

**PENEMUAN TERBIMBING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS ANEKDOT BERBASIS KARIKATUR DAN
PENGARUHNYA TERHADAP KUALITAS BERPIKIR KREATIF
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BATUJAJAR TAHUN
PELAJARAN 2017/2018**

Ayu Rohayani

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Pasundan
ayurohayani@gmail.com

R. Panca Pertiwi Hidayati

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Pasundan
panca.pertiwi.hidayati@unpas.ac.id

Naskah masuk: Juli	disetujui: Agustus	revisi akhir: September.
--------------------	--------------------	--------------------------

Abstrak: Model discovery merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pedoman bagi siswa untuk menggali materi pembelajaran secara bertahap menuju tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam model penemuan terbimbing ini, siswa belajar menemukan jawaban atas masalah yang dikemukakan oleh guru dengan bimbingan intensif dari guru. Hal tersebut dapat memberikan dampak pada peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model discovery terbimbing pada pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dan untuk mengetahui dampaknya terhadap meningkatnya pemikiran kreatif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (mix). Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMAN 1 Batujajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal, lembar observasi, angket skala sikap, serta wawancara sebagai penunjang pelaksanaan penerapan model penemuan terbimbing dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dan pengaruhnya terhadap kualitas berpikir kreatif siswa. Instrumen tersebut dikategorikan valid dan reliabel setelah dianalisis dengan expert judgement dan uji statistik (validitas dan reliabilitas). Perhitungan penelitian ini melalui pengujian rata-rata pretest dan posttest kelas, jumlah skor pretest dan posttest, mengetahui nilai maksimum dan minimum, dan pengujian hipotesis dengan paired sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat dengan nilai rata-rata pretes 83,1 dan rata-rata postes 54,1. Pengaruh peningkatan kualitas terhadap berpikir kreatif siswa setelah menerapkan model penemuan terbimbing sesuai dengan hasil uji hipotesis gain, nilai probabilitas atau tanda. (2-tailed) $0,00 < 0,005$. Besarnya pengaruh terhadap kualitas berpikir kreatif ditunjukkan oleh hasil pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata dari pretest ke posttest. Dengan demikian, model penemuan terbimbing dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

Kata kunci: Model Guided Discovery, Menulis text berbasis karikatur dan anekdot, Berpikir kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran ketika siswa menerima dan memahami pengetahuan sebagai bagian dari dirinya dan kemudian mengolahnya sedemikian rupa untuk kemajuan bersama.

Seiring perkembangan zaman, standar atas model pembelajaran yang baik turut berkembang pula. Perubahan dan perbaikan atas konsep-konsep pendidikan yang ada merupakan bukti adanya tuntutan untuk menjadikan pendidikan yang lebih baik. Hal tersebut ditujukan untuk meningkat-nya motivasi, keaktifan, dan keberhasilan belajar siswa. Oleh sebab itu, dalam kegiatan belajar dan pembelajaran seorang guru dituntut dapat memilih dan memilah model dan media yang tepat, atau bahkan menggunakan model baru yang sesuai dengan keadaan dan keinginan para siswanya. Salah satu model pembelajarannya adalah inkuiri.

Anam (2016:7) menyatakan, bahwa inkuiri berasal dari kata inquiry yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti penyelidikan/ meminta keterangan. Hal tersebut bermakna bahwa siswa diminta untuk mencari dan menemukan sendiri.

Salah satu inkuiri (penemuan) yang digunakan dalam penelitian ini adalah inkuiri (penemuan) terbimbing. Model penemuan terbimbing ini merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pembimbing pengarah bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara bertahap menuju sasaran pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam kurikulum 2013 terdapat materi tentang menulis teks anekdot. Keberadaan teks anekdot dalam kurikulum 2013 ini didasarkan kepada pembelajaran mengemukakan pendapat di ruang publik. Peserta didik diharapkan mengetahui lebih jauh tentang layanan publik untuk mengupayakan pemenuhan kebutuhan masyarakat dalam rangka melaksanakan ketentuan peraturan perundang-undangan. Layanan publik sering mendapatkan kritik atau menjadi bahan lelucon yang membuat gelak tawa.

Kritik dan lelucon itu disampaikan melalui anekdot.

Pada pembelajaran menulis teks anekdot ini sulit berkembang, karena proses belajar dan latihan sangat minim. Kemampuan siswa untuk menuangkan ide serta mengorganisasi-kannya kurang terpantau. Siswa beranggapan bahwa kegiatan menulis cukup sulit dan tidak terlalu penting. Menindaklanjuti hal tersebut, guru sebagai fasilitator seyogyanya dapat memotivasi peserta didik untuk gemar menulis dan mengungkapkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan, terutama menulis teks anekdot.

Pendapat Djamarah dan Zain (2002) yang dikutip dalam <http://krisbudiono.blogspot.com> menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Salah satu media pembelajaran yang menuntun peserta didik menuju pembelajaran yang efektif dalam menulis teks anekdot yaitu dengan media karikatur. Larousse (dalam Widiastuti, 2015) menyatakan, bahwa "Caricature est le dessin, peinture satirique ou grotesque de quelqu'un ou quelque chose". Pendapat ini berarti karikatur adalah gambar, lukisan/ gambar yang lucu atau aneh dari seseorang atau sesuatu. Dalam situs <http://www.zonasukses.com/blog/cara-berpikir-kreatif-dan-inovatif-dalam-bisnis/> menyatakan, bahwa

rata-rata siswa hanya duduk diam di kursi sambil mengerjakan tugas-tugas tertulis. Meskipun pembelajaran di depan meja memang punya tempat tersendiri dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dan kebiasaan belajar yang baik, konsentrasi yang terlalu berlebihan pada hal ini akan menghalangi kita

untuk bisa melihat potensi dan pendekatan-pendekatan yang lebih kreatif dan aktif.

Cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah dengan memperbaiki mental dan kemampuan teknik. Keduanya sangat penting. Kita harus mengatasi hambatan berpikir, supaya pikiran kita lebih kritis dan kreatif. Oleh karena itu, model penemuan terbimbing dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur ini, diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didik dalam berpikir kreatif.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Model Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Berbasis Karikatur dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batujajar Tahun Pelajaran 2017/2018."

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan belum mampu membimbing siswa untuk aktif dalam melaksanakan pembelajarannya.
2. Minimnya kemampuan dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga dalam proses pembelajaran menulis anekdot siswa sulit mencari ide dan gagasan.
3. Pembelajaran yang dilakukan tidak mengarah pada kegiatan berpikir kreatif.

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur pada siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah kualitas berpikir kreatif siswa yang menggunakan model penemuan

terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional?

3. Apakah terdapat pengaruh antara kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur terhadap kualitas berpikir kreatif siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing dan siswa yang menggunakan model konvensional?

Batasan masalah adalah suatu upaya agar memperoleh data atau hasil penelitian yang baik, mendalam, dan terarah. Maka dalam penelitian ini, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan model penemuan terbimbing.
- b. Kemampuan menulis anekdot dibatasi pada penulisan struktur teks anekdot berbasis karikatur.
- c. Kemampuan berpikir kreatif siswa dibatasi pada indikator kemampuan berpikir kreatif dalam menulis teks anekdot.

Dengan adanya batasan masalah ini, penulis akan lebih spesifik dalam melakukan pembahasan terhadap materi yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini, penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai, yaitu:

1. untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot berbasis karikatur yang menggunakan model penemuan terbimbing dengan yang menggunakan model konvensional;
 2. untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional;
 3. untuk mengetahui pengaruh kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
-

Dengan ditetapkannya tujuan, penulis akan lebih mudah menyampaikan gagasan sesuai dengan rumusan tujuan yang telah dirancang. Semoga penelitian yang dilakukan menjadi langkah awal dalam berkarya, memacu orang lain untuk melakukan penelitian yang lebih baik dan penelitian ini bermanfaat bagi orang-orang yang membutuhkan.

KAJIAN TEORETIS

Model Penemuan Terbimbing

Anam (2016: 7) menyatakan, bahwa secara bahasa, inkuiri (Penemuan) berasal dari kata inquiry yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti penyelidikan/ meminta keterangan; terjemahan bebas untuk konsep ini adalah "Siswa diminta untuk mencari dan menemukan sendiri". Hamalik (2003: 63) menyatakan, bahwa pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa (student centered) di mana kelompok-kelompok siswa ke dalam suatu persoalan mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan di dalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas.

Inkuiri terbimbing (guided inquiry) adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pembimbing pengarah bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara bertahap menuju sasaran pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran berbasis inkuiri (penemuan) bertujuan untuk mendorong siswa semakin berani dan kreatif dalam berimajinasi. Dengan imajinasi, siswa dibimbing untuk menciptakan penemuan-penemuan, baik berupa penyempurnaan yang sudah ada, maupun menciptakan ide atau gagasan yang belum pernah ada sebelumnya.

Pemaparan tersebut memberikan gambaran bahwa pembelajaran dengan model penemuan terbimbing mampu menjadikan pembelajaran yang menarik baik bagi pendidik sebagai pemberi materi pelajaran, maupun bagi peserta didik sebagai penerima pelajaran.

Menulis Teks Anekdot Berbasis Karikatur Tarigan (2008:3) menyatakan,

"Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain".

Pateda (1989:100) menyatakan, "Menulis adalah pengalihan bahasa lisan ke dalam bentuk tertulis. Pengertian ini mengarahkan bahwa kegiatan menulis itu mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterrampilan berbahasa secara aktif, bukan hanya sekadar menghasilkan pola bahasa yang mereka ketahui, melainkan dapat menjembatani hal-hal yang mereka rasakan, pikirkan, atau yang mereka kehendaki.

Priyatni (2014:4) menyatakan, "Teks anekdot adalah teks yang memaparkan cerita singkat yang menarik, lucu, dan mengesankan karena isinya berupa kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, atau suatu fenomena /kejadian".

Berdasarkan beberapa pengertian teks anekdot tersebut, penulis menyimpulkan bahwa teks anekdot itu merupakan cerita lucu, menarik, dan mengesankan yang di dalam ceritanya mengandung unsur sindiran atau kritikan, biasanya ditujukan kepada orang-orang yang terkenal.

Dalam menulis teks anekdot, penulis harus memperhatikan struktur teks yang sudah ditetapkan. Kosasih (2014:5) menyatakan struktur teks anekdot sebagai berikut.

- a. Abstraksi merupakan pen-dahuluan yang menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isu suatu teks.
- b. Orientasi merupakan bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama. Bagian inilah yang menjadi penyebab timbulnya krisis.
- c. Krisis atau komplikasi merupakan bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian itulah adanya kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.

- d. Reaksi merupakan tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya. Reaksi yang dimaksud dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
- e. Koda merupakan penutup atau kesimpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita. Di dalamnya dapat berupa persetujuan, komentar, ataupun penjelasan atas maksud cerita yang dipaparkan sebelumnya.

Menurut Priyatni (2014:4) secara garis besar struktur teks anekdot adalah sebagai berikut.

- a. Judul
Judul teks anekdot itu singkat, padat, dan langsung merujuk hal atau objek yang hendak dianekdotkan.
- b. Abstrak
Teks anekdot termasuk ke dalam kategori teks narasi (cerita). Teks anekdot diawali dengan abstrak yang berisi uraian ringkas tentang objek atau hal yang hendak disindir atau dikritik.
- c. Orientasi
Cerita dilanjutkan dengan pengenalan terhadap pelaku dan peristiwa.
- d. Krisis
Memuat tahapan peristiwa dan cerita mulai memuncak dan hampir menuju penyelesaian.
- e. Reaksi
Jawaban terhadap permasalahan yang diajukan pada tahap krisis. Ini merupakan inti kritik yang memuat unsur lucu atau mengesankan.
- f. Koda
Berisi penutup yang merupakan penegasan terhadap hal yang dikritik atau disindir.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat Kosasih, struktur teks anekdot menurut Priyatni terdiri dari judul, abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Demikian pula dalam Kemendikbud (2013:113) menyatakan (Subyeknya siapa?) bahwa struktur teks anekdot meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

Penulis menyimpulkan bahwa struktur teks anekdot di antaranya adalah abstraksi sebagai pengenalan awal, orientasi sebagai bagian yang merujuk pada masalah, krisis sebagai suatu inti dari masalah yang terjadi dengan keanehan dan kelucuan, reaksi sebagai tanggapan dari permasalahan yang telah terjadi, dan terakhir adalah koda sebagai penyelesaian konflik dari sebuah anekdot. Dengan adanya struktur teks anekdot ini, diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk membuat suatu produk teks anekdot sesuai dengan ketentuan teks yang berlaku.

Karikatur diartikan sebagai gambar olok-olok yang mengandung pesan, sindiran, dan sebagainya. Gautier dalam Maharsi (2016:6) menyatakan, bahwa karikatur bisa dikatakan sebagai bentuk olok-olok atau ejekan yang beradab. Sekaitan dengan hal tersebut, Larousse (dalam Widiastuti, 2015) menyatakan, bahwa "Caricature est le dessin, peinture satirique ou grotesque de quelqu'un ou quelque chose". Pendapat ini berarti karikatur adalah gambar, lukisan/gambar yang lucu atau aneh dari seseorang atau sesuatu.

Seiring dengan adanya unsur humor dalam karikatur, serta adanya pesan sindiran dalam gambarnya, maka karikatur ini digunakan sebagai media untuk pembelajaran memproduksi teks anekdot, karena dapat merangsang siswa mengembangkan rasa humor dari karikatur yang dilihatnya.

Berpikir Kreatif

Parnes (dalam Beetlestone, 2012: 5) mengungkapkan, bahwa berpikir kreatif tidak menunjukkan bahwa pikiran kreatif itu berbeda secara kualitatif. Akan tetapi berpikir kreatif itu merupakan proses reflektif yang merupakan bagian dari proses kreatif.

Menurut Lowenfeld dan Brittain (dalam Beetlestone, 2012: 100), ada empat tahap perkembangan kreatif yaitu sebagai berikut.

1. Scribbling stage (Tahap corat-coret):
anak-anak sibuk mengeksplorasi

- lingkungan melalui inderanya dan mengekspresikannya melalui pola-pola yang acak.
2. Pre-schematic (Pra-skematik): anak mengekspresikan pengalaman-pengalaman nyata ataupun imajinasi, dengan usaha pertamanya untuk mempresentasikan.
 3. Schematik (Skematik): anak menginvestigasi cara-cara dan metode-metode baru, berusaha mencari sebuah pola untuk menciptakan hubungan antara dirinya dan lingkungan.
 4. Visual Realism (Realisme Visual): anak menyadari peran kelompok/lingkungan sosial. Mengekspresikan hasrat untuk bekerja dalam sebuah kelompok.
 5. Dari pemaparan tersebut dapat kita ketahui bahwa terdapat beberapa tahapan dalam berpikir kreatif. Dengan adanya penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas berpikir kreatif pada siswa.

Dalam sebuah penelitian hipotesis untuk memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti, dan yang diuji lebih lanjut melalui penelitian yang bersangkutan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

- a. Kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur pada siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- b. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- c. Terdapat korelasi antara Kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan kualitas berpikir kreatif pada siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing dengan

siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Demikianlah jawaban sementara atau hipotesis dari penelitian yang akan dilaksanakan pada pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing di kelas X SMA Negeri 1 Batujajar Tahun Pelajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (Mixed Method) tipe penyisip (Embeded Design). Pada penelitian ini penulis menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini sebelum sampel diberi perlakuan akan dilakukan pretest (tes awal) dan pada akhir pembelajaran akan dilakukan posttest (tes akhir). Desain pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tempat untuk penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Batujajar, Jalan Selacau, Bandung Barat. Penelitian dilaksanakan pada rentang waktu dari bulan Juni sampai Oktober 2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 1 Batujajar. Sampel dalam penelitian ini X IPS 5 dan X IPS 4.

Dalam teknik pengumpulan data penulis menggunakan teknik studi pustaka, teknik uji coba, teknik tes, dan teknik analisis. Semua teknik tersebut dilakukan untuk mendapatkan data dengan baik.

Dalam penelitian tentang pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur, penulis menggunakan beberapa instrumen penelitian untuk teknik pengumpulan data. Instrumen yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan instrumen tes untuk mengetahui hasil kualitas berpikir kreatif.

Data-data yang terkumpul belum menjadi hasil dan harus diolah karena data ini merupakan data mentah yang diperoleh dari instrumen yang dibuat oleh penulis. Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan penulis adalah (1)

membuat tabel persiapan; (2) mencari mean dari pretest dan posttest; (3) mencari kuadrat derivasi; (4) mencari koefisien; (5) melihat nilai pada tabel koefisien dengan taraf signifikan 5% pada tingkat kepercayaan 95%; (6) menguji signifikan koefisien. Demikianlah metode pada penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian mix method (campuran) ini dilaksanakan di kelas X IPS 5 (kelas eksperimen) dan X IPS 4 (kelas kontrol) SMAN 1 Batujajar Bandung dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 36 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3-4 April 2018. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot sebelum dan sesudah menggunakan media karikatur dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas berpikir kreatif siswa.

Data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi yang berisi catatan mengenai pelaksanaan implementasi model penemuan terbimbing, hasil wawancara, dan analisis data pretest dan posttest. Adapun data kuantitatif adalah data hasil penilaian LKPD, pretest, posttest, dan penilaian kemampuan berpikir kreatif.

Selain penilaian terhadap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, penulis juga menilai proses dan hasil kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing. Penilaian proses merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru selama peserta didik mengikuti proses pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing. Rata-rata peserta didik sudah menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan tetapi masih sedikit dan belum ajeg/

konsisten dalam kegiatan menulis teks anekdot.

Analisis hasil pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing didapatkan melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Nilai terendah pretest yaitu 16 dan nilai tertinggi yaitu 88. Urutan nilainya adalah nilai 16 sebanyak 2 orang, nilai 27 sebanyak 2 orang, nilai 33 sebanyak 1 orang, nilai 38 sebanyak 3 orang, nilai 44 sebanyak 3 orang, nilai 50 sebanyak 3 orang, nilai 55 sebanyak 3 orang, nilai 66 sebanyak 3 orang, nilai 72 sebanyak 6 orang, nilai 83 sebanyak 2 orang, nilai 88 sebanyak 1 orang. Nilai rata-rata pretest adalah 54,16.

Adapun nilai terendah posttest yaitu 61 dan nilai tertinggi yaitu 100. Urutan nilainya adalah nilai 61 sebanyak 2 orang, nilai 66 sebanyak 2 orang, nilai 72 sebanyak 2 orang, nilai 77 sebanyak 5 orang, nilai 83 sebanyak 2 orang, nilai 88 sebanyak 10 orang, nilai 94 sebanyak 1 orang, nilai 100 sebanyak 5 orang. Nilai rata-rata posttest adalah 83,16.

Dari hasil perhitungan tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih besar dari pada pretest yakni $83,16 > 54,16$ dengan selisih nilai sebesar 29, sedangkan presentase kenaikan pretest dan posttest adalah 96,6%. Hal ini berarti pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing terlaksana dengan baik.

Berdasarkan analisis data, di-peroleh derajat kebebasan sebesar 29 dengan tingkat kepercayaan 95%, ternyata thitung $> t_{tabel}$, yaitu $8,92 > 2,04$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada siswa kelas X IPS SMAN 1 Batujajar dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing. Hal ini menunjukkan bahwa menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar.

Pembahasan

Hipotesis pertama diterima. Kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur pada siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hipotesis kedua diterima. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dari hasil pretest dengan rata-rata 54,16 dan hasil posttest dengan rata-rata 83,16. Perbedaan ini menunjukkan selisih 29 sehingga menghasilkan peningkatan dari pretest ke posttest sebesar 29. Analisis hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa kelas X SMA Negeri 1 Batujajar mampu mengikuti pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur menggunakan model penemuan terbimbing.

Hipotesis ketiga diterima. Terdapat korelasi antara Kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan kualitas berpikir kreatif pada siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti berdasarkan uji statistik, diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,92 > 2,04$. Dalam tingkat kepercayaan 95% taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan 29. Dengan demikian, model penemuan terbimbing efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Batujajar tahun pelajaran 2017/ 2018.

Demikian data hasil evaluasi yang telah penulis analisis. Berdasarkan data dan analisis hasil evaluasi tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa ketiga hipotesis yang diajukan dapat diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran menulis teks anekdot berbasis karikatur pada

siswa kelas X SMA Negeri 1 Batujajar tahun pelajaran 2017/ 2018, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan menulis teks anekdot berbasis karikatur pada siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model penemuan terbimbing lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest yaitu 54,16 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 83,16. Jadi selisih rata-rata nilai pretest dan nilai posttest yaitu 29. Kemudian presentase kenaikan pretest dan posttest adalah 96,6%. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X SMK Pasundan 1 Kota Bandung mampu menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan baik.
3. Terdapat pengaruh terhadap peningkatan kualitas berpikir kreatif siswa setelah penerapan model penemuan terbimbing sesuai dengan hasil uji hipotesis gain yaitu nilai probabilitas atau sign. (2-tailed) $0,00 < 0,005$. Besarnya pengaruh terhadap kualitas berpikir kreatif ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan rata-rata dari pretest ke posttest.
4. Demikianlah simpulan dari hipotesis yang penulis buktikan melalui penelitian yang dilaksanakan pada saat terjun ke lapangan untuk mengambil data.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang menulis teks anekdot berbasis karikatur dengan menggunakan model penemuan terbimbing pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Batujajar, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Seorang pendidik khususnya pendidik yang mengajar di bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia,

hendaknya dapat memilih strategi yang tepat dan bervariasi untuk mengajar. Dengan beragam strategi yang digunakan oleh guru tentunya akan memicu minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya dengan memberikan sisipan humor pada sela-sela pembahasan materi pembelajaran.

2. Pendidik hendaknya memberikan latihan menulis dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Tujuannya adalah supaya peserta didik lebih kreatif dan imajinatif dalam rangka mengasah bakat dan kemampuan mereka pada bidang linguistik dan kesastraan.
3. Pendidik hendaknya memberikan koreksian terhadap hasil siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, khususnya dalam pembelajaran memproduksi teks anekdot. Koreksian ini dapat menuntun peserta didik menjadi siswa yang kritis dan teliti dalam mengerjakan sesuatu.
4. Untuk pihak-pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang dapat menunjang majunya pendidikan di Indonesia.
5. Untuk pihak sekolah diupayakan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang baik, demi terciptanya lingkungan belajar yang aman dan nyaman.

Demikianlah saran-saran yang dapat penulis kemukakan berkenaan dengan penelitian ini. Semoga karya skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2016). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Beetlestone, F. (2012). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Djamarah dan Zain. (2002). <http://krisbudiono.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2017 pukul 08:21.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Kemendikbud. (2013). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kosasih, E. (2013). *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisan)*. Bandung: Yrama Widya.
- Maharsi, Indria. (2016). *Mudah dan Praktis Menggambar dengan Pensil Karikatur*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Pateda, M. (1989). *Analisis Kesalahan*. Flores: Arnoldus.
- Priyatni, E. T. (2014). *Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/MA Kelas X*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widiastuti. (2015). <http://PPKM.V21.Widiastuti-Melalui-Media-Karikatur-dalam-Pembelajaran.Pdf>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2017 pukul 7:25.
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/karikatur>. Diakses pada tanggal 29 April 2017 pukul 17:36.
- <http://www.zonasukses.com/blog/cara-berpikir-kreatif-dan-inovatif-dalam-bisnis/>. Diakses pada tanggal 29 April 2017 pukul 17:45.
- <http://penelitianindakankelas.blogspot.co.id/2012/04/laporan-ptk-sd-tentang-keterampilan.html?m=1> diakses pada tanggal 20 Agustus 2017 pukul 09:00.