

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO STAND UP COMEDY PADA MATERI TEKS ANEKDOT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X.2 SMA NEGERI 1 PANGGARANGAN

Siti Julaeaha¹⁾, Elih Solihatulmilah²⁾, Eka Nurul Mualimah³⁾

Universitas Setia Budhi Rangkasbitung^{1,2,3)}

sitijulaeha0980@gmail.com¹⁾, elihsolihatulmilah3@gmail.com²⁾, eka88nurul@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Dalam menulis teks anekdot, pada umumnya siswa untuk tingkat SMA banyak mengalami kesulitan yaitu diantaranya; 1) siswa mengalami kesulitan dalam menentukan cerita yang tergolong lucu, 2) siswa merasa kesulitan dalam menyusun dialog, utamanya dialog-dialog yang menandai unsur-unsur teks anekdot seperti abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda, 3) siswa merasa kesulitan dalam menyatukan unsur lucu bernuansa sindiran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media video stand up comedy terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa SMA Negeri 1 Panggarangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *the one group pretest-posttest design*. Hasil rata-rata nilai pre tes adalah 64,70 dan hasil post tes adalah 83,39 perbedaan rata-rata 18,70. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh data t hitung 633,3, pada taraf signifikan α 0,05 (5%) dengan $dk = 32$ dibandingkan dengan t tabel 2,04 berarti $633,3 > 2,04$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (**H₀**) ditolak dan hipotesis kerja (**H_i**) diterima, dengan demikian disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media video dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.2 SMAN 1 Panggarangan. Perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara hasil pre tes dan hasil post tes yang mencapai 18,70 menunjukkan bahwa dengan adanya variasi dalam proses belajar mengajar terlebih menggunakan media video yang dilaksanakan dalam bentuk penyelesaian tugas atau materi secara bersama-sama, lebih menarik bagi siswa sehingga memberi hasil belajar yang lebih positif.

Kata Kunci

Media Video Stand Up Comedy; Teks Anekdot; Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup dan bertujuan optimalisasi pertimbangan, Pendidikan juga merupakan proses perubahan sikap dan tata-laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan berperan penting untuk mengasah kemampuan kognitif anak hingga beranjak dewasa.

Berbagai macam cara dapat dilakukan untuk membantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia seperti menciptakan permainan atau bisa juga dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Dengan kecanggihan teknologi di zaman sekarang, media pembelajaran yang mudah di buat dan di tampilkan seperti media video. Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar diperlukan pembaharuan terkait media pembelajaran yang menarik. Agar hasil belajar siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Panggarangan bisa meningkat, guru bisa menciptakan kelas yang aktif dan kondusif dengan diskusi, tanya jawab, membuat kelompok di kelas dengan menggunakan video stand up comedy sebagai media pembelajaran. Metode pembelajaran seperti ini menjadi semakin intraktif, luas dan tidak berfokus pada suatu ruang lingkup saja.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, hasil belajar siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Panggarangan masih rendah. Ketetapan nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) bagi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot adalah 75, ternyata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini masih banyak siswa yang belum bisa menempuhnya, beberapa siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Panggarangan tidak bisa mendapatkan nilai 75 dalam hasil belajar mereka. Serta harus mengikuti program remedial guna memenuhi persyaratan KKM tersebut. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton yakni memberikan tugas, merangkum materi yang ada di buku paket dan guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah sehingga Siswa merasakan jenuh dan monoton.

Media Video memberikan keuntungan dan juga memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep kelas uji coba mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran dengan manfaat TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) berbasis media video, teknologi dapat digunakan untuk mendorong proses pembelajaran, mendukung pengaturan komunikasi, menilai kegiatan dan, mengelola sumber daya manusia, serta menciptakan bahan pembelajaran. Teknologi telah menunjukkan karakteristik baru yang dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, hakekatnya pembelajaran adalah upaya membelajarkan Siswa dan perancangan pembelajaran merupakan upaya penataan.

Hasil belajar yaitu hasil yang diberikan kepada Siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri Siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran di kelas. Pada saat ini komponen guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Artinya bagaimanapun bangsa dan idealnya

suatu strategi pembelajaran dirancang, apabila faktor kemampuan guru tidak mendukung untuk mengaplikasikannya maka strategi itu hanya bagus diatas kertas saja. Setiap guru akan memiliki pengalaman, kemampuan, pengetahuan, gaya dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar menurut Nanang Hanfiah pada hakikatnya hasil atau produk yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran melalui tahapan kegiatan secara berkelanjutan. Menurut Winken, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan tersebut mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloo, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran data hasil belajar siswa haruslah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Jenis prestasi dan indikatornya menurut Syah yaitu: (1) Kognitif, meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis. (2) Afektif, meliputi Penerimaan, memanfaatkan, apresiasi, netralisasi, karakteristik, dan (3) Psikomotorik meliputi: Keterampilan, kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

Teks Anekdote

Dimiyati dan Mudjiono (2002:51) berpendapat bahwa proses pembelajaran lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, melalui partisipasi seorang siswa memahami pembelajaran dari pengalamannya sehingga dapat mempertinggi hasil belajarnya. Trianto (2009: 17) mengemukakan pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi transfer yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan menurut Dimiyati dalam Ahmad Susanto (2014: 186), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut kamus besar Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Pada buku siswa (wajib) yang berjudul Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (2014:99), anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Selain itu, anekdot merupakan cerita rekaan yang tidak

harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat, partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting.

Media Video

Menurut Muhibuddin Fadhli istilah video berasal dari bahasa latin yaitudari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang aamat menarik dan langsung (live). Video merupakan media yang paling bermaknadibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Vidioadalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan menyipan, pemindaha, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektron.” Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambaran yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buata, maka objek pada video adalah nyata. Media pembelajaran stand up comedy adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di video stand up comedy sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran. Media video stand up comedy memudahkan proses belajar mengajar dalam sebuah studi dan ini merupaka langkah utama yang sudah disusun. Perkembangan teknologi yang begitu cepat juga memiliki dampak dalam proses pengembangan teknik pembelajaran. Kemudahan untuk mengikuti pembelajaran baik itu menyampaikan studi secara langsung bukansaja memudahkan murid untuk menyampaikan pembelajaran tapi juga memudahkan pengajar untuk menyampaikan bahan ajarannya. Sejalan dengan perkembangan teknologi ini juga, maka penggunaan teknologi seebagai sarana belajar sudah semakin meningkat.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, Menurut Sugiyono (2019:110), metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila penelitiingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independent/ treatment perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/ hasil/ output dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan adalah *pre- ekperimental design*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas X.2 SMAN 1 Panggarangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia baik yang menggunakan media video pembelajaran maupun yang pembelajaran secara konvensional (sebelum menggunakan video).

Tabel 1. Statistik Hasil Pretes Dan Postest

Statistik Hasil	Nilai Statistik Pretes	Nilai Statistik Postes
Jumlah Sampel	33	33
Jumlah Nilai	2135	2752
Nilai Teretinggi	80	95
Nilai Terendah	40	70
Rata-Rata	64,70	83,39
Rentang Nilai	40	25
Jumlah Kelas Interval	4,96	4,96
Panjang Kelas Interval	8,06	5,04
Standar Deviasi	8,72	5,90

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat pada hasil pretes nilai terendah adalah 40 yang merupakan nilai minimum. Sementara nilai tertinggi adalah 80 yang merupakan nilai maksimum, dengan nilai rata-rata 64,70 dan standar deviasi 8,72. Sedangkan pada hasil posttest nilai terendah adalah 70 yang merupakan nilai minimum. Sementara nilai tertinggi adalah 95 yang merupakan nilai maksimum, dengan nilai rata-rata 83,39 dan standar deviasi 5,90.

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas maka digunakan uji pihak kanan. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima. Diketahui harga t tabel menggunakan rumus di aplikasi ms. Exel =TINV(0.05,32) diperoleh hasil 2,04. Maka H_0 dapat diterima, karena t hitung adalah 633,3 dan t tabel 2,04. Artinya t hitung $>$ dari t tabel. Karena nilai t hitung $>$ t tabel yakni $633,3 > 2,04$ maka hipotesis nol (H_0) yaitu “tidak ada pengaruh pembelajaran dengan penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.2 SMA Negeri 1 Panggarangan” dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu “ada pengaruh pembelajaran dengan penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.2 SMAN 1 Panggarangan”, dinyatakan diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh nilai pretes dan postest, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X.2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Panggarangan. Penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia membuat siswa penasaran sehingga lebih tertarik belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hasil rata-rata nilai pre tes adalah 64,70 dan hasil post tes adalah 83,39 perbedaan rata-rata 18,70. Ini menggambarkan perbedaan yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil statistik inferensial. Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan t-test sampel independen, dimana data yang diuji yaitu hasil pre tes dan hasil post tes.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh data t hitung 633,3, pada taraf signifikan α 0,05 (5%) dengan $dk = 32$ dibandingkan dengan t tabel 2,04 berarti $633,3 > 2,04$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_i) diterima, dengan demikian disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media video dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.2 SMAN 1 Panggarangan.

Perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara hasil pre tes dan hasil post tes yang mencapai 18,70 menunjukkan bahwa dengan adanya variasi dalam proses belajar mengajar terlebih menggunakan media video yang dilaksanakan dalam bentuk penyelesaian tugas atau materi secara bersama-sama, lebih menarik bagi siswa sehingga memberi hasil belajar yang lebih positif. Dalamartian bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video lebih efektif dan lebih baik dibanding dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Ada pengaruh yang signifikan penerapan pembelajaran dengan penggunaan media video stand up comedy pada materi teks anekdot terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.2 SMAN 1 Panggarangan; (2) Pembelajaran dengan penggunaan media video stand up comedy pada materi teks anekdot pada proses pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.2 di SMA Negeri 1 Panggarangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa; dan (3) Adanya hasil belajar siswa yang meningkat setelah menggunakan media video *Stand up comedy* pada materi teks anekdot, dengan diberikan pretes dan postes.

REFERENSI

- Alam, Syamsul. 2016. *Stand-Up Comedy Indonesia Sebagai Media Kritik Sosial*.
Aprilius Z, Aji. 2018. *Efektivitas Media Karikatur dan Video Stand-Up Comedy dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Anekdota Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2017/2018*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Arikunto, Suharsini. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
Dimiyati dan mudjiono, 2002. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
Heinich (Rusman, dkk, 2011:169). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*, Jakarta : Rajawali pers. Pt. Raja Grafindo Persada.
Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran 3 (1), 24-29.
Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002. *Teks anekdot*, Jakarta : Balai pustaka

- Mahsun, 2014. *Teks anekdot dalam pembelajaran bahasa indoneisa kurikulum 2013*, jakarta: PT Raja Grapindo Persada.
Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Muhibudin Fadhli, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video*.