sama yaitu, bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan.

Menurut Subhani (2011:23) kelebihan strategi pembelajaran tipe *Genius Learning* adalah sebagai berikut.

1. Mendapatkan kerangka pikiran yang benar (percaya diri dan siap untuk belajar).
2. Memperoleh informasi dalam cara-cara yang paling sesuai.
3. Menyelidiki makna, implikasi dan arti persoalannya.
4. Mampu memicu memori ketika membutuhkannya.
5. Dapat memperoleh makna suatu topik secara cepat dengan menggunakan peta konsep.

Adapun kekurangan tipe strategi *Genius Learning* dalam pembelajaran, yaitu tipe *Genius Learning* ini menggunakan gaya belajar secara visual, dimana guru menggunakan peta konsep. Kemungkinan ada siswa yang belum memahami secara jelas tentang perolehan informasi yang begitu singkat. Oleh karena itu, untuk mengantisipasi kekurangan ini guru mengkombinasikan teknik pembelajaran yang sesuai supaya siswa

dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan jelas. Dalam strategi *Genius Learning* terdapat beberapa prinsip pokok yaitu: (1) Keterlibatan total peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran. (2) Belajar bukanlah mengumpulkan informasi secara pasif, melainkan menciptakan pengetahuan secara aktif. (3) Belajar berbasis aktivitas seringkali membawa hasil positif dibanding dengan belajar berbasis presentasi.

Menurut Gunawan (2012:13) strategi *Genius Learning* memusatkan pada aktivitas mental sehingga menghasilkan pola pikir kreatif dengan tahap sebagai berikut: (a) selalu mengajukan pertanyaan, (b) selalu mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pemikiran terbuka, (c) selalu membangun keterkaitan, khususnya antara hal-hal yang berbeda, (d) selalu menghubungkan berbagai hal dengan bebas, (e) selalu menerapkan imajinasi di setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda, (f) selalu mendengarkan intuisi.

f. Gambaran Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menulis Anekdot Menggunakan Strategi *Genius Learning*

Strategi *Genius Learning* disusun berdasarkan hasil riset mutakhir mengenai berbagai disiplin ilmu, terutama cara kerja otak dan memori Gunawan (2012:8). Dalam *Genius Learning* pembelajaran dilakukan dengan pendekatan gaya belajar preferensi sensori yaitu berdasarkan pada visual (penglihatan), auditori (berbicara dan mendengar), dan kinestetik (sentuhan dan gerakan). Untuk mengakomodasikan gaya belajar dan mengembangkan kecerdasan siswa maka dalam strategi *Genius Learning*

terdapat delapan langkah yang merupakan lingkaran sukses pembelajaran *Genius Learning*.

Lingkaran sukses pembelajaran *Genius Learning* yang dikemukakan oleh Gunawan (2012:334 – 361) adalah sebagai berikut.

1. Suasana Kondusif

Inti dari *Genius Learning* adalah strategi pembelajaran yang membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Kondisi yang kondusif ini merupakan syarat mutlak demi tercapainya hasil yang maksimal. Guru perlu menunjukkan pengharapan yang besar terhadap keberhasilan siswa. Pastikan bahwa siswa tidak takut untuk membuat kesalahan. Kesalahan adalah bagian dari proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana awal yang kondusif guru dapat menggunakan *icebreaking* dan mengombinasikannya dengan *brain gym*.

2. Hubungkan

Memulai setiap proses pembelajaran dengan memastikan bahwa apa yang akan diajarkan pada murid saat itu selalu dapat dihubungkan dengan apa yang telah diketahui oleh siswa, baik melalui pengalaman siswa itu sendiri maupun melalui proses pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, dan hubungkan juga dengan apa yang akan dialami murid pada masa yang akan datang. Sampaikan kepada siswa hasil

apa yang akan dicapai, berikan kata-kata kunci dan pertanyaan yang dapat mereka jawab setelah mereka selesai mempelajari materi pembelajaran.

3. Gambaran Besar

Untuk lebih membantu menyiapkan pikiran siswa dalam menyerap materi yang akan diajarkan, sebelum proses pembelajaran dimulai, guru harus memberikan gambaran besar (*big picture*) dari keseluruhan materi. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan ringkasan dari apa yang akan dipelajari, menjelaskan bagaimana cara mengajarkan materi pembelajaran, dan memberikan kata-kata kunci.

4. Tetapkan Tujuan

Pada tahap inilah proses pembelajaran baru dimulai. Apa hasil yang akan dicapai pada akhir sesi harus dijelaskan dan dinyatakan kepada siswa. Penetapan tujuan ini akan dapat meningkatkan motivasi siswa karena siswa mengetahui apa yang akan dicapainya pada akhir pembelajaran.

5. Pemasukan Informasi

Pada tahap ini, informasi yang akan diajarkan harus disampaikan dengan melibatkan berbagai gaya belajar. Metode penyampaian harus bisa mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Pada tahap ini, memori jangka panjang akan dapat diakses apabila proses pemasukan informasi bersifat unik dan menarik.

6. Aktivasi

Proses aktivasi merupakan proses yang membawa siswa kepada satu tingkat pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan. Aktivasi bisa dilakukan dengan menggunakan aktivitas yang dilakukan seorang diri, secara berpasangan atau secara berkelompok guna membangun kemampuan komunikasi dan kerja sama/kelompok. Pada tahap ini siswa mengintegrasikan apa yang ia pelajari dan menemukan makna sesungguhnya dari apa yang ia pelajari. Demonstrasi Tahap ini sebenarnya sama dengan proses guru menguji pemahaman murid dengan memberikan ujian. Hanya bedanya, dalam lingkaran sukses *Genius Learning* pemahaman siswa diuji pada saat itu juga. Hal ini bertujuan untuk benarbenar mengetahui sampai di mana pemahaman siswa dan sekaligus merupakan saat yang tepat untuk bisa memberikan umpan balik. Demonstrasi meliputi praktik langsung atau mempresentasikan.

7. Demonstrasi

Tahap ini sebenarnya sama dengan proses guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan ujian. Namun, dalam langkah-langkah *Genius Learning* diminta langsung menguji pemahaman siswa saat itu juga. Ini bertujuan untuk meengetahui sampai mana pemahaman siswa dan sekaligus merupakan saat yang tepat untuk bisa memberikan umpan balik (*feedback*).

8. Ulangi (*Review*)

Lakukan pengulangan pada akhir setiap sesi dan sekaligus membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat dan meningkatkan efektivitas dari proses pembelajaran.

g. Tindakan yang akan Dilakukan pada Pelaksanaan Strategi *Genius Learning*

Prosedur pelaksanaan strategi *Genius Learning* dalam pembelajaran menulis anekdot terdapat beberapa langkah berikut.

1. Guru dan siswa bertanya jawab dengan menghubungkan materi menulis anekdot yang dipelajari siswa dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.
2. Guru memberikan gambaran besar berupa cakupan materi tentang menulis anekdot.
3. Guru dan siswa bersama-sama menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu dapat menghasilkan teks anekdot.
4. Guru memberikan informasi tentang materi anekdot yang akan dipelajari seperti hakikat anekdot, struktur anekdot, dan langkah-langkah memproduksi anekdot.
5. Guru membimbing siswa untuk menulis teks anekdot secara berpasangan sesuai dengan struktur dan kaidah teks anekdot.
6. Guru menginstruksikan siswa, menukar hasil tulisannya ke kelompok lain untuk disunting.

7. Siswa memperbaiki tulisan anekdot yang sudah disunting kelompok lain.
8. Guru memberikan aktivasi kepada siswa, dengan mengajukan pertanyaan terbuka terkait materi yang telah diajarkan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa tentang anekdot.
9. Siswa mendemonstrasikan hasil tulisannya di depan kelas.
10. Guru memberikan kesimpulan dan refleksi dari pembelajaran menulis anekdot yang telah diberikan.

2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah pertama, skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Genius Learning* pada Materi Menulis Anekdot Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 6 Banda Aceh”. Penelitian ini dilakukan oleh Salmah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan menulis anekdot siswa kelas X IPS2 SMA Negeri 6 Banda Aceh dengan menerapkan model pembelajaran *Genius Learning*. Kriteria keberhasilan tindakan indikator keberhasilan produk dideskripsikan dari keberhasilan siswa dalam praktik menulis anekdot dengan strategi *Genius Learning*. Keberhasilan diperoleh jika telah terjadi peningkatan skor sebesar 75% dari jumlah siswa sesudah diberikan tindakan. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan kualitas pembelajaran menulis anekdot meningkat dengan menggunakan model pembelajaran genius learning baik dari kegiatan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan maupun dari hasil belajar menulis anekdot dengan nilai rata-rata 85.

Kedua, “Penerapan Strategi *Genius Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas VIII SMP Tridharma MKGR Kota Makassar”. Penelitian ini dilakukan oleh Inda Chaerunnisa. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan strategi *Genius Learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada Siswa Kelas VIII SMP Tridharma MKGR Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pada proses pembelajaran, siswa mengalami perubahan perilaku dalam pembelajaran secara positif. Selama proses pembelajaran siswa tampak senang dan antusias mengikuti pelajaran, siswa memperhatikan dan merespons pembelajaran, siswa juga berperan aktif dan merespons positif metode dan media pembelajaran yang digunakan. (2) hasil pembelajaran, menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan menulis cerpen pada siswa setelah pembelajaran mengalami peningkatan. Penerapan strategi *Genius Learning* mampu meningkatkan hasil tes siswa. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya hasil tes siswa dari tahap siklus I nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa 65,81 dan meningkat pada tahap siklus II dengan nilai rata-rata ketuntasan belajar mencapai 77,45. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran menulis cerpen siswa mengalami peningkatan sebanyak 11,64 dan dinyatakan berhasil.

Ketiga, ” Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Penerapan Strategi *Genius Learning* Siswa Kelas X Kendaraan Ringan 1 SMK Negeri 1 Talaga Kabupaten Majalengka”. Penelitian ini

dilakukan oleh Sopandi. masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan keterampilan menulis anekdot melalui penerapan strategi *Genius Learning* siswa kelas X Kendaraan Ringan 1 SMK Negeri 1 Talaga Kabupaten Majalengka. hasil penelitian serta pembahasan dalam penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan tindakan, pengetahuan, dan kemampuan menulis anekdot masih rendah. Kegiatan praktik menulis anekdot belum pernah dilaksanakan karena kurikulum sebelumnya tidak ada materi mengenai anekdot. Kualitas pembelajaran menulis anekdot meningkat dengan menggunakan strategi *Genius Learning*. Adanya peningkatan dan perubahan positif pada aspek situasi belajar, perhatian, keaktifan, serta proses belajar mengajar menjadikan pembelajaran menulis anekdot lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Keempat, “ Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Anekdot Menggunakan Strategi *Genius Learning* Siswa Kelas X MIA 3 SMA Negeri 19 Gowa”. Penelitian ini dilakukan oleh Ika Zulfika. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot. Penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama nilai rata-rata diperoleh sebesar 64,17% menjadi 84,14% pada siklus kedua.

Kelima, “ Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Anekdot Menggunakan Strategi *Genius Learning* Siswa Kelas VII SMPN 3 Kecamatan Harau”. Penelitian ini dilakukan oleh Poni Ernisa Hasil

penelitian pada siklus I menulis teks anekdot berdasarkan strukturnya siswa kelas VII SMPN 3 Kecamatan Harau tanpa menggunakan strategi *Genius Learning* yaitu dapat ditinjau dari aspek menentukan struktur teks anekdot keseluruhan dipe roleh nilai rata-rata 78,83 dengan kualifikasi tuntas dan nilai sikap dengan kualifikasi baik. Hasil penelitian pada siklus II menulis teks anekdot berdasarkan strukturnya siswa kelas VII SMPN 3 Kecamatan Harau tanpa menggunakan strategi *Genius Learning* yaitu dapat ditinjau dari aspek menentukan struktur teks anekdot keseluruhan diperoleh nilai sangat memuaskan yang dengan kualifikasi tidak tuntas hanya 2 orang dan nilai sikap dengan kualifikasi sangat baik.

Tabel 2

Perbedaan Penelitian Ini dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Salmah	Penerapan Model Pembelajaran <i>Genius Learning</i> pada Materi Menulis Anekdote Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 6 Banda Aceh	Materi yang digunakan sama-sama menggunakan teks anekdot dan menerapkan strategi pembelajaran <i>Genius Learning</i> .	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu penelitian kuantitatif.
2.	Inda Chaerunnia	Penerapan Strategi <i>Genius Learning</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas VIII SMP	Penelitian ini sama-sama menggunakan PTK dan strategi pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan <i>Genius Learning</i> .	Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu cerpen kelas VIII

		Tridharma MKGR Kota Makassar.		
3.	Sopandi	Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Penerapan Strategi <i>Genius Learning</i> Siswa Kelas X Kendaraan Ringan 1 SMK Negeri 1 Talaga Kabupaten Majalengka	Materi yang digunakan sama-sama menggunakan teks anekdot dan menerapkan strategi <i>Genius Learning</i> .	Metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu penelitian kualitatif
4.	Ika Zulfika	Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Strategi <i>Genius Learning</i> Siswa Kelas X MIA 3 SMA Negeri 19 Gowa	Penelitian ini sama-sama menggunakan PTK dan materi yang digunakan sama-sama menggunakan teks anekdot dengan menerapkan strategi <i>Genius Learning</i> .	Perbedaan terletak pada setiap tindakan.
5.	Poni Ernisa	Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Strategi <i>Genius Learning</i> Siswa Kelas X SMAN 3 Kecamatan Harau	Penelitian ini sama-sama menggunakan PTK dan materi yang digunakan sama-sama menggunakan teks anekdot dengan strategi <i>Genius Learning</i> .	Dalam penelitian terdahulu setiap tindakan dan hasil ditinjau dari penerapan materi pembelajaran struktur teks anekdot.

Peneliti mengambil penelitian terdahulu yang melakukan penelitian mengenai pembelajaran menulis teks dan mayoritas dalam pembelajaran anekdot serta menggunakan strategi *Genius Learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengetahui apa saja masalah yang dialami oleh siswa maupun guru selama kegiatan menulis, serta bagaimana solusi yang tepat yang perlu digunakan oleh guru maupun

peserta didik jika mengalami permasalahan tersebut guna meningkatkan hasil pembelajaran.

2.3 Kerangka Pikir

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dalam pembelajaran bahasa yang cukup sulit dibandingkan dengan kompetensi lainnya. Keterampilan menulis tidak dapat dimiliki begitu saja, tapi perlu adanya proses latihan secara terus menerus dan berkesinambungan. Kenyataannya, kondisi pembelajaran di kelas, siswa kurang mempunyai motivasi dalam belajar keterampilan menulis. Siswa malas setiap mengikuti pelajaran menulis anekdot, dan menganggap menulis itu sesuatu yang tidak penting.

Salah satu strategi pembelajaran menulis anekdot yang dapat digunakan adalah strategi *Genius Learning*. Pada strategi *Genius Learning*, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Strategi *Genius Learning* adalah strategi pembelajaran yang pada intinya membangun dan mengembangkan lingkungan pembelajaran yang positif dan kondusif. Kondisi kondusif ini merupakan syarat mutlak demi tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Tahapan utama dalam *Genius Learning*, yaitu: (1) menciptakan suasana kondusif, (2) menghubungkan materi anekdot, (3) memberikan gambaran besar, (4) menetapkan tujuan pembelajaran, (5) memasukan materi kepada siswa, (6) menulis dengan memperhatikan struktur anekdot,

(7) mengaktivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan terbuka, (8) mendemonstrasikan hasil tulisan anekdot, dan (9) mengulangi materi yang sudah diajarkan. Jadi, siswalah yang dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Strategi tersebut sebagai salah satu upaya melakukan variasi, khususnya dalam pembelajaran di dalam kelas agar siswa tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, hipotesis penelitian ini adalah apabila siswa diberikan pembelajaran menulis anekdot dengan menerapkan strategi *Genius Learning*, diharapkan keterampilan siswa kelas X IPS4 SMAN 1 Gondang dalam menulis anekdot akan meningkat.