

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu langkah awal bagi seseorang untuk memperoleh wawasan dan ilmu pengetahuan melalui proses pengajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas harus menyiapkan hal-hal penting yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, seperti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan sehingga materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Dalam pencapaian pendidikan di sekolah, pelaksanaan proses pembelajaran harus memperhatikan kurikulum yang berlaku. Kurikulum tidak lepas dari dunia pendidikan. Pada saat ini sistem pendidikan di sekolah menerapkan kurikulum 2013 (K13) sehingga menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran yang menarik dan kreatif yang dapat diterapkan di kelas sehingga

proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Sebab, proses belajar mengajar dan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan.

Pembelajaran abad 21 guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi sehingga dapat membangun hubungan yang efektif dengan siswa dan dapat meningkatkan mutu pengajaran guru di kelas dengan menggunakan teknologi. Pembelajaran abad 21 ini kemampuan merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau yang dikenal dengan TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*). TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) merupakan pembelajaran yang sistem pendidikannya mengedepankan teknologi dan aplikasi tertentu dalam pembelajaran daring seperti ini sehingga memudahkan proses pembelajaran daring.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa dituntut harus berpola pikir tinggi yang bertujuan untuk mendorong siswa agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Oleh karena itu, pada Kurikulum 2013 (K13), dimana siswa diharapkan mampu untuk mencapai tingkat menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta atau mengkreasi kembali. Pembelajaran inilah yang dikenal dengan istilah keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Demi tercapainya tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah guru harus mampu mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang konkret dalam proses pembelajaran berlangsung di sekolah dengan memanfaatkan teknologi pada dunia pendidikan ini, sesuai

dengan perkembangan zaman sekarang yang begitu pesat perkembangannya dengan menggunakan teknologi di era revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 saat ini semakin mendorong sebagai upaya yang dapat dilakukan untuk pembaruan media pembelajaran, dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran yang lebih menarik.

Namun, sampai saat ini masih pada masa pandemi covid-19 yaitu penyakit menular dari virus berbahaya, sehingga Indonesia telah mengeluarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang pencegahan *Corona Virus Disease* (Covid-19) pada satuan pendidikan sehingga kegiatan proses pembelajaran berlangsung seperti biasanya di sekolah dialihkan pembelajaran ke jaringan (Daring) yang dilakukan dari rumah untuk mencegahnya penyebaran Covid-19, maka dari itu teknologi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan media pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk media cetak berupa majalah sekolah.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarmintan (2002: 473) dalam Sukiman (2012:53) “Pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).” Pengembangan media pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran, suasana belajar di kelas akan lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dan tercapai secara maksimal.

Menurut Sugiyono (2017:5) Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Anderson dalam Sukiman (2012:28) Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2020:4) “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.”

Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah untuk belajar dan memahami isi materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Adapun beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran yaitu: media cetak, media audio, media audio visual, multimedia interaktif, e-learning, dan media komputer. Salah satu media pembelajaran pada Bahasa Indonesia yang biasanya guru masih berfokus menggunakan buku cetak yang diberikan oleh pihak sekolah, sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas akan terlihat monoton (tidak menarik) dan membosankan. Karena selama ini, pegangan buku peserta didik hanya menggunakan buku cetak dan LKS (Lembar Kerja Siswa), yang di dalamnya terdapat tulisan dan butir-butir soal latihan yang diberikan oleh pihak sekolah tanpa adanya desain yang menarik. Maka dari itu, guru harus mengembangkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik perhatian peserta didik, dan dapat membuat suasana kelas lebih efektif dan efisien untuk belajar. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan guru ialah dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya hanya berfokus pada buku cetak menjadi media pembelajaran

menggunakan majalah yang didesain sebaik mungkin dengan berbagai perpaduan warna dan gambar sehingga media pembelajaran dalam proses pengajaran menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Prastowo (2015:37) “Majalah yakni terbitan berkala yang isinya mencakup berbagai liputan jurnalistik dan pandangan tentang topik aktual yang patut diketahui pembaca.” Di zaman sekarang ini yang semakin berkembang, seorang guru harus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu salah satunya mengembangkan media pembelajaran berupa majalah sekolah. Dengan adanya majalah sekolah suasana kegiatan pembelajaran di dalam kelas akan efektif dan efisien. Sebelumnya kegiatan pembelajaran monoton (tidak menarik), sekarang lebih menarik karena adanya majalah sekolah tersebut dan minat belajar peserta didik akan semakin meningkat.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia ialah teks anekdot. Menurut Kosasih (2014:2) “Anekdot adalah teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik.” Teks anekdot merupakan teks cerita atau teks lucu yang di dalamnya mengandung sebuah kritikan atau sindiran dan humor.

Teks anekdot berbeda dengan teks yang lainnya, teks anekdot memiliki sifat humor dan mengeritik, sedangkan teks yang lainnya tidak memiliki sifat tersebut. Tujuan teks anekdot ini untuk menyindir atau mengingatkan seseorang tentang suatu kebenaran dengan cara menyindir dengan halus karena sulit untuk diungkapkan. Karena dengan sifat yang humor kita dapat menyindir seseorang secara halus. Tidak hanya dengan menyindir tetapi dapat juga untuk menasehati seseorang, karena menasehati seseorang suatu hal yang sulit untuk dilakukan.

Menasehati seseorang bukan suatu hal yang mudah, maka dari itu dilakukannya dengan humor supaya seseorang tersebut tidak sakit hati dan menerima sehingga berfikir untuk berubah menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran di kelas menarik, tidak monoton. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Sekolah Pada Materi Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA.”**

Saat ini di Indonesia masih terjadi masa pandemi virus covid-19 yang semakin memarak dan sekolah masih ditutup, peserta didik harus belajar dirumah melalui jaringan internet atau daring. Karena berdasarkan surat edaran dari menteri pendidikan tentang pencegahan covid-19 dalam pendidikan, sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian di lapangan. Maka dari itu, peneliti menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan yang hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan), yang dimana peneliti akan menguji kevaliditasan produk tersebut yaitu media pembelajaran majalah sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena pada dasarnya peneliti mempunyai tujuan penelitian untuk memperoleh data yang digunakan sehingga dapat memecahkan masalah.

Sukmadinata (2017:271) Identifikasi masalah merupakan upaya untuk mengelompokkan, mengurutkan, sekaligus memetakan masalah-masalah tersebut secara sistematis berdasarkan bidang-bidang ilmu dan atau profesi peneliti.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran daring maupun tatap muka.
2. Media pembelajaran berupa majalah sekolah pada materi teks anekdot mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Perlu adanya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik agar dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah suatu hal yang perlu diadakan, agar peneliti fokus terhadap masalah yang akan di kaji.

Sukmadinata (2017:275) “Dalam pelaksanaan penelitian tidak semua faktor atau variabel yang terkait dengan fokus masalah diteliti. Perlu adanya pembatasan variabel, atau pembatasan masalah. Faktor-faktor atau variabel-variabel yang diteliti dibatasi pada faktor atau variabel yang sangat dominan atau kuat atau diakibatkan oleh fokus masalah.”

Berdasarkan pendapat diatas dan uraian identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah, antara lain:

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.6 yaitu menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot. 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
2. Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah bentuk media cetak berupa majalah sekolah untuk pembelajaran teks anekdot kelas X SMA.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan-pertanyaan yang mengenai dari sebuah topik atau kasus penelitian. Menurut Sukmadinata (2017:275) “Perumusan masalah merupakan pemetaan faktor-faktor atau variabel-variabel yang terkait dengan fokus masalah.”

Berdasarkan uraian batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran majalah sekolah pada materi teks anekdot kelas X SMA?
2. Bagaimanakah kevaliditasan media pembelajaran majalah sekolah pada materi teks anekdot kelas X SMA?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran majalah sekolah pada materi teks anekdot kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk memberikan jawaban atas pertanyaan pada perumusan masalah penelitian yang diajukan. Menurut Arikunto (2017:97) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran majalah sekolah pada materi teks anekdot kelas X SMA.
2. Mendeskripsikan kevaliditasan media pembelajaran majalah sekolah pada materi teks anekdot kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran majalah sekolah pada materi teks anekdot kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan hasil pencapaian dari tujuan penelitian, setelah suatu penelitian selesai.

Arikunto (2017:71) “Meneliti adalah pekerjaan yang tidak mudah, yang membutuhkan tenaga, waktu, dan biaya. Untuk apa kegiatan tersebut dilakukan jika tidak menghasilkan sesuatu yang tidak bermanfaat. Kita meneliti bukan karena agar lebih mahir meneliti, tetapi karena ingin menyumbangkan hasilnya untuk kemajuan ilmu pengetahuan, meningkatkan efektivitas kerja atau mengembangkan sesuatu.”

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu secara teoritis dan praktis antara lain adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan media pembelajaran majalah sekolah khususnya dalam bidang pendidikan

sebagai salah satu media pembelajaran pendidikan, sehingga meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti:

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas dan bermutu.

b. Bagi Siswa:

Menumbuhkan semangat dan meningkatkan minat belajar, sehingga lebih menyenangkan dan merangsang partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Guru:

Memberikan inovasi agar mengembangkan media pembelajaran berupa majalah sekolah dapat membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga mampu memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Kajian teori merupakan landasan yang dijadikan pegangan dalam penulisan laporan penelitian ini. Teori yang ada didasarkan pada rujukan dan disusun sebagai tahapan-tahapan dalam menganalisis permasalahan. Secara umum, dalam setiap penelitian harus memiliki kajian teori supaya suatu penelitian tersebut mempunyai dasar yang kuat, tidak menjadi bahan percobaan. Menurut Sugiyono (2017:107) “Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis.”

Oleh karena itu, penelitian ini harus didukung dengan pendapat para ahli dan dalam penggunaan teori penelitian harus mempunyai dasar yang kuat supaya dapat memperoleh suatu kebenaran. Karena sangat pentingnya kajian teoritis dalam bab ini, peneliti akan menguraikan variabel yang akan ditelitinya.

1. Hakekat Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Setyosari (2016:280) Pengembangan, dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap.

Kegiatan tahap pengembangan meliputi berbagai tahapan antara lain, perencanaan produk yang akan dikembangkan, pelaksanaan pembuatan produk, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan berdasarkan hasil dari uji coba. Untuk melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran diperlukan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh

oleh pengembang agar sampai ke produk yang dispesifikasikan. Dengan menggunakan berbagai kegiatan tahapan dan prosedur pengembangan, maka dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Menurut Borg and Gall (1998) dalam Sugiyono (2017:28) Penelitian pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Penelitian pengembangan ini sangat berinovasi dalam dunia pendidikan. Karena adanya penelitian pengembangan ini, maka dapat dikembangkan suatu produk yaitu salah satunya media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar di kelas peserta didik lebih efektif dan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses perubahan suatu produk secara perlahan dan bertahap dalam penyempurnaan suatu produk sehingga produk yang dikembangkan bermanfaat, terutama dalam bidang pendidikan.

2. Hakekat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Yang dimaksud media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Arsyad (2020:2) Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2020:3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun

kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah proses belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan sehingga dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Menurut Sukiman (2012:29) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Suryani & Agung (2012) dalam Suryani (2019:4) Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah menyalurkan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga mempengaruhi pikiran, perasaan, dan minat serta kemauan peserta didik.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013) dalam Suryani (2019:8-9) tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas;
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan menurut Asyhar (2011) dalam Suryani (2019:9) Penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena

media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli diatas bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keefektifan, membantu konsentrasi dan menarik perhatian peserta didik, serta dapat memotivasikan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Suryani & Agung (2012) dalam Suryani (2019:9) Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Arsyad (2020:21), bahwa Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan pendapat ahli diatas bahwa fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang diciptakan oleh guru, bertujuan untuk menyampaikan segala informasi yang melibatkan siswa sehingga terjadi kegiatan belajar mengajar.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (1992:2) dalam Arsyad (2020:24-25) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bervariasi serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran merupakan hal penting bagi pendidik karena dengan memahaminya, pendidik dapat menyajikan pembelajaran dengan baik dan membuat nyaman peserta didik. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Arsyad (2016) dalam Suryani (2019:48-54) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari:

1) **Media Berbasis Manusia**

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi seperti guru, instruktur, main-peran, kegiatan kelompok.

2) **Media Berbasis Cetakan**

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media ini terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong seperti buku teks, buku panduan, majalah, brosur.

3) **Media Berbasis Visual**

Media berbasis visual sama seperti halnya media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik seperti gambar atau foto, poster, lukisan.

4) **Media Berbasis Audio - Visual**

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual seperti film bersuara, video kaset, televisi.

5) **Media Berbasis Komputer**

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital seperti power point, video pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai jenis-jenis media pembelajaran diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis cetakan yaitu berupa majalah sekolah.

3. Hakekat Majalah

a. Pengertian Majalah

Sudah dikemukakan jenis-jenis media pembelajaran, dan pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk media berbasis cetakan yaitu majalah. Majalah dapat membuat suasana proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan saat belajar. Karena majalah itu sendiri adalah media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah.

Daryanto (2020:25) Majalah adalah media komunikasi massa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap masyarakat pembaca pada umumnya.

Kiding (2013:27) Majalah adalah sebuah media publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis. Selain memuat artikel, majalah juga merupakan publikasi yang berisi cerita pendek, gambar, review, ilustrasi atau fitur lainnya yang mewarnai isi dari majalah.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa majalah adalah media komunikasi dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap pembacanya, dan berisi cerita pendek, gambar, review, dan fitur lainnya yang mewarnai isi majalah. Oleh karena itu, majalah termasuk sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

b. Fungsi Majalah

Fungsi majalah menurut Daryanto (2020:25) yaitu :

- 1) Membangkitkan motivasi membaca,
- 2) Memuat data terakhir tentang hal yang menarik perhatian,
- 3) Sebagai sarana belajar menulis artikel,
- 4) Memperkaya perbendaharaan pengetahuan,
- 5) Meningkatkan kemampuan membaca kritis, dan
- 6) Keterampilan berdiskusi.

c. Karakteristik Majalah

Menurut Nur (2014:6-7) ada beberapa karakteristik majalah sebagai berikut :

- 1) Penyajian lebih mendalam
Frekuensi terbit majalah pada umumnya adalah mingguan, dwi mingguan, bahkan bulanan. Kondisi ini menyebabkan pekerja media dalam hal ini majalah mempunyai waktu yang cukup lama untuk memahami dan mempelajari suatu peristiwa. Berita-berita dalam majalah disajikan lebih lengkap.
- 2) Nilai aktualisasinya lebih lama
Nilai aktualisasi majalah bisa satu minggu. Sebagai contoh, kita tidak akan pernah menganggap user majalah yang terbit dua atau tiga hari yang lalu.
- 3) Gambar/foto lebih banyak
Jumlah halaman majalah lebih banyak, sehingga selain penyajian beritanya yang mendalam, majalah juga dapat menampilkan gambar/foto yang lengkap, dengan ukuran besar dan kadang-kadang berwarna, serta kualitas kertas yang digunakan pun lebih baik.
- 4) Cover sebagai daya tarik
Disamping foto, cover, atau sampul majalah merupakan daya tarik tersendiri. Cover majalah biasanya menggunakan kertas yang bagus dengan gambar dan warna yang menarik pula.

d. Jenis-jenis Majalah

Menurut Abdul Rahman Saleh dalam Antoro (2011:29-30) ada tiga jenis majalah diantaranya sebagai berikut:

- 1) Majalah komersil
Majalah ini berisi artikel populer sehingga dapat dibaca oleh orang banyak. Majalah ini bertujuan untuk mendapatkan keuntungan, sehingga semakin banyak dan luas daya jangkauannya akan semakin

berlipat keuntungan. Keuntungannya didapat dari iklan, semakin banyak orang membaca semakin besar peluang yang didapat. Contohnya majalah ini seperti Gatra.

2) Majalah ilmiah

Majalah ini biasanya memuat artikel yang memang ahli dalam bidangnya, baik penulis maupun editornya. Majalah ini diterbitkan oleh institusi atau lembaga-lembaga penelitian. Adapun pelanggan terbesar adalah kalangan perpustakaan, contoh majalah ini *Bulletin Ikatan Pustakawan Indonesia, Journal of Animal Science*.

3) Majalah lokal atau lingkungan sendiri

Majalah ini dengan tujuan untuk dapat digunakan oleh kalangan sendiri misal para karyawan dalam perusahaan, biasanya berisi tentang informasi mengenai perusahaan seperti perkembangan-perkembangan yang didapat, kerjasama dengan perusahaan lain semisal sedang melakukan terobosan baru dalam usahanya, contoh majalah *Bulletin American Culture Center*.

e. Kekuatan dan Kelemahan Majalah

Menurut Kiding (2013:32), majalah memiliki kekuatan dan kelemahan, diantaranya sebagai berikut :

Kekuatan majalah sebagai berikut :

- 1) Mempunyai kemampuan untuk menjangkau segmen pasar tertentu yang terspesialisasi.
- 2) Mempunyai kemampuan mengangkat produk-produk yang diiklankan, sejajar dengan persepsi khalayak terhadap prestise majalah yang bersangkutan.
- 3) Memiliki usia edar yang panjang dibandingkan media lainnya.
- 4) Memiliki kualitas visual yang baik karena umumnya majalah dicetak di kertas yang berkualitas tinggi dengan desain yang menarik.

Kelemahan majalah sebagai berikut :

- 1) Fleksibilitas yang terbatas, karena pengiklan harus segera memberikan *final artwork* iklannya sebelum pembuatan desain majalah.
- 2) Biaya yang dipakai untuk menjangkau pembacanya menjadi lebih mahal karena majalah hanya beredar di lingkungan yang terbatas.
- 3) Proses pendistribusian yang kurang lancar, yang mengakibatkan peredaran majalah menjadi lambat sehingga menumpuk di rak-rak toko buku.

f. Teknik Pembuatan Majalah

Menurut Kiding (2013:39) ada beberapa hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah majalah, yaitu :

- 1) Menentukan jumlah halaman majalah yang akan di buat. Mengatur jumlah halaman dengan cara dibagi menjadi kelipatan 4 misalnya : 12 halaman, 16 halaman, 20, 24, 28, dan seterusnya. Hal penting yang harus di ingat adalah berapapun jumlah halaman yang di inginkan, jumlah halaman harus genap jika dibagi menjadi 4, hal ini dikarenakan untuk menghindari kelebihan atau kekurangan beberapa halaman kosong.
- 2) **Ukuran font** standar untuk isi majalah adalah 7 - 10 point. Sementara jenis font Arial, Times New Roman, dan lain-lain bisa menyesuaikan.
- 3) Ukuran font standar untuk **judul** bervariasi dimulai dari 16 point ke atas.
- 4) **Menghindari copy paste** gambar secara langsung, gunakan fungsi file impor atau file place, yang tersedia pada *coreldraw*, *photoshop*, dan sebagainya.
- 5) **Pengaturan margin** akan lebih dinamis dan teratur bila menggunakan standar margin yang umumnya. Minimal margin *left*, *right*, *top* dan *bottomnya* dibuat 1,5 cm.
- 6) Menggunakan **resolusi 300 dpi** pada pengaturan gambar berwarna maupun *grayscale* (hitam-putih), hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya gambar pecah saat akan dicetak.
- 7) Menggunakan komposisi **warna CMYK (cyan, magenta, yellow, black)** dan sangat dihindari menggunakan proses *RGB color* (red, green, blue) karena pada saat mencetak khusus warna mesin offset selalu menggunakan proses CMYK.
- 8) Format penyimpanan file gambar yang dipakai adalah PSD, TIFF, EPS, WMF.
- 9) Menghindari penggunaan font - font ukuran kecil dibawah 5 point karena akan mempengaruhi proses ketajaman pencetakan.
- 10) Dianjurkan isi halaman memuat minimal 1 gambar per halamannya.

g. Rubrikasi Majalah Sekolah

Menurut Mulyoto (2007:33), rubrikasi dapat dikatakan sebagai kerangka isi dari majalah, tabloid, maupun buletin. Bisa disebut juga sebagai wadah dari tulisan-tulisan yang akan dimuat dalam sebuah penerbitan. Berikut rubrikasi dalam sebuah majalah sekolah:

- 1) Cover
Cover biasanya menampilkan nama media beserta moto (visi-misi), judul dari topik utama edisi itu, dan beberapa judul tulisan lain yang menarik. Di sini biasanya juga ditampilkan foto atau gambar yang relevan. Cover harus dirancang dengan sebaik mungkin sehingga bisa tampil menarik, dan memiliki ciri khas. Di sinilah, media pertama kali akan memberi kesan pada pembacanya.
- 2) Surat Pembaca
Rubrik ini merupakan rubrik terbuka bagi semua warga sekolah. Bisa berisi uneg-uneg, usulan, kritik, permintaan, jawaban atas kritik, dan sebagainya. Pada terbitan pertama, rubrik ini bisa diisi dengan surat sambutan pembaca, yang berisi harapan, usulan, dan sebagainya. Bisa juga diisi dengan ucapan selamat atas penerbitan majalah, buletin, atau tabloid.
- 3) Surat Redaksi
Surat redaksi berisi informasi dari redaksi. Ini semacam kata pengantar. Redaksi bisa bercerita tentang suka duka selama proses penerbitan dan alasan mengapa memilih topik tertentu. Pada dasarnya, bagian ini sangat bebas diisi dengan apa saja, yang penting adalah informasi seputar keredaksian.
- 4) Editorial
Editorial berisi artikel singkat yang ditulis oleh redaksi tentang suatu kasus. Biasanya, editorial menggambarkan sikap dan pendapat tertentu tentang suatu peristiwa.
- 5) Topik Utama
Topik utama bisa diisi dengan liputan hasil wawancara dengan berbagai sumber berita yang telah ditentukan, kemudian dikemas dalam bentuk berita mendalam (*depth news*) maupun dalam bentuk features. Bisa juga dikombinasi dengan tulisan artikel dari seseorang yang berkompeten.
- 6) Opini
Rubrik ini diisi dengan artikel kiriman dari pembaca. Boleh dari siswa, guru, atau karyawan. Temanya bebas. Redaksi tidak perlu menentukan. Redaksi cukup memilih artikel yang masih cukup aktual, relevan dengan kebutuhan pembaca, dan tentu isinya menarik.
- 7) Iptek
Rubrik ini berisi satu atau dua artikel dari pembaca tentang perkembangan iptek. Artikel iptek ini diusahakan merupakan hasil tulisan dari siswa, guru, atau karyawan meski berdasarkan tinjauan pustaka atau berdasarkan informasi dari media lain.
- 8) Lintasan Peristiwa
Rubrik ini diisi dengan berita tentang peristiwa dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Misalnya, kegiatan seminar, kegiatan kerja bakti, kegiatan lomba, dan sebagainya. Rubrik ini bisa diisi oleh penulis lepas (pembaca), bisa juga ditulis oleh anggota redaksi sendiri.

9) Sastra

Rubrik ini biasanya diisi dengan cerpen dan puisi. Di setiap media sekolah, rubrik ini jarang terlewat. Biasanya, penggemar rubrik ini cukup besar. Untuk menarik minat, sesuaikan tema dan gaya penulisannya dengan selera remaja sebagai pembaca mayoritas media sekolah. Rubrik ini juga terbentuk untuk pembaca.

10) Humor

Rubrik humor bisa diisi dengan kartun, cerita lucu, atau keduanya. Rubrik ini dapat dikatakan sebagai selingan pendengar. Tidak hanya kelucuannya yang membuat orang menyukai rubrik ini, melainkan juga muatan kritik yang terkandung di dalamnya. Rubrik ini terbuka untuk pembaca.

11) Zodiak

Rubrik zodiak atau ramalan bintang, meski bukan sebagai rubrik penting, merupakan rubrik yang cukup digemari. Apalagi untuk pangsa pasar remaja. Sesuaikan isi ramalan dengan keseharian remaja, soal pergaulan, soal harapan, soal percintaan, dan soal keuangan. Kemaslah ramalan itu dalam bentuk ulasan yang positif dan memberi daya dorong. Rubrik diisi oleh pengasuh rubrik dari anggota redaksi.

12) Profil

Rubrik profil berisi tentang kisah sukses seseorang. Bisa dari kalangan siswa, bisa juga dari kalangan guru. Misalnya, ada seorang siswa yang baru saja menjadi juara lomba karya tulis. Atau ada teman kamu yang sukses di organisasi dan layak dijadikan idola. Siswa tersebut dapat diprofilkan.

Rubrik ini bisa ditulis oleh kru redaksi, tetapi tidak menutup kemungkinan naskah dikirim oleh pembaca.

13) Resensi

Rubrik resensi berisi ulasan, tinjauan, atau timbangan terhadap sebuah karya yang baru diedarkan di pasaran. Baik itu karya berupa buku, film, atau kaset lagu. Yang paling sering memang resensi buku, tetapi tidak ada salahnya kalau media sekolah juga memberi ruang kepada resensi film maupun resensi album yang sedang beredar.

h. Teknik Layout Majalah

Kiding (2013:41) *Layout* adalah proses keterampilan dalam menyusun atau mengorganisasi unsur-unsur visual, atau tata letak elemen-elemen secara seimbang dan harmonis, dalam sebuah bidang komposisi (halaman) sehingga terlihat sebagai satu kesatuan yang dinamis dan menarik. *Layout* mempunyai dua fungsi dasar, yaitu :

- 1) Menghubungkan berbagai elemen pada sebuah bidang (halaman) agar dapat komunikatif dan mempunyai nilai estetis.
- 2) Dalam semua desain, setiap elemen pada sebuah bidang (halaman) mempengaruhi elemen-elemen lainnya. *Layout* bukan sekedar penambahan foto atau ilustrasi serta teks, tetapi adalah usaha untuk

menyeimbangkan semua elemen tersebut dan menuntun mata pengamat.

Graham Davis dalam Kiding (2013:41) ada beberapa macam teknik *layout* yang biasa digunakan dalam menata halaman sebuah majalah, yaitu antara lain sebagai berikut:

- 1) *Conventional*, fokus/berat pada tulisan *bodycopy* dengan *headline* di pojok atas halaman dan ilustrasi pada akhir/bawah artikel.
- 2) *Classic*, sederhana, menggunakan format 2 kolom dengan *headline* di atas tengah (*justify*) dan gambar/ilustrasi disisipkan diantara 2 kolom.
- 3) *Modern*, format *bodycopy* melebar, 1 kolom dengan ekstra *leading*, *letter spaced headline*, dan selain menggunakan ilustrasi/gambar gaya ini memakai elemen garis-garis tebal.
- 4) *Technical, layout angular* (kaku, tegas) dengan menggunakan elemen garis untuk memisahkan kolom, banyak terdapat tempat kosong (*white space*), berkesan bersih dan tegas.
- 5) *Aggressive, headline* yang bergaris bawah, teks dicetak bold, dengan gambar ilustrasi yang memenuhi halaman.
- 6) *Juvenile, layout* yang penuh dengan teks yang berukuran lebih besar dari biasanya, dan juga gambar-gambar yang berukuran besar, memakai elemen garis.
- 7) *Youth*, bebas dalam penggunaan dan penataan teks dan gambar, *multi size headline*, ukuran judul yang besar dan permainan warna blok yang lebih berani.
- 8) *Natural*, elegan, dengan *space* teks lebar, biasanya ilustrasi dibingkai oval.
- 9) *Prestigious*, sederhana, sangat hati-hati dalam memanfaatkan ruang yang ada atau penggunaan *space* yang tidak terlalu boros dan berkesan rapi.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi layout antara lain :

- 1) Ukuran dan proporsi

Keseimbangan tidak dapat diukur secara sistematis. Oleh karena itu, seorang desainer harus memiliki sensitifitas terhadap peletakan elemen-elemen sehingga terlihat dan terkesan harmonis serta seimbang.

2) Arah (*pathway*)

Layout yang efektif harus dapat mengarahkan mata pengamat menyusuri bidang (halaman) desain.

3) Konsistensi pada *style*

Konsistensi adalah mengenai detail, yaitu menyangkut pemilihan *fonts* dan menggunakan *spacing* yang sama pada suatu *layout* dokumen. Konsistensi dapat dicapai dengan cara antara lain : konsisten pada margin atas, bawah dan samping; konsisten pada *type face*, *type size*, dan *spacing* untuk teks, *headline*, *subhead*, dan *caption*; *Indent* dan spasi yang sama antara kolom dan sekeliling foto/ilustrasi; mengulang elemen-elemen grafis, seperti garis vertikal, kolom atau *border* pada setiap halaman.

Selain itu ada terdapat beberapa elemen utama yang digunakan dalam layout, antara lain :

- 1) *Bodycopy* : teks/isi bacaan
- 2) *Captions* : deskripsi/keterangan ilustrasi/foto
- 3) *Column* : kolom/grid
- 4) *Gutter* : bidang putih antara 2 halaman
- 5) *Headline* : teks terbesar/judul
- 6) *Page margin* : bidang pada sisi-sisi tepi halaman
- 7) *Primary visual* : gambar foto/ilustrasi utama
- 8) *Pull quote/call out* : bagian kecil dari teks yang diperbesar untuk menarik perhatian pembaca
- 9) *Rules* : garis

10) *Subhead* : deskripsi tentang artikel, penjelasan judul
 bacaan

11) *Alley* : bidang putih antara dua kolom

Masthead/nameplate adalah judul atau nama publikasi yang biasa ditampilkan pada halaman *cover*. *Masthead* pada *cover* sebuah majalah memiliki ciri khas eksklusif yang membedakan sebuah majalah dengan kompetitornya. Sebagai identitas dari majalah, maka sudah selayaknya jika *masthead* tersebut digunakan secara konsisten, agar mudah dikenali, sehingga lebih mudah melekat di benak pembaca/target *audience*.

Reaksi calon pembaca terhadap tata letak perwajahan/cover majalah bersifat ‘bawah sadar’, terkecuali apabila terdapat aspek visual yang mengejutkan, maka calon pembaca non-profesional merasa senang bila desain perwajahan dibuat dengan baik.

Masri (2010:214) dalam Kiding (2013:44) menggolongkan bentuk tata letak/layout cover atau perwajahan media massa sebagai berikut :

- 1) Tata letak simetris yaitu susunan judul, gambar/foto dan garis di sebelah kiri seimbang dengan yang di bagian kanan, yang diatas dengan yang di bawah.
- 2) Tata letak asimetris yaitu letak seimbang tak sempurna, susunan yang keseimbangannya tidak persis sama antara satu bagian dan bagian yang lain.
- 3) Tata letak kuadron yaitu seolah-olah membagi halaman ke dalam empat bagian. Berita utama biasanya ditonjolkan pada bagian atas kiri atau kanan.
- 4) Tata letak pumpunan atau *brace layout* yaitu tidak mementingkan keseimbangan, melainkan lebih menonjolkan salah satu berita sebagai pemikat perhatian.
- 5) Tata letak meriah yaitu hampir tidak menonjolkan salah satu berita karena semua berita dianggap penting untuk dibaca.
- 6) Tata letak horizontal yaitu judul-judulnya memanjang mendatar.

4. Hakekat Teks Anekdote

a. Pengertian Teks Anekdote

Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti yaitu majalah sekolah dan materi pembelajaran bahasa Indonesia pada majalah sekolah ini adalah teks anekdot.

Kemendikbud (2016:81) “Anekdote ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan.”

Kemendikbud (2016:103) Anekdote adalah cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran lucu terhadap kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh publik.

Dari uraian di atas, bahwa teks anekdot adalah cerita singkat yang lucu dan mengesankan yang digunakan untuk mengkritik melalui sindiran lucu terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang menyangkut seseorang atau perilaku tokoh publik.

b. Fungsi Teks Anekdote

Teks anekdot tergolong ke dalam teks berbentuk cerita. Di dalamnya ada tokoh, alur atau rangkaian peristiwa, serta latar. Berdasarkan fungsi umumnya, anekdot sama dengan seperti teks-teks cerita lainnya.

Menurut Kosasih (2014:3) Anekdote berfungsi untuk menyampaikan sebuah cerita, baik fiksi ataupun nonfiksi, sehingga pembaca seolah-olah menyaksikan peristiwa yang diceritakan itu.

Berdasarkan uraian tersebut fungsi teks anekdot adalah sebuah cerita fiksi ataupun nonfiksi, sehingga pembaca seolah-olah dapat menyaksikan atau merasakan peristiwa yang diceritakan.

c. Ciri-ciri Teks Anekdote

Kemendikbud (2017:3) ciri-ciri teks anekdot tersebut adalah sebagai

berikut:

- 1) Teks anekdot bersifat humor atau lelucon, artinya teks anekdot berisikan kisah-kisah lucu atau bualan.
- 2) Bersifat menggelitik, artinya teks anekdot akan membuat pembacanya merasa terhibur dengan kelucuan yang ada dalam teks.
- 3) Bersifat menyindir.
- 4) Bisa jadi mengenai orang penting.
- 5) Memiliki tujuan tertentu.
- 6) Kisah cerita yang disajikan hampir menyerupai dongeng.
- 7) Menceritakan tentang karakter hewan dan manusia sering terhubung secara umum dan realistis.

d. Struktur Teks Anekdote

Menurut Kosasih (2014:5) anekdot berupa cerita, kisah, atau percakapan singkat. Di dalamnya terkandung tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa. Adapun rangkaiannya itu sendiri dibentuk oleh bagian-bagian seperti berikut: abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

- 1) Abstraksi merupakan pendahuluan yang menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
- 2) Orientasi merupakan bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama.
- 3) Krisis atau komplikasi merupakan bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian ini, adanya kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.
- 4) Reaksi merupakan tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya. Reaksi tersebut berupa sikap mencela atau menertawakan.
- 5) Koda merupakan penutup atau kesimpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita.

e. Unsur Kebahasaan Teks Anekdote

Kemendikbud (2016:95-96) teks anekdot memiliki unsur kebahasaan

yang khas yaitu :

- 1) Menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu.
- 2) Menggunakan kalimat retorik (kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban).
- 3) Menggunakan konjungsi yang menyatakan hubungan waktu seperti kemudian, lalu.

- 4) Menggunakan kata kerja aksi seperti menulis, membaca, dan berjalan.
- 5) Menggunakan kalimat perintah.
- 6) Menggunakan kalimat seru.

Khusus untuk anekdot yang disajikan dalam bentuk dialog, penggunaan kalimat langsung sangat dominan.

Dari pendapat di atas bahwa unsur kebahasaan dalam teks anekdot yaitu menggunakan kalimat masa lalu, menggunakan kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban, menggunakan konjungsi, menggunakan kata kerja aksi, menggunakan kalimat perintah, dan menggunakan kalimat seru.

f. Menyusun Teks Anekdot

Setelah memahami struktur dan unsur kebahasaan teks anekdot, siswa akan belajar menulis anekdot. Untuk dapat menulis anekdot, terlebih dahulu siswa belajar menuliskan kembali teks anekdot yang telah dibacanya dengan pola penyajian yang berbeda. Setelah itu, dalam menyusun sebuah teks anekdot siswa perlu memahami beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan sehingga siswa dapat menyusun sebuah teks anekdot yang baik.

Ngafi (2018:32) Kaidah merupakan suatu aturan penulisan untuk menyusun teks anekdot. Kaidah teks anekdot bertujuan untuk menentukan sebuah penulisan. Menjadikan sebuah tulisan lebih tertera dan tersusun secara sistematis. Kaidah penulisan perlu dipatuhi agar hasil penulisan teks tersebut dapat disampaikan dengan baik dan benar.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa menyusun teks anekdot adalah harus memperhatikan aturan penulisan supaya dapat tersusun sebuah teks anekdot dengan baik dan benar.

g. Langkah-langkah Menulis Teks Anekdote

Kosasih (2014:15-16) hal yang terpenting yaitu kritik atau pesan yang akan disampaikan bisa terwakili dari peristiwa. Namun, unsur humornya tidak terlupakan.

Adapun langkah-langkah menulis teks anekdot sebagai berikut :

- 1) Menentukan topik anekdot. Misalnya, turis Amerika yang merasa paling pintar.
- 2) Merumuskan tujuan. Misalnya, meningkatkan bahwa bangsa Indonesia pun bisa mengalahkannya dengan permainan kata-kata.
- 3) Menghadirkan tokoh dan latar. Misalnya, sopir taksi dan turis Amerika di dalam perjalanan Kota Jakarta.
- 4) Melengkapi struktur anekdot terdiri atas abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
- 5) Memerhatikan ketepatan penggunaan bahasa. Seperti kalimat langsung dan tidak langsung, fungsi kalimat, kata ganti, dan lain sebagainya.
- 6) Mencantumkan judul yang sesuai dengan isi anekdot.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa langkah-langkah menulis sebuah teks anekdot dapat disimpulkan ada 6 hal yang harus diperhatikan yaitu menentukan topik anekdot, merumuskan tujuan, menghadirkan tokoh dan latar, melengkapi struktur anekdot, memerhatikan ketepatan penggunaan bahasa, dan mencantumkan judul sesuai dengan isi anekdot.

Kosasih (2014:14-16) berikut beberapa contoh teks anekdot:

1) **Bila Prajurit Menjewer Komandan**

Dalam suatu apel pagi, seorang komandan sedang mengetes anak buahnya, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Komandan : Apa yang kamu lakukan jika kamu berhadapan dengan musuh dalam jumlah yang sangat besar?

Rucah : Langsung saya serang, Pak!



Komandan : Salah! Kamu harus melaporkan pada pasukanmu supaya dapat menyerang bersama-sama. Lalu, bagaimana jika kamu berhadapan dengan seekor babi hutan yang jinak?

Rucah : Saya melaporkan pada pasukan saya supaya dapat menyerang bersama-sama Pak!

Komandan : Salah! Kamu harus menjewer kupingnya supaya tidak nakal! Lalu, apa yang kamu lakukan jika berhadapan dengan saya?

Rucah : Langsung saya jewer kupingnya, Pak, biar tidak nakal!

Komandan : ???

2) Neil Amstrong Bukan Manusia Pertama ke Bulan



Neil Amstrong sering disebut-sebut sebagai manusia pertama yang menginjakkan kaki di bulan. Namun, ternyata predikat itu tidak benar. Buktinya, ketika Mas Amstrong sedang berjalan-jalan dengan bangganya di bulan, dia ketemu dengan orang dari negeri Cina dan seorang Indonesia. Keduanya sudah jauh lebih dulu berada di sana.

Neil Amstrong, yang terbang ke bulan dengan Apollo 11, kaget dan bertanya kepada si orang Cina bagaimana caranya dia bisa sampai di bulan.

“Kami bekerja sama dengan saling naik pundak seluruh penduduk Cina, akhirnya sampailah saya di sini,” jawab yang ditanya.

Wah, pikir Amstrong, satu miliar manusia rupanya bisa ditumpuk-tumpuk, dan akhirnya bisa sampai ke bulan.

“Kalau Anda, bagaimana caranya bisa sampai di sini?” tanya Amstrong kepada orang Indonesia.

“Saya naik tumpukan kertas-kertas seminar.” Ha ha ha

3) Turis Amerika dan Stadion Bung Karno

Sekitar tahun 1960-an seorang sopir membawa turis Amerika keliling Jakarta. Saat melintas di depan Sarinah, di Jalan Thamrin, sang turis bertanya kepada sopir, “Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mendirikan bangunan itu?”

“Empat tahun,” jawab Si Sopir enteng.

“Itu *sih* terlalu lama, makan waktu. Kalau di Amerika, paling-paling hanya butuh waktu dua tahun,” timpal Sang Turis.

Setibanya di Bundaran HI, turis tadi kembali bertanya, “Kalau bangunan ini, kira-kira berapa lama waktu yang dibutuhkan sampai betul-betul berwujud hotel?”

“Dua tahun,” jawab Si Sopir mencoba memendekkan waktu.

“Ah, kalau di Amerika *sih* paling-paling hanya butuh waktu setahun.”

Sewaktu sampai di dekat kompleks Stadion Bung Karno atau dulu disebutnya Stadion Utama Senayan, Sang Turis ini pun kembali melontarkan pertanyaan yang sama.

Tanpa memperlihatkan rasa bersalah sedikit pun Si Sopir menjawab,

“Entahlah, Mister. Kemarin sore stadion ini belum ada di sini.”

Nah, lho. Sekadar omong-omong *mah* siapa takut!



B. Kerangka Konseptual

Kegiatan proses belajar mengajar yaitu dimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang dilaksanakan di sekolah. Kegiatan proses belajar mengajar ini perlu adanya media pembelajaran karena pada saat ini, di era industri 4.0 teknologi sudah semakin canggih dan modern.

Maka dari itu media pembelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah yaitu berbentuk media cetakan berupa majalah sekolah. Majalah sekolah sangat diperlukan pada saat belajar mengajar berlangsung. Karena dengan adanya majalah sekolah peserta didik akan merasa nyaman dan menyenangkan, sehingga membuat suasana di dalam kelas efektif dan efisien, tidak mengalami kebosanan. Adanya media pembelajaran di sekolah dapat membantu seorang guru atau pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung dalam menyampaikan materi atau pesan yang akan disampaikan. Selain media pembelajaran dapat membantu seorang guru atau pendidik, media pembelajaran ini dapat berfungsi memudahkan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi atau pesan yang disampaikan, dapat juga menarik perhatian, dan menimbulkan motivasi belajar peserta didik yang lebih tinggi atau meningkat.

C. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian relevan yang terkait antara lain :

- 1) Penelitian Chirana Suprihatin, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Majalah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Pada Materi Cahaya”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa majalah. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah mengembangkan majalah pada penelitian tersebut yaitu mengembangkan majalah Fisika untuk meningkatkan minat baca siswa SMP dengan menggunakan metode research and development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengembangkan majalah sekolah pada materi teks anekdot siswa SMA dengan menggunakan penelitian pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian yang dilakukan hanya sampai dengan tahap pengembangan (*Development*). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chirana Suprihatin, dkk menunjukkan bahwa Dari hasil rata-rata uji coba minat baca siswa terhadap Majalah Fisika yang dikembangkan baik dari uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar didapat hasil minat baca siswa senilai 72,9%. Hasil ini mengalami peningkatan sebesar 9,3% dari minat baca awal siswa. Sedangkan hasil rata-rata evaluasi terhadap kelayakan media oleh evaluator ahli media dan ahli materi didapat kesimpulan media dalam kriteria baik dengan presentase sebesar 80,2%.

- 2) Penelitian Eka Efrida (2020), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Majalah Islami Berbasis Digital Untuk Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III Sub Tema Sumber Energi” Metode penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pengembangan media pembelajaran berupa majalah islami berbasis digital untuk keterampilan menyimak peserta didik kelas III sub tema sumber energi ini layak dan mendapat respon positif untuk dijadikan media pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 81,76% “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh rata-rata 80% “layak”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 96,65% “sangat layak”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh rata-rata 80,56% “layak”. Hasil uji coba skala besar memperoleh skor rata-rata 77,18% “layak”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) Penelitian Badriatul Awaliyah (2015), yang berjudul “Pengaruh penggunaan majalah anak terhadap perbendaharaan kata siswa kelas II MI EL-SYIFA Ciganjur Jakarta Selatan.” Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan *One-Way Anova*, dan dilanjutkan

dengan uji signifikansi menggunakan uji-t. Setelah dilakukan pengujian diperoleh t_{hitung} sebesar 4,305, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,000. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan majalah anak terhadap perbendaharaan kata siswa kelas II MI EL-SYIFA Ciganjur Jakarta Selatan.