

PENGUNAAN MEDIA KOMIK STRIP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT DI SMK NEGERI 1 SUMEDANG

Hj. Lilis Mulyati
SMK Negeri 1 Sumedang
Pos-el: lilismulyati59@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang. Penelitian ini bertujuan mengetahui: 1) motivasi siswa setelah penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot. 2) sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pendekatan saintifik dengan media komik strip. Observasi dilaksanakan selama dua siklus, dengan instrumen penelitian lembar kerja siswa, lembar observasi kegiatan siswa dan angket. Hasil penelitian menunjukkan 1) motivasi belajar siswa meningkat setelah diterapkannya pendekatan saintifik dengan media komik strip. 2) hasil belajar siswa meningkat, yang ditandai dengan kenaikan perolehan nilai ketuntasan belajar pada siklus I 65% menjadi 80% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan saintifik dengan media komik strip berhasil meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran siswa dalam menulis teks anekdot.

Kata Kunci : *pendekatan saintifik, media komik strip*

ABSTRACT

Use of Comic Strip Media to Improve Writing Skills Text Anecdotes in SMK Negeri 1 Sumedang. This study aimed to: 1) the student's motivation after media usage comic strip in improving writing skills anecdotal text. 2) the extent to which improving student learning outcomes after a scientific approach to the comic strip medium is applied. Observation held for two cycles, with research instruments student worksheets, student activity observation sheets and questionnaires. The results showed 1) the students' motivation increased after the implementation of the scientific approach to media comic strip. 2) increased student learning outcomes, which is marked by the acquisition value of completeness learning, the first cycle of 65% to 80% in the second cycle. This shows that the scientific approach to the medium of the comic strip is increasing motivation and learning outcomes of students in writing the text of anecdotes.

Keywords: *scientific approach, media comic strip*

PENDAHULUAN

Salah satu cara seseorang dapat mengungkapkan perasaan, pendapat, dan pengalaman kepada orang lain adalah melalui tulisan. Banyak ahli/cendekiawan dengan mudah menularkan gagasannya melalui tulisan. Tidak mengherankan jika menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang wajib diajarkan di sekolah.

Kurikulum 2013 telah menyuratkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah berbasis teks. Bahasa Indonesia tidak hanya dipandang sebagai pengetahuan, tetapi juga sebagai alat aktualisasi diri dalam menjawab fenomena yang terjadi di masyarakat. Selain mengonsumsi

pengetahuan bahasa, peserta didik dituntut dapat memproduksi teks bahasa.

Teks yang diajarkan dalam kurikulum 2013 adalah: deskripsi, penceritaan, prosedur, laporan, eksplanasi, eksposisi, diskusi, surat, iklan, catatan harian, negosiasi, pantun, dongeng, fiksi sejarah, dan anekdot. Kemunculan teks anekdot dalam mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan hal baru.

Teks anekdot adalah ungkapan perasaan yang disajikan dalam konteks kehidupan sehari-hari, yang berisi kejadian konyol. Ungkapan perasaan tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan menghibur dan membangkitkan rasa

lucu bagi pembaca atau penikmatnya. Meskipun tujuan anekdot itu untuk menghibur, namun sebenarnya terdapat pesan tertentu dari penulisnya. Anekdote bersifat sindiran alami.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Menerbitkan buku dengan judul "Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik" yang berisi tentang teks. Salah satunya adalah teks anekdot. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Anekdote ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya menceritakan perilaku tindak tutur orang penting atau terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya.

Keraf (2007: 142) mendefinisikan anekdot merupakan semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik dan aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain. Anekdote yang menjadi bagian dari narasi yang lebih luas, sama sekali tidak menunjang gerak umum dari narasi tadi, namun perhatian sentral yang dibuatnya dapat menambah daya tarik bagi latar belakang dan suasana secara keseluruhan. Daya tariknya itu tidak terletak pada penggelaran dramatik, tetapi pada suatu gagasan atau suatu amanat yang ingin disingkapkannya, dan biasanya muncul menjelang akhir kisah.

Darmansyah (2010: 148) menjelaskan, bahwa cerita singkat atau anekdot humor adalah berupa cerita singkat atau anekdot yang mengandung humor. Kadar humornya juga terlihat dari ketidakmasukakalannya, kejanggalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya. Sesuai dengan jenis humor berbentuk tulisan, maka kelucuan yang dimunculkan adalah melalui kata-kata. Baik arti yang terkandung di dalamnya, maupun bentuk kata yang digunakannya seperti plesetan, kata aneh, dan lain-lain.

Chaer (2011: 158) anekdot adalah cerita singkat yang lucu mengenai seorang tokoh terkenal, yang ada atau pernah ada. Jadi, tokoh dalam anekdot bukan tokoh

fiktif, melainkan tokoh nyata yang ada dalam sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa humor mungkin sudah ada bahkan sebelum manusia mengenal bahasa. Hampir setiap saat seseorang mengusahakan dan merangsang agar bisa tertawa dengan berbagai macam kejadian yang pernah dialaminya. Sependapat dengan Chaer, Kosasih (2013: 1) mendefinisikan anekdot sebagai sebuah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa. Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan menghibur. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa teks anekdot berisi pengalaman yang tidak biasa dan bertujuan menghibur. Kelucuan atau humor yang mempunyai tujuan untuk menghibur. Hiburan itu sendiri merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia untuk ketahanan diri dalam proses pertahanan hidupnya.

Teks anekdot termasuk dalam genre cerita. Teks anekdot memiliki tujuan sosial yang sama dengan teks cerita ulang. Hanya saja, peristiwa yang ditampilkan membuat partisipan yang mengalaminya merasa jengkel atau konyol (Wiratno, 2014). Sudah banyak kejadian ketidakberesan yang tengah terjadi di masyarakat secara tidak langsung disampaikan untuk bersendau gurau, menyindir, atau mengkritik masalah yang tengah terjadi. Dengan demikian teks anekdot sebagai sarana memiliki tujuan, baik hanya sekadar hiburan maupun kritik tidak langsung. Teks ini memiliki struktur berpikir: judul pengenalan/orientasi, krisis masalah, reaksi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan, bahwa teks anekdot adalah sebuah ungkapan perasaan yang berbentuk cerita singkat yang menarik dan menghibur karena mengandung humor, dan mengesankan, mengenai orang penting atau terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya.

Di samping teks anekdot, ada komik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah

surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar, yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Rustono, 1999: 55). Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics*, bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan, saling berkaitan satu dengan yang lain dan membentuk sebuah cerita.

McCloud (Rustono, 1999: 9) memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca”. Gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Ia dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Fungsi kata-kata dalam komik untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan.

Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa, sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran, pikiran, dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu. Gelembung-gelembung kata dan kata-katanya biasanya juga dikreasikan dengan berbagai model, sehingga tampak lebih kreatif dan menarik serta untuk menirukan bunyi-bunyi nonverbal. Komik termasuk ke dalam sastra anak. Karena komik tersebut mengandung cerita-cerita yang menarik untuk dibaca anak-anak. Menurut Hurlock (1978), komik dapat memberikan model

yang dapat digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak. Sebagaimana halnya genre sastra anak yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah sekalipun.

Komik memiliki beberapa ciri ciri. Adapun ciri komik antara lain:

- a) Hadir untuk menyampaikan cerita. Berbeda halnya dengan bacaan fiksi dan nonfiksi yang menyampaikan cerita dengan teks verbal, komik hadir lewat gambar dan bahasa, lewat teks verbal dan nonverbal sekaligus. Keterkaitan antara teks verbal dan nonverbal dalam komik sedemikian erat, dan tidak dapat dipisahkan tanpa kehilangan roh cerita. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan juga diungkapkan lewat gambar dan bahasa, maka gambar-gambar yang ditampilkan ke dalam bentuk panel-panel itu mesti berurutan, yang satu hadir sesudah yang lain dan berhubungan secara makna. Dalam cerita komik panel-panel gambar lebih dominan daripada teks verbal, dan bahkan banyak panel gambar yang sudah berbicara tanpa unsur bahasa atau dengan unsur bahasa yang terbatas.
- b) Bersifat proposional. Komik mampu membuat pembaca terlibat secara emosional. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik sebagai pelaku utama.
- c) Bahasa percakapan. Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari-hari. Jadi pembaca mudah mengerti dan memahami bacaan komik. Bahasa komik tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahami pembaca.
- d) Bersifat kepahlawanan. Umumnya isi cerita yang ada di dalam komik, akan cenderung membuat pembaca mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.

- e) Penggambaran watak. Watak dalam komik, digambarkan secara sederhana. Penggambaran secara sederhana dilakukan agar pembaca mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh yang terlibat dalam komik tersebut.
- f) Menyediakan humor. Humor kasar yang tersaji dalam komik mudah dipahami, karena humor tersebut sering terjadi di masyarakat.

Salah satu jenis komik adalah komik strip (*comic strip*). Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri atas beberapa panel gambar saja. Namun dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Gambar dan gagasan pada komik strip hanya sedikit atau tidak terlalu banyak, yakni hanya melibatkan satu fokus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik strip banyak dimuat dalam berbagai majalah anak dan surat kabar, seperti majalah *Bobo* dan *Fantasi*.

Konsep Pendekatan Saintifik menurut Kemendikbud adalah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) sebagai dasar kurikulum 2013. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) diterapkan pada semua mata pelajaran, yang bertujuan untuk menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta.

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan

pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah. Informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta, diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti: mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru sangat diperlukan. Akan tetapi, semakin tinggi kelas dan kedewasaan siswa, bantuan guru tersebut harus semakin berkurang.

Pendekatan saintifik dalam pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu: 1) berpusat pada siswa, 2) melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip, 3) melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan 4) dapat mengembangkan karakter siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan, bahwa pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang melibatkan keterampilan proses, seperti mengamati (untuk mengidentifikasi masalah), mengklasifikasi (mengajukan dan merumuskan hipotesis), mengukur (mengumpulkan data dengan teknik), menjelaskan (menganalisis data), dan menyimpulkan (menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan, yang dilaksanakan dalam kawasan kelas, dengan tujuan memperbaiki

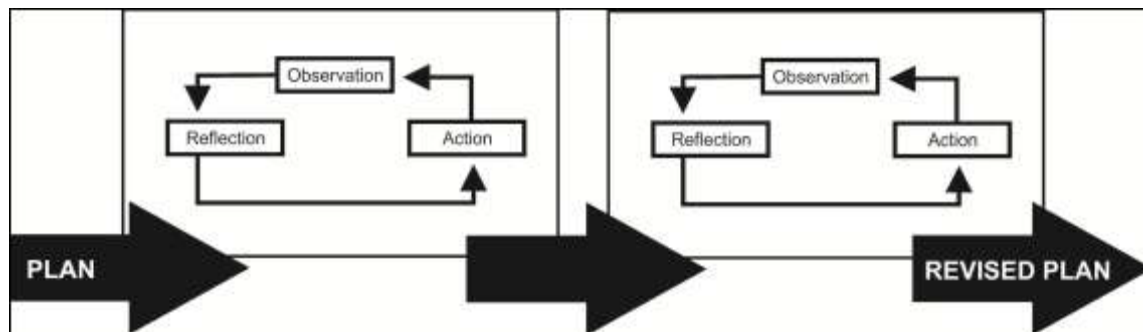
medan atau meningkatkan kualitas pembelajaran (Kasbolah, 1998/1999: 15). Menurut Hopkins (Sukidin, 2002: 13), penelitian tindakan kelas disebut juga dengan istilah *class room action research*.

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMK Negeri 1 Sumedang Semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 dengan dua siklus. Jumlah siswa 33 orang. Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan media komik strip yang dilakukan

secara kolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia SMKN 1 Sumedang.

Prosedur penelitian ini menggunakan model berbentuk siklus (*cycle*) atau spiral berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Kasbolah, 1998/1999: 14) yaitu: momen-momen dalam bentuk spiral yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi seperti yang tergambar dalam bagan berikut.

Bagan
Siklus Cycle



Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahapan *perencanaan*, antara lain (1) menentukan kelas dan waktu penelitian, (2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan, (3) menentukan media komik yang akan disajikan, (4) membuat pedoman observasi untuk guru dan siswa, (5) menyusun alat ukur yang dapat melihat tingkat keberhasilan siswa, (6) berkoordinasi dengan observer dan guru untuk mempersiapkan penelitian siklus berikutnya.

Tahapan *tindakan* yang berhubungan dengan penelitian ini adalah: (1) melaksanakan tindakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan menerapkan pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan media komik strip sesuai dengan rencana program pembelajaran, dan metode pembelajaran yang telah direncanakan, (2) memaksimalkan

penggunaan media komik strip dalam pembelajaran, (3) melaksanakan evaluasi hasil belajar setelah kegiatan belajar menggunakan media komik, (4) Menggunakan alat observasi yang telah dibuat, (5) melakukan koordinasi dengan observer terkait pembelajaran menulis anekdot menggunakan media komik strip, (6) melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi saat pembelajaran, (7) melakukan pengolahan data.

Objek yang diamati yakni aktivitas guru dan siswa. *Pengamatan* dilakukan oleh dua orang observer dengan menggunakan lembar pedoman aktivitas guru dan siswa. Observer pada saat pengamatan yakni dua orang guru Bahasa dan Sastra Indonesia SMKN 1 Sumedang. Data yang diperoleh peneliti, dijadikan sebagai acuan perbaikan pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan juga dijadikan sebagai bahan refleksi.

Refleksi merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali terhadap bahasan yang diteliti. Refleksi bertujuan mengevaluasi dan memperbaiki hal yang menjadi kelemahan saat kegiatan pembelajaran menulis teks anekdot dengan menerapkan pendekatan saintifik menggunakan media komik strip. Kegiatan saat refleksi meliputi (1) berkoordinasi dengan observer terkait penerapan pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan media komik strip, (2) menyimpulkan hasil koordinasi untuk dijadikan acuan dalam tindakan selanjutnya.

Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, guru/peneliti menggunakan instrumen berupa:

a. Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa (LKS) digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan sehingga pencapaian indikator pembelajaran yang ingin dicapai bisa terlihat.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi siswa, digunakan sebagai alat untuk mengamati minat siswa dalam pembelajaran.

c. Angket diberikan kepada siswa, untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan diri siswa.

Teknik tes yang dilakukan yakni berupa penugasan kepada siswa untuk menulis teks anekdot. Instrumen yang digunakan dalam hal ini yakni lembar penugasan siswa. Teknik ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perkembangan keterampilan siswa menulis teks anekdot pada setiap siswa. Hasil tes yang dikerjakan siswa, nantinya menjadi dasar pada tahap refleksi pembelajaran. Teknik nontes yang dilakukan berupa observasi, wawancara, dan jurnal siswa.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian

yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan apa yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa, juga mengetahui perkembangan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Penganalisisan terhadap data tentang tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar, setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Penganalisisan terhadap data dalam penelitian ini menggunakan statistik sederhana, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$$\bar{X} = \text{Nilai rata-rata}$$

$$\sum X = \text{Jumlah semua nilai siswa}$$

$$\sum N = \text{jumlah siswa}$$

Sedangkan tingkat perkembangan motivasi belajar menggunakan lembar observasi kegiatan siswa dan hasil angket siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pendekatan saintifik dengan bantuan media komik strip masih asing bagi siswa, khususnya di kelas X SMK 1 Sumedang, karena belum pernah memperoleh pengalaman belajar seperti itu. Sebelum model diterapkan siswa kelihatan tidak begitu semangat dan bersikap acuh tak acuh terhadap pembelajaran. Setelah model diterapkan, motivasi belajar anak sudah kelihatan. Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru, serius mengerjakan tugas, dan aktif di kelompoknya.

Hasil penelitian pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1
Hasil Observasi Minat Siswa dalam Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Penilaian P1 dan P2	
		Siklus I	Siklus 2
1.	Memperhatikan penjelasan guru (MPG)	2,0	3,0
2.	Menjawab pertanyaan (MP)	2,0	3,0
3.	Keseriusan mengerjakan tugas (KMT)	2,0	3,0
4.	Mencatat materi penting (MMP)	2,0	3,0
5.	Bekerja pada kelompoknya (BPK)	2,0	3,0
Jumlah		10,00	15,00
Rata-rata		2,0	3,0
Kriteria		Kurang berminat	Berminat

Data hasil belajar Siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2
Data Nilai Hasil Belajar dari Siklus I dan Siklus II

Uraian	Tes Siklus I	Tes Siklus II
Nilai Terbesar	80	90
Nilai Terkecil	50	50
Rentang Nilai	30	40
Rata-rata Nilai	69,43	72,85

Tingkat keberhasilan siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 3 rekapitulasi hasil tes berikut.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil tes Siklus I dan Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1.	Jumlah siswa yang tuntas	20	26
2.	Jumlah siswa yang belum tuntas	13	7
3.	Nilai rata-rata tes formatif	60,60	74,05
4.	Persentasi ketuntasan belajar	65%	80%

Dengan memperhatikan hasil angket dan instrumen observasi, bahwa pembelajaran *pendekatan saintifik* dengan menggunakan media komik strip pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis teks anekdot pada kelas X SMKN 1 Sumedang, dapat

meningkatkan minat sehingga siswa termotivasi untuk belajar menulis teks anekdot.

Hal ini dapat diamati dari perbandingan hasilnya melalui tabel 4 berikut ini.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Penelitian Pada Setiap Siklus

No.	Sumber Data	Sebelum PTK	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Instrumen Observasi	Tidak berminat	3,0 Berminat	3,43 Berminat	Ada kenaikan
2	Hasil test	Dibawah 50% belum tuntas	65% Siswa Tuntas	80% Siswa Tuntas	Ada kenaikan
3	Angket	Tidak berminat	65,7% Berminat	99,6% Sangat Berminat	Ada kenaikan

Minat siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot dari sebelum dengan sesudah menggunakan tindakan dengan pendekatan saintifik ada kenaikan, yaitu pada awalnya tidak berminat sehingga motivasinya rendah menjadi berminat untuk mempelajari keterampilan menulis teks anekdot.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data di atas menunjukkan, bahwa penggunaan pembelajaran pendekatan saintifik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keterampilan menulis teks anekdot dengan media komik strip berhasil. Hal ini terlihat dari prosentasi kenaikan hasil pembelajaran pada setiap siklus, siklus I tingkat keberhasilannya berjumlah 65% sedangkan pada siklus II tingkat keberhasilannya berjumlah 80%.

Motivasi siswa dalam belajar meningkat terlihat dari hasil observasi dan angket siswa pada setiap siklus. Dari mulai siklus I minat siswa 2,0 dan meningkat pada siklus II menjadi 3,0 yang berarti dari kurang berminat menjadi berminat.

PUSTAKA RUJUKAN

Chaer, Abdul. 2011. *Cekakak Cekikik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Darmayanti.2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dayan, Anto. 1972. *Pengantar Metode Statistik Deskriptif*. Lembaga Penelitian Pendidikan dan penerangan Ekonomi.

Keraf. Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kosasih. Engkos. 2013. *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMK/MAK kelas X*. Jakarta: Erlangga

Poerwodarminto.1991. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Bina Ilmu.

Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bineka Aksara.

Sudrajat. Ahmad. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*. (Online). Tersedia di <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan>. Diakses 25-10-2016.

Rustono. 1999. *Pokok-pokok Pragmati*. Semarang: CV IKIP Semarang Press.

Tarigan.H.G. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.