

**IMPLEMENTASI GURU TERHADAP METODE PAIKEM DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X IPA MA  
AISYIYAH SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Skripsi  
Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**ERVI KURNIASTUTI  
10533 786614**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi atas Nama **ERVI KURNIASTUTI**, NIM **10533 7866 14** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **188 Tahun 1440 H/2018 M**, tanggal 29 Muharram 1440 H / 09 Oktober 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 11 Oktober 2018.

Makassar, 02 Shafar 1440 H  
11 Oktober 2018 M

**PANITIA UJIAN:**

- |                    |                                      |         |
|--------------------|--------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua :         | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.             | (.....) |
| 3. Sekretaris :    | Dr. Baharullah, M.Pd.                | (.....) |
| 4. Dosen Penguji : | 1. Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M.Pd.  | (.....) |
|                    | 2. Andi Paida, S.Pd., M.Pd.          | (.....) |
|                    | 3. Dr. H. Rusdi, M.Pd.               | (.....) |
|                    | 4. Iskandar, S.Pd., M.Pd.            | (.....) |

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**

NBM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Judul Skripsi : **Implementasi Metode PAIKEM dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Guru Siswa Kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa**  
 Nama : **ERVI KURNIASTUTI**  
 NIM : 10533 7866 14  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. M. Idris Said DM., M.Pd.**

Pembimbing II

**Anzar, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**  
NBM : 860.934

Ketua Jurusan Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia

**Dr. Munirah, M.Pd.**  
NBM : 951 576

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan puja dan puji syukur ke hadirat Allah swt. yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Serta tidak lupa pula salawat dan salam atas junjungan Nabi Besar Muhammad saw. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat pada pencapaian gelar sarjana S1 pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Begitu banyak pengalaman yang menjadi sebuah pelajaran bagi penulis dal  
mengerjakan skripsi ini. Tidak sedikit kendala dan hambatan yang penulis hadapi, namun berkat ketabahan, kesabaran, dan keikhlasan serta kemauan dan kerja keras disertai bantuan dan doa dari berbagai pihak yang memberikan dukungan baik moril maupun material sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada yang terhormat kedua orang tua yang sangat berjasa dalam hidup penulis, mereka yang selalu memberi apa pun yang anaknya mau tak terkecuali dukungan dan moril. Dalam hal ini Ayahanda Lukman dan Almarhum Ibunda Sulaimah. Prof. Dr. H. M. Ide Said DM, M. Pd. pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan untuk memberi waktu serta ilmu pengetahuan dengan penuh kebijaksanaan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Anzar, S. Pd., M. Pd. pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan untuk memberi waktu serta ilmu pengetahuan dengan penuh kebijaksanaan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dr. Munirah, M. Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S. Pd., M. Pd., Ph. D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.

Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S. E., M. M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga saran dan kritik pembaca tetap Penulis butuhkan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat baik bagi para pembaca maupun bagi penulis secara pribadi.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Makassar, September 2018  
Penulis,

Ervi Kurniastuti

## ABSTRAK

**Ervi Kurniastuti, 2018, Implementasi Guru terhadap Metode PAIKEM dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.** Skripsi. Dibimbing oleh Prof. Dr. H. M. Ide Said, DM, M. Pd. pembimbing I dan Anzar, S, Pd., M. Pd. pembimbing II. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreatifitas guru bahasa Indonesia dalam penerapan PAIKEM pada materi anekdot di kelas X MA Aisyiyah sungguminasa kabupaten gowa. Penelitian ini bersifat deskriptif analisis. Pencapaian hasil belajar berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi anekdot di kelas X IPA dapat terlihat sebagai berikut; dalam penerapan pembelajaran aktif, dapat terlihat guru mampu menerapkannya, yaitu seluruh siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran inovatif dapat terlihat guru tidak kreatif, karena guru tidak adanya media pembelajaran yang dapat mendukung pada materi anekdot dan biasanya guru hanya menggunakan ceramah dan diskusi saja sehingga pembelajaran kurang menarik oleh siswa. Penerapan pembelajaran kreatif, guru mampu menerapkannya, hal ini terlihat ketika seluruh kelompok berhasil membuat teks anekdot dan memperagakan di depan kelas. Penerapan pembelajaran efektif, guru kurang menerapkannya, karena tidak dapat memanfaatkan waktu yang telah disediakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara keseluruhan. Penerapan pembelajaran menyenangkan, terlihat guru kurang menerapkannya, karena seluruh siswa masih merasa bosan. Hal ini dikarenakan guru tidak menerapkan game disela-sela pelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran aktif, dapat terlihat guru mampu menerapkannya, inovatif terlihat guru tidak kreatif, kreatif guru mampu menerapkannya, efektif guru kurang menerapkannya sama dengan pembelajaran menyenangkan guru kurang menerapkannya.

**Kata kunci : Metode paikem (*pembelajaran aktif, inovatif,kreatif, efektif dan menyenangkan*), anekdot.**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

**“Mimpi itu tetap semu jika tidak ada tindakan nyata”**

**Berangkat dengan penuh keyakinan,  
Berjalan dengan penuh keikhlasan,  
Istiqomah dalam menghadapi cobaan.**

“kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki”

Jadilah seperti karang dilautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya kepada ALLAH apa pun dan di mana pun kita berada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

Karya ini kupersembahkan karena cintaku kepada Allah Swt dan Rasul-Nya, serta cinta kepada Ayah handaku tercinta **LUKMAN** dan ibundaku almarhumah **SULAIMAH** kepada saudaraku **ERMA, ERDI, ERWANDI, ERSINTA** dan kepada mereka yang senantiasa megiringi langka dengan do'a yang tulus demi kesuksesanku

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SUTAR PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	
1. Hasil Penelitian Relevan .....	7
2. PAIKEM .....	8
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	25
B. Kerangka Pikir .....	26



**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi Penelitian .....	28
C. Populasi dan Sampel .....	28
D. Data dan Sumber Data .....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	31
F. Tekni Analisis Data .....	31
G. Instrumen penelitian .....	33

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	35
B. Pembahasan .....	49

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	52
B. Saran .....	52

DAFTAR PUSTAKA .....	54
----------------------	----

LAMPIRAN .....	56
----------------	----

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
3.1 Jumlah populasi siswa kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa .....	23
3.2 Jumlah sampel siswa kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa .....	28

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman baru kearah yang lebih baik. Menurut Syah (2010: 215) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh seseorang agar orang lain belajar. Belajar biasa juga diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri, belajar di bawah bimbingan pengajar. Menurut Rusman (2015: 12) menjelaskan bahwa belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Suatu pengajaran yang baik adalah apabila proses pengajaran itu menggunakan strategi yang tepat dan dapat membuahkan hasil, (pencapaian tujuan intruksional), secara lebih tepat dan cermat serta optimal.

Pendidikan merupakan wahana untuk saling bertukar ilmu pengetahuan dan pendapat, pendidikan diharapkan mampu mencerdaskan bangsa dan membangun bangsa. Berawal dari harapan tersebut, pendidikan tidak hanya mencerdaskan bangsa, tetapi di dalam pendidikan juga harus termuat pendidikan nilai. Pendidikan nasional yang diamanahkan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pusat Bahasa PEPDIKNAS 2005: Pendidikan yaitu sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai objek tertentu dan spesifik. Pengetahuan yang diperoleh secara formal tersebut berakibat pada setiap individu yaitu memiliki pola pikir, perilaku dan akhlak yang sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. M. J. Langeveld: Pendidikan merupakan upaya dalam membimbing manusia yang belum dewasa kearah kedewasaan. Pendidikan adalah suatu usaha dalam menolong anak untuk melakukan tugas-tugas hidupnya, agar mandiri dan bertanggung jawab secara susila. Pendidikan juga diartikan sebagai usaha untuk mencapai penentuan diri dan tanggung jawab.

Pengertian pendidikan menurut Ihksan (2005 : 1) bahwa dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan terlebih dahulu perlu diketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering dipergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu: Pedagogi dan Pedagoik. Pedagogi berarti “pendidikan” sedangkan pedagoik artinya “ ilmu pendidikan”. Pedagogik atau ilmu pendidikan yang menyelidiki, merenungkan tentang gejala- gejala perbuatan mendidik. Istilah ini berasal dari kata “pedagogia” (Yunani) yang berarti pergaulan dengan anak-anak. Sedangkan yang sering digunakan istilah pedagogos adalah seorang pelayan (bujang) pada zaman Yunani kuno yang pekerjaannya mengantar dan menjemput anak-anak sekolah. Pedagogos berasal dari kata paedos (anak) dan agoge (saya membimbing, memimpin). Menurut Muhajir (2000: 20) dalam bahasa Romawi pendidikan diistilahkan sebagai *aducate* yang berarti memperbaiki moral dan melati intelektual.

Menurut Langeved (2001: 3) pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bentuk yang diberikan kepada anak tertuju kepada kedewasaan anak itu atau lebih tepat membentuk anak agar cukup melaksanakan tugas individunya sendiri. Dalam pengertian yang sederhana dan umum maka pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Guru harus mampu memberikan ruang yang luas untuk siswa mengembangkan bakat dan kemampuan yang mereka miliki secara optimal. Dalam hal ini guru tidak boleh membatasi gerak siswa di dalam kelas. Untuk itulah PAIKEM sangat dibutuhkan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Model pembelajaran ini menggambarkan keseluruhan proses belajar mengajar yang berlangsung menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tersebut, tentu saja diperlukan ide-ide kreatif dan inovatif guru dalam memilih metode dan merancang strategi pembelajaran.

Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) merupakan salah satu strategi yang dapat ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran. PAIKEM senantiasa memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar. Sementara siswa sebagai peserta pelajar yang harus aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. dalam proses pembelajaran PAIKEM itu terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainnya. dalam suasana pembelajaran seperti itu siswa tidak terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya, berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka sama sekali tidak terjadi. Suatu pengajaran yang baik adalah apabila proses pengajaran itu menggunakan strategi yang tepat dan dapat membuahkan hasil, (pencapaian tujuan intruksional), secara lebih tepat dan cermat serta optimal.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan aktif dan menyenangkan diharapkan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tidak efektif apabila tujuan belajar tidak tercapai dengan baik. Model pembelajaran PAIKEM bukan model pembelajaran baru. Sebelum PAIKEM muncul, model pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) telah lama populer di kalangan guru-guru. Inovasi pembelajaran terus menerus dilakukan dengan menambah sederetan model pembelajaran bernuansa baru seperti *Contextual Teaching Learning (CTL)*, *Problem Based Learning (PBL)*, *Cooperative Learning* dan sebagainya. Semua

model pembelajaran tersebut mengarah pada pembelajaran yang tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat belajar (*teacher centered learning*) karena ada asumsi bahwa pembelajaran yang terlalu didominasi oleh guru dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreatif selama proses pembelajaran.

Inti dari PAIKEM terletak pada kemampuan guru untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang inovatif. Strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi menggambarkan keseluruhan proses belajar mengajar yang berlangsung menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Model PAIKEM menuntut guru untuk kreatif menggunakan berbagai metode, alat, media pembelajaran dan sumber belajar. Agar guru memiliki wawasan luas tentang metode pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tentang “Implementasi Guru Terhadap Metode PAIKEM dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi fokus penelitian yang akan dibahas oleh peneliti adalah bagaimana penerapan guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi Anekdote di Kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa?.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi Anekdote di kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis, yaitu diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai kreativitas guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi Anekdote.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis, yaitu:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi keilmuan Bahasa Indonesia.
- b. Bagi guru, khususnya guru pendidikan bahasa Indonesia sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kreativitas guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi Anekdote.
- c. Bagi siswa, memberikan kontribusi untuk senantiasa terpacu dalam meningkatkan belajarnya untuk hasil yang lebih optimal dan membangun sikap aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hasil Penelitian Relevan**

Adapun penelitian yang relevan yaitu penelitian sejenis (Naskah Publikasi) telah dilakukan oleh Sundusiah (2017) berjudul *Kreativitas Guru Bahasa Indonesia dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Materi Anekdote (Studi Kasus di Kelas X Semester II MAN 12 Jakarta Barat)* dengan hasil penelitian dalam penerapan pembelajaran aktif, dapat terlihat guru mampu menerapkannya, yaitu seluruh siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran inovatif dapat terlihat gurutidak kreatif karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung pada materi anekdot dan biasanya guru hanya menggunakan ceramah dan diskusi saja sehingga pembelajaran kurang menarik oleh siswa. Penerapan pembelajaran kreatif, guru mampu menerapkannya, hal ini terlihat ketika seluruh kelompok berhasil membuat teks anekdot dan memperagakan di depan kelas. Selanjutnya, penerapan pembelajaran Efektif, guru mampu menerapkannya, yaitu dengan memanfaatkan waktu yang telah disediakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara keseluruhan. Penerapan pembelajaran menyenangkan, terlihat guru kurang menerapkannya, karena seluruh siswa masih merasa bosan. Hal ini dikarenakan guru tidak menerapkan game disela-sela pelajaran yang berlangsung.

Adapun Penelitian relevan yang lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mulyaningsih (2015) dengan judul “Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Negeri Prembulan Galur Kulon Progo. Adapun hasil penelitian: (1) Dalam pembelajaran tematik guru mengembangkan dan menanamkan sembilan nilai karakter yang dikembangkan oleh Kemendiknas. Nilai-nilai tersebut yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. (2) Hambatan yang dihadapi guru dalam implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran tematik adalah sarana dan prasarana berupa media yang terbatas dan metode pembelajaran belum bervariasi, hambatan dalam melakukan penilaian sikap selama pembelajaran, dan faktor keluarga

## **2. PAIKEM**

### **a. Konsep PAIKEM**

Dasar hukum pelaksanaan pembelajaran harus berbasis PAIKEM terdapat dalam beberapa regulasi. *Pertama*, undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1, ayat 1: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 40 ayat (2): Pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. *Kedua*, dalam Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005

tentang Standar Nasional Pendidikan. Beberapa pasal menyebutkan: Pasal 19, ayat 1: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. *Ketiga*, dalam Undang-undang RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Pasal 1, ayat 1: - Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Di samping itu, permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, secara tegas memberikan pedoman bagi perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian, dan pengawasannya.

#### b. Pengertian PAIKEM

PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Selanjutnya, PAIKEM dapat didefinisikan sebagai: pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan pelbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk

mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata disuapi guru.

PAIKEM adalah suatu akronim yang digunakan dalam konteks pembelajaran. Akronim sejenis yang digunakan yakni yang berarti Aktif, Senang, Inovatif dan Kreatif. Secara umum memang dikenal dengan sebutan PAKEM yakni Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Tetapi seiring dengan perkembangannya ditambah dengan pengembangan dari pembelajaran kreatif yakni pembelajaran yang inovatif. dan sekarang lebih dikenal dengan PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.

Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan menggambarkan keseluruhan proses belajar mengajar yang berlangsung menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tersebut, tentu saja diperlukan ide-ide kreatif dan inovatif guru dalam memilih metode dan merancang strategi pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan aktif dan menyenangkan diharapkan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tidak efektif apabila tujuan belajar tidak tercapai dengan baik.

Adapun maksud dari masing-masing kata PAIKEM adalah: 1) Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan memecahkan masalah. 2) Inovatif yaitu guru harus

menciptakan kondisi belajar dan kegiatan pembelajaran yang baru sesuai tuntutan dan perkembangan pendidikan. 3) Kreatif yaitu guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. 4) Efektif yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran yakni mencapai tujuan/kompetensi yang ditetapkan. 5) Menyenangkan yaitu guru harus mampu menciptakan suasana belajarmengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya tinggi. Berikut ini akan disajikan pengertian PAIKEM lebih rinci:

#### a. Pembelajaran Aktif

Aktif berarti: *“in the habit of doing things, energetic”*. Artinya, terbiasa berbuat segala hal dengan menggunakan segala daya. Pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Menurut Agus (2012: 137) belajar aktif merupakan strategi belajar yang diartikan sebagai proses belajar mengajar yang menggunakan berbagai metode yang melibatkan pada keaktifan siswa dan melibatkan berbagai potensi siswa baik yang bersifat fisik, mental, emosional maupun intelektual untuk mencapai tujuan pendidikan yang berhubungan dengan wawasan kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal.

Guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa agar siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa aktif adalah siswa yang bekerja keras untuk mengambil tanggung jawab lebih besar dalam proses belajarnya sendiri.

Sedangkan lingkungan belajar aktif adalah lingkungan belajar, dimana para siswa secara individu didukung untuk terlibat aktif dalam proses membangun model mentalnya sendiri, dari informasi yang telah mereka peroleh. Bonwell dan Eison memberikan beberapa contoh pembelajaran aktif, misalnya, pembelajaran berpasang-pasangan, berdiskusi, bermain peran, debat, studi kasus, terlibat aktif dalam kerja kelompok, atau membuat laporan singkat, dan sebagainya. Menurut Taslimuharrom, sebuah proses belajar dikatakan aktif (*active learning*) apa bila mengandung;

- 1) keterlekatan pada tugas (*commitment*) dalam hal ini, materi, metode, dan strategi pembelajaran hendaknya bermanfaat bagi siswa, sesuai dengan kebutuhan siswa dan bersifat memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi.
- 2) Tanggung jawab (*Responsibility*) dalam hal ini, sebuah proses belajar perlu memberikan wewenang kepada siswa untuk berfikir kritis secara bertanggung jawab, sedangkan guru lebih banyak mendengar dan menghormati ide-ide siswa, serta memberikan pilihan dan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan sendiri.
- 3) Motivasi (*Motivation*) Proses belajar hendaklah lebih menggunakan motifasi intrinsik siswa. Motifasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.

#### b. Pembelajaran Inovatif

Inovasi sebagai: *“something newly introduced such as method or device”*, berdasarkan definisi ini, segala aspek (metode, bahan, perangkat, dan sebagainya) dipandang baru atau bersifat inovatif apabila metode dan sebagainya berbeda atau belum dilaksanakan oleh seorang guru meskipun semua itu bukan barang baru bagi guru lain. Menurut Jauhar (2011: 11) pembelajaran inovatif juga merupakan pembelajaran yang mendorong aktifitas belajar. Membangun pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan cara-cara yang diantaranya menampung setiap karakteristik siswa dan mengukur kemampuan atau daya serap setiap siswa. Dalam hal ini, seorang guru bertindak inovatif dalam hal:

- 1) Menggunakan bahan atau materi baru yang bermanfaat dan bermartabat.
- 2) Menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru.
- 3) Memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan keadaan siswa, sekolah, dan lingkungan dan
- 4) Melibatkan perangkat teknologi pembelajaran.

Di sisi lain, siswa pun bertindak inovatif dalam hal:

- 1) Mengikuti pembelajaran inovatif dengan aturan yang berlaku.
- 2) Berupaya mencari bahan atau materi sendiri dari sumber-sumber yang relevan; dan
- 3) Menggunakan perangkat teknologi maju dalam proses belajar. Selain itu, dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif diperlukan adanya beraneka ragam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi.

#### c. Pembelajaran Kreatif

Kreatif berarti menggunakan hasil ciptaan atau kreasi baru atau bahkan berbeda dengan sebelumnya. Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan hal-hal yang artistik lainnya. Menurut Uno (2007: 12) pembelajaran kreatif adalah salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

Kreatifitas adalah sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Dalam hal ini seorang guru harus mampu kreatif dalam arti:

- 1) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam.
- 2) Membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana.
- 3) Memanfaatkan lingkungan.
- 4) Mengelola kelas dan sumber belajar dan
- 5) Merencanakan proses dan hasil belajar.

Di sisi lain, siswapun dituntut untuk kreatif dalam hal:

- 1) Merancang atau membuat sesuatu dan
- 2) Menulis atau mengarang.

#### d. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. disamping itu, yang terpenting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang didapat baik oleh siswa maupun guru. Dan untuk mengetahui keefektifan sebuah proses pembelajaran, maka pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dimaksud disini bukan sekedar tes untuk siswa, tetapi semacam refleksi, perenungan yang



dilakukan oleh guru dan siswa, serta didukung oleh data catatan. Hal ini sejalan dengan kebijakan penilaian berbasis kelas atau penilaian *authentic* yang lebih menekankan pada penilaian proses selain penilaian hasil belajar.

Di satu sisi, guru menjadi pengajar yang efektif, karena:

- 1) Menguasai materi yang diajarkan.
- 2) Mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh.
- 3) Menghargai siswa dan memotivasi siswa.
- 4) Memahami tujuan pembelajaran.
- 5) Mengajarkan keterampilan memecahkan masalah.
- 6) Menggunakan metode yang bervariasi.
- 7) Mengembangkan pengetahuan pribadi dengan banyak membaca.
- 8) Mengajarkan cara mempelajari sesuatu.
- 9) Melaksanakan penilaian yang cepat dan benar.

Di sisi lain, siswa menjadi pembelajar yang efektif dalam arti:

- 1) Menguasai pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi yang dilakukan.
- 2) Mendapat pengalaman baru yang berharga.

#### e. Pembelajaran Menyenangkan

Menurut Mulyasa (2006: 191-194) pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada batasan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Pembelajaran yang menyenangkan perlu dipahami secara luas, bukan berarti hanya ada lelucon, banyak bernyanyi, atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran

yang dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman, dan asyik. Perasaan yang mengasyikkan mengandung unsur dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu.

Adapun ciri-ciri pokok pembelajaran yang menyenangkan, adalah:

- 1) Adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang, aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi.
- 2) Terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan.
- 3) Terlibatnya semua indera dan aktivitas otak kiri dan kanan.
- 4) Adanya situasi belajar yang menantang bagi siswa untuk berpikir jauh kedepan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari dan
- 5) Adanya situasi belajar emosional yang positif ketika parasiswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat, dan dukungan yang antusias.

Dalam pembelajaran yang menyenangkan guru tidak membuat siswa:

- 1) Takut salah dan dihukum.
- 2) Takut ditertawakan teman-teman.
- 3) Takut dianggap sepele oleh guru atau teman.

Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa:

- 1) Berani bertanya.
- 2) Berani mencoba atau berbuat.
- 3) Berani mengemukakan pendapat atau gagasan dan
- 4) Berani mempertanyakan gagasan orang lain.

### c. Karakteristik PAIKEM

Sebagai strategi pembelajaran di sekolah PAIKEM memiliki karakteristik-karakteristik antara lain:

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) Belajar yang berorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu.
- 3) Belajar secara berkesinambungan dan tuntas.
- 4) Belajar yang menyenangkan.

Sementara itu, pembelajaran saat ini masih lebih cenderung berpusan pada guru, artiyang berpusat pada guru yaitu:

- 1) mengacar bersifat terdiosonal dan siswa pasif.
- 2) menyampaikan melalui ceramah tanpa medifikasi.
- 3) guru menyampikan materi secara mutlak materi yang iya ajarkan dan cara siswa mendapatkan informasi mengenai materi yang mereka pelajari.

### e. Arti penting PAIKEM

Ada 2 alasan perlunya pendekatan PAIKEM diterapkan di sekolah,yakni:

- 1) PAIKEM lebih memungkinkan siswa dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran. Selama ini hanya guru yang aktif sementara parasiswanya pasif sehingga pembelajaran menjenuhkan, tidak menarik, tidak menyenangkan bahkan kadang menakutkan bagi siswa.
- 2) PAIKEM lebih memungkinkan guru dan siswa berbuat kreatif bersama. Guru berupaya segala cara untuk melibatkan siswa secara kreatif dalam pembelajaran. Sementara itu, siswa juga didorong agar kreatif dalam

berinteraksi dengan sesama teman, guru, materi pelajaran, dan segala alat bantu belajar sehingga hasil pembelajaran meningkat.

#### f. Manfaat PAIKEM

Manfaat dari strategi pembelajaran dengan PAKEM, di antaranya:

- 1) Mendorong perkembangan intelektual siswa (*intellectual growth*)  
Menurut Jean Piaget, pembelajaran aktif, terutama yang melibatkan siswa secara langsung dengan alam, sangat penting bagi perkembangan intelektual siswa. Sebagai contoh, siswa menyiram air pada seenggok tanah/pasir yang menyerupai gunung akan membantunya memahami berbagai prinsip alam seperti erosi, banjir, gravitasi, hubungan sebab akibat, dan sebagainya.
- 2) Membantu perkembangan fisik siswa (*physical development*) aktivitas belajar yang mengikut sertakan kegiatan seperti memotong, menempel, mewarnai gambar, mengisi teka-teki puzzle akan membantu perkembangan motorik keterampilan halus (*fine motor skill*) siswa.
- 3) Membantu ketrampilan sosial siswa (*building social skill*)

#### g. Langkah-Langkah PAIKEM

Pakem adalah Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan.

##### 1. Review

Guru dan siswa meninjau ulang pelajaran yang lampau (sebelumnya).

##### 2. Pengembangan

Guru senantiasa menyajikan ide baru dan perluasan konsep .

##### 3. Latihan Terkontrol

Guru memeriksa kemungkinan terjadinya miskonsepsi. dianjurkan dengan kerja kelompok.

#### 4. Seat Work

Siswa bekerja mandiri atau dalam kelompok dengan perluasan konsep.

#### 5. Laporan siswa perorangan atau kelompok

Hasil kerja individu atau kelompok dilaporkan untuk kalau perlu ada perbaikan.

#### 6. Pendalaman melalui permainan

Anak diajak bermain dengan tujuan untuk memperdalam materi.

#### 7. Pajangan hasil karya

Hasil karya dipajang berfungsi sebagai apresiasi karya dan perpustakaan kelas/sudut baca

#### 8. Pemberian PR untuk tindak lanjut.

PR harus dikoreksi dan dinilai.

#### h. Hal-Hal Penting yang Harus Diperhatikan dalam Implementasi PAIKEM

Dalam mengimplementasikan PAIKEM, guru perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Memahami sifat yang dimiliki siswa Pada dasarnya anak memiliki *imajinasi* dan sifat *ingin tahu*. Semua anak terlahir dengan membawa dua potensi ini. Keduanya merupakan modal dasar bagi perkembangannya sikap/pikiran kritis dan kreatif. Oleh karenanya, kegiatan pembelajaran perlu dijadikan lahan yang kita olah agar menjadi tempat yang subur bagi perkembangan kedua potensi anugerah Tuhan itu.

2. Memahami perkembangan kecerdasan siswa Jean Piaget membagi perkembangan kecerdasan akal perkembangan kognitif manusia menjadi empat tahapan, yakni:
  - a. *Sensory-motor* (sensori-motor/0-2 tahun).
  - b. *Pre-operational* (pra-operasional/2-7 tahun).
  - c. *Concrete-operational* (konkret-operasional/7-11 tahun)
  - d. *Formal-operational* (formal-operasional/11 tahun ke atas).
3. Mengenal siswa secara perorangan dalam PAIKEM perbedaan individual perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa dalam kelas tidak selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya. Siswa yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah dengan cara tutor sebaya.
4. Memanfaatkan perilaku siswa dalam pengorganisasian belajar Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, siswa dapat bekerja berpasangan atau dalam kelompok.
5. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah Pada dasarnya belajar yang baik adalah memecahkan masalah karena dalam belajar sesungguhnya kita menghadapkan siswa pada masalah. Hal ini memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menganalisis masalah dan kreatif

untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengembangkannya, antara lain dengan sering memberikan tugas atau mengajukan pertanyaan terbuka dan memungkinkan siswa berpikir mencari alasan dan membuat analisis yang kritis.

6. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik  
Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAIKEM. Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajang untuk memenuhi ruang kelas. Selain itu, hasil pekerjaan yang dipajang diharapkan memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa lain.
7. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar  
Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat siswa merasa senang dalam belajar. Belajar dengan menggunakan lingkungan tidak selalu harus di luar kelas. Bahan dari lingkungan dapat dibawa ke ruang kelas untuk menghemat biaya dan waktu. Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan seperti mengamati (dengan seluruh indera), mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasi, membuat tulisan, dan membuat gambar/diagram.
8. Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar  
Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa. Umpan balik hendaknya lebih banyak mengungkapkan kekuatan daripada kelemahan siswa. Selain itu, cara memberikan umpan balik pun harus secara santun. Hal ini

dimaksudkan agar siswa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar selanjutnya.

9. Membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental Banyak guru yang cepat merasa puas saat menyaksikan para siswa sibuk bekerja dan bergerak, apalagi jika bangku diatur berkelompok dan para siswa duduk berhadapan. Situasi yang mencerminkan aktifitas fisik seperti ini bukan ciri berlangsungnya PAIKEM yang sebenarnya, karena aktif secara mental (*mentally active*) lebih berarti pada aktif secara fisik (*physically active*). Sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengungkapkan gagasan merupakan tanda-tanda aktif secara mental

### **3. Anekdote**

Pelajaran ini merupakan proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks anekdot. Pembelajaran teks ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik mengembangkan wawasan pengetahuan mengenai kritik dan humor dalam layanan publik. Tujuannya adalah agar peserta didik terampil berpikir kritis dan kreatif serta mampu bertindak efektif menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata.

Anekdote adalah sebuah cerita singkat dan lucu atau menarik, yang mungkin menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Depdiknas (2003), pengertian teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya berkisar pada orang-orang penting dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Anekdote selalu disajikan berdasarkan pada kejadian nyata dan melibatkan orang-orang yang



sebenarnya, apakah terkenal atau tidak, biasanya disuatu tempat yang dapat diidentifikasi. Menurut Kamendikbut (2013:111) pengertian teks anekdot adalah sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya.

Namun, seiring waktu, modifikasi pada saat penceritaan kembali dapat mengubah sebuah anekdot tertentu menjadi sebuah fiksi, sesuatu yang diceritakan kembali tapi terlalu bagus untuk nyata. Terkadang menghibur, anekdot bukanlah lelucon, karena tujuan utamanya adalah tidak hanya untuk membangkitkan tawa, tetapi untuk mengungkapkan sesuatu kebenaran yang lebih umum dari pada kisah singkat itu sendiri, atau untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan ringan, sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

Adapun Struktur Teks Anekdot pada umumnya terdiri dari lima bagian. Lima bagian itu antara lain Abstrak, Orientasi, Krisis, Reaksi Dan Koda. Abstrak adalah bagian di awal paragraf yang berfungsi memberi gambaran tentang isi teks. Biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang akan ada di dalam teks. Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi. Biasanya penulis bercerita dengan detail di bagian ini. Krisis adalah bagian dimana terjadi hal atau masalah yang unik atau tidak biasa terjadi pada si penulis atau orang yang diceritakan. Reaksi adalah bagian bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tadi. Coda merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut. Bisa juga dengan memberi kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis.

Ciri-Ciri Teks Anekdot Untuk dapat memahami teks anekdot dengan baik, maka perlu diperhatikan ciri-ciri teks anekdot berikut ini: a. Dari kehidupan nyata dan diubah menjadi cerita yang berisi senda gurau, b. Bersifat fiktif, c. Tujuan utamanya mengungkapkan kebenaran secara umum dengan cara menghibur pembaca, d. Terkadang ada sindiran/satire, e. Berkaitan dengan tradisi tamsil.

#### **4. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

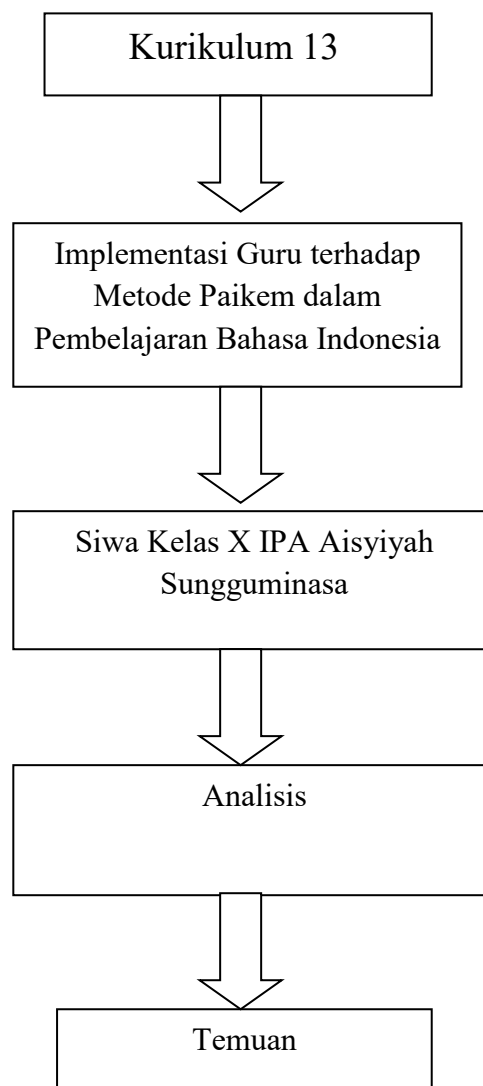
Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa Anomin (2009: 3). Kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa, analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi. Subana dan Sunarti (2005: 12) bagi peringkat pemulah penguasaan keterampilan membaca – menulis permulaan dan menyimak, berbicara tingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekati kenyataan. Juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat

kaitannya dengan keberhasilan pebelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran.

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis (Depdiknas, 2003). Sedangkan tujuan pembelajaran bahasa, menurut Basiran (1999: 11) adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan.

## B. Kerangka Pikir

Secara visual, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



### 2.1 Bagan Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif (menggambarkan apa adanya) dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini. Secara umum, penelitian kualitatif dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Melalui metode ini, peneliti akan menganalisis data yang didapatkan dari lapangan dengan detail. Peneliti tidak dapat meriset kondisi sosial yang diobservasi, karena seluruh realitas yang terjadi merupakan kesatuan yang terjadi secara alamiah. Hasil dari penelitian kualitatif juga dapat memunculkan teori atau konsep baru apabila hasil penelitiannya bertentangan dengan teori dan konsep yang sebelumnya dijadikan sebagai kajian dalam penelitian.

Bogdan dan Taylor (dalam Darmadi, 2014: 287) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang, dan perilaku yang diamati. penelitian kualitatif adalah penelitian yang memberikan penggambaran yang jelas mengenai subjek dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif ini melakukan kajian yang holistik (menyeluruh) sehingga dalam metode penelitian kualitatif

cenderung penelitian dilakukan dalam kurun waktu yang panjang. Dari pengertian penelitian kualitatif menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang meletakkan subjek penelitian sebagai sumber informasi mengenai masalah-masalah yang akan diteliti.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MA Aisyiyah Sungguminasa yang terletak di Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan.

## **C. Populasi Dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2008 : 115) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah berkenaan dengan data, bukan orang atau bendanya atau totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap. Dan populasi biasa juga diartikan sebagai keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian.”

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti, kemudian populasi itu dibatasi sejumlah siswa atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama. Oleh karena itu, populasi adalah alat ukur dasar seorang peneliti dalam menentukan jenis, jumlah, dan

kriteria sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa Kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
	IPA	29 Orang
	IPS	30 Orang
Jumlah	Jumlah	59 Orang

## 2. Sampel

Menurut Arikunto (2007:117) sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel acak (*random sampling*), karena siswa kelas X memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Berdasarkan hasil undian yang ditetapkan menjadi sampel adalah siswa kelas X IPA sebanyak 29 orang siswa sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Siswa Kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa

Kabupaten Gowa

<b>Perincian siswa kelas x</b>	
Siswa laki-laki	9 Orang
Siswa perempuan	20 Orang
<b>Jumlah</b>	<b>29 Orang</b>

#### **D. Data dan Sumber Data**

##### 1. Data

Data adalah keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan). Murni, (2008: 41). Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa Pembelajaran Anekdote siswa MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.

##### 2. Sumber Data

Sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh. Sumber data dapat berupa orang yang dapat memberikan data melalui wawancara, tempat yang menyajikan tampilan berupa keadaan (misalnya ruangan, wujud benda, dan lain-lain) dan bergerak (misalnya aktivitas, kinerja, kegiatan belajar mengajar, dan lain-lain), maupun simbol (*paper*) yang menyajikan tanda berupa huruf, angka, atau simbol-simbol lain. Arikunto (2007:107). Dalam penelitian ini, data diperoleh dari guru Bahasa Indonesia siswa MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.



### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan dengan dokumen. Menurut Sugiyono (2010:329) , Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Alasan peneliti menggunakan teknik dokumen sebagai metode pengumpulan data karena objek dari penelitian ini adalah tentang bagaimana guru bahasa indonesia mengajarkan pembelajaran teks anekdot, yang akan di sesuaikan dengan metode PAIKEM.

### **F. Teknik Analisis Data**

Sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian deskriptif kualitatif, maka teknik analisis data dalam penelitian ini adalah penelitian isi. Dengan menggunakan studi dokumentasi seperti buku ajar, RPP, SK, dan KD.

Analisis data yakni mencari pola-pola dalam data, baik perilaku yang muncul, objek-objek, atau badan pengetahuan. Analisis data pada penelitian kualitatif bersifat induktif. Dilakukan melalui pengaturan yang logis dan sistematis. Dilakukan sejak sebelum, selama, dan setelah selesai dilapangan, oleh peneliti yang sejak awal terjun

kelapangan, berinteraksi dengan latar dan orang (subjek) dalam rangka pengumpulan data. Analisis data mengikuti langkah-langkah umum data penelitian kualitatif Miles and Huberman 1984 dalam (Sugiyono, 2010:337) :

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Hal yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penelitian ini termasuk analisis dokumen atau analisis isi, karena akan memanfaatkan prosedur untuk menarik kesimpulan yang benar dari dokumen yaitu berupa Pembelajaran Tek Anekdote Bahasa Indonesia siswa MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa. Komponen-komponen tersebut akan diperinci, dipilih-pilih, diklasifikasi, dibandingkan maupun diklasifikasi kemudian hasilnya akan dicocokkan dengan teori tentang prinsip-prinsip pengembangan.

Setelah data dari lapangan terkumpul dengan menggunakan beberapa metode diatas, maka peneliti akan mengolah dan menganalisa data tersebut dengan menggunakan analisis secara deskriptif kualitatif, tanpa teknik kuantitatif.

### **G. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan. (Darmadi 2014:287)

Instrumen penelitian ini adalah *human instrument*, yaitu peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, membuat kesimpulan atas temuannya, dan akhirnya peneliti menjadi pelapor hasil penelitiannya. peneliti bertindak sebagai instrument sekaligus pengumpul data. Artinya dalam proses pengumpulan data peneliti mengadakan pengamatan yaitu secara khusus mengamati guru bahasa indonesia megajarkan materi anekdot pada siswa.

Sehubungan dengan itu, peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa. secara formal untuk melakukan penelitian.

2. Peneliti bertemu dengan Waka MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa. untuk memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud serta tujuan peneliti.
3. Memperkenalkan diri secara formal maupun semi formal kepada komponen sekolah yaitu guru dan karyawan guna meminta dukungan dan bimbingan.
4. Membuat jadwal kegiatan observasi dan wawancara yang disesuaikan dengan jadwal sekolah, maupun kesepakatan dengan pihak informan.
5. Mengadakan observasi di lapangan untuk mendapatkan data menunjang.  
Adapun instrumen penelitian ini berdasarkan prinsip dan indikator PAIKEM sebagai berikut:

1. Prinsip

- a) Mendorong partisipasi aktif peserta didik.
- b) Mengembangkan budaya membaca dan menulis.
- c) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut.
- d) Keterkaitan dan keterpaduan.
- e) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Indikator

- a. Mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar, dan kebiasaan belajar.
- b. Mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- c. Pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

- d. Keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satuan keutuhan pengalaman belajar.
- e. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi serta terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian penggunaan penelitian deskriptif, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Data penelitian ini adalah bagaimana penerapan guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi anekdot yang berarti cerita lucu di kelas.

Berikut ini merupakan hasil Analisis Implementasi Guru terhadap Metode PAIKEM dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X IPA MA AISYIYAH Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Kreativitas guru dalam menerapkan PAIKEM pada materi anekdot guru merupakan salah satu faktor pendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Guru juga menjadi penentu keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Beragamnya karakter yang dimiliki oleh siswa, tentunya tidak sama satu dengan yang lainnya. Masing-masing siswa berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, tidak semua siswa dapat dengan mudah menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk itulah pengelolaan kelas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu mengelola dan menguasai kelas secara baik dan secara menarik sehingga tidak ada siswa yang merasa bosan dan asik sendiri dengan kegiatannya masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa, bahwa guru bahasa Indonesia yang mengajar hanya satu orang saja yang akan mengajar di kelas X, XI dan XII dengan hari yang berbeda-beda. Peneliti

menjadikan kelas X tepatnya kelas X IPA yaitu Ibu Suhana S, Pd. sebagai objek penelitian peneliti. Guru bahasa Indonesia Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran PAIKEM. Untuk itulah, diperlukan pengelolaan kelas yang menarik. Pengelolaan kelas yang menarik dan tidak membosankan memerlukan kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru ketika hendak melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Guru yang selalu mengembangkan kreativitasnya akan mempunyai gaya atau cara yang baru untuk menyampaikan materi pelajaran yang menarik siswa.

Beliau mengatakan bahwa kreativitas yang harus dimiliki seorang guru adalah guru harus mengikuti perkembangan zaman, tidak hanya berjalan di tempat saja, tetapi mengikuti kemajuan-kemajuan di bidang pendidikan. Misalnya kadang-kadang memberikan tugas kepada siswa berkaitan dengan kemajuan teknologi yang sesuai dengan materi dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga anak dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Beliau juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan kreativitas dalam mengajar, yaitu dengan metode yang semakin bagus, semakin canggih sehingga anak semangat dan termotivasi. kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa menerapkan Kurikulum 2013. Pada pelajaran bahasa Indonesia kelas X materi yang terdapat pada Kurikulum tersebut adalah teks anekdot, eksposisi, laporan hasil observasi, prosedur kompleks dan negosiasi. Kelima materi tersebut akan dipelajari selama dua semester. Tugas seorang guru harus mampu menyampaikan materi

tersebut dengan menarik dan tidak membuat siswa jenuh ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Karakter siswa yang mudah bosan dan tidak dapat bertahan lama untuk tetap fokus pada pelajaran, membuat guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Dengan penerapan PAIKEM di dalam kelas seluruh siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam tercapai serta waktu belajar yang telah ditetapkan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin. Beliau menyatakan PAIKEM sangat cocok untuk pelajaran bahasa Indonesia karena guru dan siswa bisa berkomunikasi dengan lancar dan siswa menjadi lebih aktif.

Penerapan PAIKEM dalam proses kegiatan belajar mengajar pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi anekdot sangat membutuhkan kreativitas guru, tanpa kreativitas dalam merancang pembelajaran, siswa akan merasa mudah bosan dan mereka lebih memilih untuk berbincang-bincang dengan temannya. Berdasarkan hasil wawancara peneliti, guru bahasa Indonesia berpendapat untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki seorang guru, yaitu dengan sering *sharing-sharing* kepada guru-guru lain dan guru-guru sesama MGMP sekolah-sekolah lain sehingga kreativitas akan muncul. Selain itu juga kita harus mengikuti perkembangan zaman. Kepala sekolah MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa, memberikan kebebasan seluas-luasnya kepada guru untuk mengembangkan kreativitasnya, baik itu dalam menerapkan metode, alat, media, dan sebagainya. Pada materi anekdot, yaitu



siswa diminta untuk membuat teks anekdot. Teks anekdot merupakan cerita singkat dan lucu atau menarik yang mungkin menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya.

Dengan materi anekdot guru harus mampu menyampaikan dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk materi anekdot, guru bahasa Indonesia membentuk beberapa kelompok siswa untuk mempraktekan di depan kelas dan memberi tugas untuk melihat kejadian sehari-hari yang biasa dialami kemudian apa yang dilihat oleh siswa itu langsung dibuat teks anekdot setelah itu baru dipraktikkan di depan kelas. Kreativitas menggunakan PAIKEM ketika menyampaikan materi anekdot sangatlah penting. Beliau berpendapat mengenai kreativitas dalam menyampaikan anekdot, yaitu kreativitas dalam menyampaikan materi anekdot dengan bermain peran, jadi dibuat drama atau didemonstrasikan di depan kelas, sehingga kreatif anak itu akan muncul. Biasanya kalau mendemonstrasikan itu kreasinya banyak yang muncul sehingga memicu untuk semakin lebih bagus lagi dari teman yang sudah tampil.

Berikut adalah uraian proses pembelajaran bahasa Indonesia materi anekdot dengan menerapkan PAIKEM di kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.

#### 1. Pembelajaran Aktif

Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan di kelas X IPA dengan materi pelajaran anekdot yang dipimpin oleh guru bahasa Indonesia, berjalan dengan kondusif. Dalam proses kegiatan belajar mengajar materi anekdot seluruh

siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti ikut serta di dalam kelas mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti melihat guru bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran aktif. Hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa berani mengemukakan gagasannya tentang teks anekdot, berani tampil ke depan untuk mendemonstrasikan hasil karangannya, membuat teks anekdot, siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mereka. Guru bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran aktif dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan demonstrasi.

Pembelajaran aktif, di mana guru hanya sebagai fasilitator, siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran aktif, siswa aktif dalam bertanya, mengemukakan gagasan, serta mampu mendiskusikan gagasan orang lain dan gagasan sendiri. Untuk merangsang siswa menciptakan kondisi tersebut guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa agar siswa dapat bertanya dan membangun gagasannya.

Guru bahasa Indonesia di kelas X IPA ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar materi anekdot terlihat guru tersebut mampu menciptakan pembelajaran aktif. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti guru selalu mengajukan pertanyaan pada siswa. Pada saat itu, guru bertanya kepada siswa tentang apa itu teks anekdot, apa struktur teks anekdot, setiap siswa aktif untuk menjawab pertanyaan dari guru mereka. Selain itu, pada saat proses pembuatan teks anekdot seluruh siswa aktif terlibat dalam pembuatan teks anekdot.

Dalam pembelajaran aktif guru hendaknya mendiskusikan hasil gagasan yang dikemukakan oleh siswa. Pada hal ini, guru mampu melaksanakannya, yaitu ketika setiap kelompok mendemonstrasikan hasil teks anekdot kemudian kelompok yang tidak maju mendiskusikan struktur teks anekdot dan guru bertanya pada salah satu kelompok untuk menganalisis teks anekdot yang telah didemonstrasikan di depan kelas. Seluruh siswa aktif terlibat mengemukakan gagasan mereka sehingga proses belajar berjalan dengan lancar dan aktif.

Proses belajar mengajar melibatkan seluruh siswa dan juga guru. pembelajaran aktif tidak hanya siswa saja yang dituntut untuk aktif di dalam kelas, tetapi guru juga harus aktif salah satunya, yaitu memberikan umpan balik. Ketika peneliti melaksanakan wawancara dengan guru bahasa indonesia kelas X mengenai pemberian umpan balik agar siswa aktif, beliau menjawab tentu saja saya memberikan umpan balik dari sini kita akan menambah wawasan untuk siswa juga kemudian guru akan mengetahui tindak lanjut sesudah materi diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara beliau juga mengatakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, baik itu aktif bertanya maupun aktif membangun sebuah gagasan, yaitu dengan memberikan ransangan-ransangan seperti yang telah mereka pelajari kemudian siswa tertarik dan termotivasi untuk aktif dalam materi pelajaran. Pemberian ransangan dapat terlihat ketika kegiatan belajar mengajar anekdot, guru memberikan ransangan kepada siswa, yaitu sebelumnya guru menyampaikan terlebih dahulu materi anekdot, apa itu teks anekdot, strukturnya apa saja dan contoh anekdot. Untuk merangsang siswa aktif maka guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk

berdiskusi serta membuat teks anekdot dan hasilnya dipergakan di depan kelas. Proses belajar mengajar berjalan dengan lancar seluruh siswa aktif terlibat membuat teks dan menjawab pertanyaan yang guru berikan tentang struktur teks anekdot.

Peneliti juga melaksanakan wawancara kepada siswa kelas X IPA peneliti bertanya kepada siswa mengenai apakah guru melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menjawab “ya”. Ada siswa yang menjawab “ya”, contohnya mempraktikkan teks anekdot di depan kelas dan berdiskusi unsur apa saja dalam teks anekdot itu. Selain itu, ada juga yang menjawab “ya” siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran aktif dengan materi anekdot di kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa berjalan dengan lancar. Seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan guru dapat memancing siswa untuk aktif dalam bertanya ataupun mengemukakan gagasannya mengenai teks anekdot.

## 2. Pembelajaran Inovatif

Proses belajar mengajar di kelas tidak luput dari media, metode, strategi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media, metode, strategi dalam proses belajar mengajar sangat penting. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang melibatkan banyak siswa dengan berbagai karakter dan latar belakang yang berbeda-beda membuat guru harus mampu memahami setiap karakter. Dengan penggunaan metode, dan strategi yang berbeda-beda setiap kali pertemuan akan membuat siswa senang dan tidak mudah bosan. Pembelajaran inovatif, di mana guru harus mampu menciptakan atau menggunakan

metode, media, strategi yang baru dan dapat memikat siswa untuk tetap fokus pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Ketika pelajaran bahasa Indonesia materi anekdot, pada saat peneliti ikut serta di dalam kelas, guru bahasa Indonesia kelas X IPA kurang menggunakan media pembelajaran. Guru hanya ceramah kemudian tanya jawab dan membentuk kelompok untuk membuat teks anekdot. Seharusnya media seperti LCD harus ada di dalam kelas agar dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran yang inovatif guru harus bertindak inovatif dalam arti menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru, melibatkan perangkat pembelajaran, dan memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif sesuai dengan keadaan siswa, sekolah, dan lingkungan.

Tidak hanya penggunaan media pembelajaran, tetapi penggunaan metode pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X IPA, ketika peneliti bertanya tentang apakah guru menggunakan metode pembelajaran secara bervariasi dalam menjelaskan materi pelajaran bahasa Indonesia, Ada sebanyak 6 siswa menjawab “Ya”, 4 siswa menjawab kadang-kadang, dan 4 siswa menjawab “tidak”. Hasil wawancara ketika menulis bertanya metode apa saja yang digunakan guru? sebagian besar menjawab metode ceraman dan diskusi. Salah satu siswa menjawab menjelaskan di papan tulis, dari buku LKS atau buku paket. Kemudian ada yang menjawab metode diskusi dan menjelaskan. Ada juga yang menjawab kadang-kadang, tapi siswa lebih sering diskusi, menjelaskan, dan praktik. Berdasarkan

wawancara tersebut bahwa guru bahasa Indonesia kelas X IPA hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktek.

Pembelajaran inovatif, guru tidak hanya harus mampu menemukan metode, media, dan strategi pembelajaran tetapi juga harus mampu mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata. Ketika peneliti mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia di kelas X IPA dengan materi anekdot, guru mampu mengaitkan dengan kehidupan nyata dengan memberikan contoh teks anekdot yang berkaitan dengan kejadian dan kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X IPA, penulis bertanya apakah guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Indonesia mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari ada siswa yang menjawab “ya” dan ada juga yang menjawab “tidak pernah”. Ketika ditanya soal apakah guru memberikan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa menjawab “ya” pernah tetapi tidak sering.

Dalam pembelajaran inovatif, tidak hanya guru yang dituntut untuk inovatif tetapi juga siswa harus inovatif dalam arti mampu mencari bahan atau materi secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, beliau mengatakan bahwa ia sering memberikan tugas kepada siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran dari sumber manapun, baik dari internet maupun dari buku sumber lainnya. Penerapan pembelajaran inovatif yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar materi anekdot di kelas X tidak kreatif atau tidak terlihat.

Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan metode dan media pembelajaran pada materi anekdot yang lebih menarik dan membuat siswa tidak mudah bosan serta tetap fokus pada pembelajaran. Pada saat peneliti ikut serta dalam proses pembelajaran, peneliti melihat guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung, misalnya di dalam kelas X IPA, tidak adanya LCD atau proyektor yang akan digunakan oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran inovatif beberapa siswa terlihat lebih sering bermain, mengobrol dengan teman sebangkunya, sehingga dalam penerapan pembelajaran yang inovatif kurang terlihat karena kurangnya penggunaan metode yang lebih menarik untuk siswa agar mereka tetap fokus pada pembelajaran.

### 3. Pembelajaran Kreatif

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas menuntut siswa dan guru untuk kreatif dalam berbagai hal. Pembelajaran kreatif mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi. Ketika penulis ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar di kelas X IPA materi anekdot, guru bahasa Indonesia mampu menerapkan pembelajaran yang kreatif. Hal itu terlihat ketika guru mampu menerapkan metode diskusi dan demonstrasi. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diberikan tugas oleh guru untuk membuat contoh teks anekdot setelah itu dipresentasikan di depan kelas.

Seluruh siswa dalam tiap kelompok berusaha membuat teks anekdot dan masing-masing memunculkan kreativitasnya dalam membuat teks anekdot yang berbeda

dengan kelompok lainnya. Ketika mempresentasikan hasilnya pun setiap kelompok mempunyai gaya dan kreativitasnya masing-masing untuk ditampilkan di depan teman-teman mereka dan juga guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X IPA, ada yang mengatakan tidak dan ada juga yang menyatakan kesulitan mereka menulis teks anekdot adalah menentukan topik dan menyusun kalimatnya. Selain itu, membuat sindiran yang mengandung kelucuan. Walaupun demikian, seluruh siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru mereka. Mereka mulai memunculkan kreativitasnya dan menuangkan ide-idenya pada teks anekdot yang mereka buat. Dalam proses pembelajaran guru sangat memberikan kebebasan pada siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Guru juga sangat menghargai ide-ide yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia tentang cara merangsang siswa untuk menjadi kreatif, guru bahasa Indonesia menjawab dengan memberikan tugas-tugas yang menurut guru bahasa Indonesia siswa itu senang, salah satunya karena pelajaran bahasa Indonesia dengan memberikan tugas kemudian diapresiasi itu salah satu yang membuat siswa menjadi senang.

Biasanya dari pengalaman siswa sendiri akan muncul ide-ide kreatif sehingga lebih memperkaya diri siswa itu sendiri. Guru harus bisa mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, misalkan dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif lagi.

#### 4. Pembelajaran Efektif



Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran benar-benar kondusif dan terarah dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Pada saat pelajaran bahasa Indonesia dengan materi anekdot, peneliti melihat seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan guru mampu mengatur waktu yang disediakan sehingga pelajaran di kelas berjalan secara terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai siswa maka guru bahasa Indonesia harus menguasai materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh siswa. Pada saat penulis mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas X IPA, beliau sangat memahami apa saja tujuan yang akan dicapai oleh siswa pada materi anekdot.

Ada lima karakter perilaku kunci dari guru yang efektif menurut pendapat Borrich:

- 1) kejelasan pelajaran, ini sangat terlihat ketika guru bahasa Indonesia menerangkan kepada siswa tentang teks anekdot dan siswa dapat memahaminya. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X IPA ketika peneliti bertanya mengenai apakah anda memahami teks anekdot yang dijelaskan oleh guru, mereka menjawab “ya paham”. Artinya, guru bahasa Indonesia dapat memberikan penjelasan secara jelas kepada siswa tentang teks anekdot.
- 2) variasi pembelajaran, terlihat ketika guru bahasa Indonesia tidak hanya menerangkan teks anekdot secara terus menerus tetapi juga dengan melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembuatan teks anekdot dan mendemonstrasikan di depan kelas.
- 3) berorientasi pada tugas, kegiatan ini terlihat setelah selesai menjelaskan materi, guru memberikan tugas baik itu tugas individu maupun tugas kelompok.
- 4) pelibatan proses belajar, hal ini terlihat guru mampu

mengajak seluruh siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembuatan teks anekdot dalam setiap kelompok. 5) keberhasilan siswa, terlihat ketika setiap kelompok mempresentasikan atau memperagakan hasil teks anekdot yang telah mereka buat.

Melalui hal itu, guru dapat melihat keberhasilan belajar siswa pada materi anekdot. Dalam hal penerapan pembelajaran materi anekdot, Ibu menerapkan dengan banyak melibatkan siswa. Siswa menjadi lebih banyak diberikan umpan-umpan sehingga mereka sendiri inovatif. Selain itu, dalam pembelajaran inovatif siswa juga harus berupaya mencari bahan atau materi sendiri dari berbagai sumber. Tindakan yang ibu lakukan, yaitu sering memberikan tugas kepada siswa yang berkaitan dengan materi dan mereka mencari di internet, bisa juga kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di perpustakaan untuk mencari berbagai sumber terkait dengan materi yang diajarkan.

Kepala sekolah juga memberikan saran kepada guru terkait pembelajaran guru bahasa Indonesia yang efektif, beliau mengatakan guru harus senantiasa memanfaatkan waktu yang sudah disediakan di sekolah agar tidak ada waktu yang terbuang sia-sia pada jam pelajaran berlangsung. Pada pembelajaran efektif, guru bahasa Indonesia kurang menerapkannya, karena tidak dapat memanfaatkan waktu yang telah disediakan. Guru bahasa Indonesia tidak dapat mengelola waktu di dalam kelas dengan baik sehingga pelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik dan siswa kurang memahaminya.

##### 5. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan artinya pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, nyaman, tidak bosan, tidak merasa takut, dan lain-lain. Pembelajaran menyenangkan ini sangat terlihat dalam proses pembelajaran materi anekdot. Seluruh siswa merasakan nyaman dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Seluruh siswa tidak merasa takut ketika diminta untuk mempraktekkan di depan kelas mengenai hasil teks anekdot yang sudah dibuat secara berkelompok. Tidak ada siswa yang merasakan tegang atau tidak nyaman ketika proses pembelajaran materi anekdot berlangsung.

Guru bahasa indonesia menerapkan pembelajaran yang menyenangkan pada materi anekdot. Beliau tidak membuat siswa takut salah dihukum, takut ditertawakan teman-teman, justru membuat siswa untuk berani mencoba dan berani mengemukakan pendapatnya melalui teks anekdot tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, ketika ditanya mengenai pendapat mereka tentang pembelajaran yang menyenangkan, Putri Nabila Aulia Nur menjawab, pembelajaran yang menyenangkan yaitu santai tetapi serius mungkin dengan metode lain misalnya seperti nonton, game yang masih berkaitan dengan materi akan lebih cepat nyangkut di otak. Tiara Cntika berpendapat bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang tidak materi terus tetapi ada game. M. Rifkiy Wiriawan berpendapat pembelajaran yang menyenangkan itu pembelajaran yang serius tapi santai dan tidak terlalu banyak memberikan tugas pada siswa yang tidak setara dengan penjelasan materi yang diberikan. Indah Cahyani menjawab pembelajaran yang menyenangkan yaitu yang tidak terlalu fokus pada materi agar tidak bosan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa mereka membutuhkan game yang menyenangkan dan tidak terus-terusan memberikan materi pelajaran. Artinya disela-sela proses pembelajaran seharusnya guru memberikan game yang berguna untuk membangkitkan semangat siswa kembali. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia beliau mengenai pemberian game ketika proses belajar mengajar berlangsung menjawab game untuk sementara ini belum rutin diberikan, mungkin momen-momen tertentu saja baru diberikan game. Ibu kepala sekolah member saran untuk guru bahasa Indonesia, yaitu tidak selalu pada materi tetapi juga diselingi oleh game sehingga pembelajaran tidak membosankan siswa.

Meskipun demikian, guru bahasa Indonesia mampu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan pada materi anekdot. Siswa tidak takut salah, tidak takut ditertawakan teman-teman justru guru membuat siswa untuk berani mencoba dan berani mengemukakan pendapatnya melalui teks anekdot tersebut. Ketika peneliti bertanya kepada guru bahasa Indonesia tentang cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, beliau menjawab dengan mengajak siswa dan siswa bermain dengan tema yang sudah ditentukan biasanya mereka lebih bersemangat lagi dan lebih senang untuk belajar. Kepala sekolah juga memberikan saran mengenai penerapan pembelajaran yang menyenangkan, yaitu guru harus bisa mengkondisikan kelas dan harus bisa melihat keadaan siswa. Tentunya guru juga harus mempunyai game yang menarik untuk siswa sehingga ketika belajar dapat diselingi dengan game atau menonton film yang berkaitan dengan pelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa

tertarik untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, penerapan pembelajaran menyenangkan dengan materi anekdot di kelas X IPA cukup menerapkan dengan baik hanya kurang pada pemberian game di kelas sehingga siswa mudah bosan.

## **B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil uraian di atas penerapan PAIKEM pada materi anekdot di atas, guru bahasa Indonesia kelas X MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa hanya kreatif atau berhasil menerapkan pada pembelajaran aktif, efektif dan kreatif. Pada pembelajaran inovatif, guru terlihat tidak kreatif karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung untuk materi anekdot. Pada pembelajaran menyenangkan, guru tidak kreatif karena tidak adanya game atau permainan pada saat proses belajar mengajar sehingga guru hanya memberikan materi dan siswa merasa bosan. Sesuai dengan pendapat siswa mengenai cara guru bahasa Indonesia menyampaikan materi pelajaran, sebanyak enam siswa dari dua puluh sembilan siswa menjawab membosankan dan kurang baik. Sedangkan mengenai penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, sebanyak delapan siswa dari dua puluh sembilan orang menjawab tidak bervariasi.

Guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa dalam penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan pada pelajaran bahasa Indonesia menurut para siswa masih kurang menerapkannya. Anriani dan Lili Adriyanti mengatakan bahwa guru kurang aktif,

inovatif, dan efektif dan kreatif. Adika Pratama mengatakan bahwa guru hanya menerapkan pembelajaran aktif dan inovatif. Lilis Lestari mengatakan bahwa guru kadang-kadang menerapkannya. Ada pula beberapa siswa yang mengatakan menerapkannya. Dengan demikian guru harus terus menggali pengetahuannya agar proses pembelajaran dengan menerapkan PAIKEM dapat diterapkan dengan baik.

Menurut Kemendikbud (2013: 111) pengertian teks anekdot adalah sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Apabila dikaitkan dengan peneliti terdahulu yang relevan. Terdapat persamaan dan perbedaan terutama pada peneliti yang dilakukan oleh oleh Sundusiah (2017) peneliti ini mengkaji tentang kreativitas guru bahasa Indonesia dalam menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) pada materi anekdot dengan hasil penelitian dalam penerapan pembelajaran aktif, dapat terlihat guru mampu menerapkannya atau berhasil sedangkan dalam penelitian saya guru bahasa Indonesia kurang mampu menerapkannya. Penerapan pembelajaran inovatif dapat terlihat guru tidak kreatif, sama dengan penelitian saya guru kurang kereatif. Penerapan pembelajaran kreatif, guru mampu menerapkannya sama dengan hasil penelitian saya, guru bahasa Indonesia mampu menerapkannya. Selanjutnya, penerapan pembelajaran efektif, guru mampu menerapkannya, sedangkan dalam penerapan penelitian saya guru tidak mampu menerapkannya. Penerapan pembelajaran menyenangkan, terlihat guru kurang menerapkannya, sama dengan penelitian saya, guru di MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa masih kurang mampu menerapkannya.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di kelas X IPA MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi anekdot di kelas X IPA dapat terlihat sebagai berikut, dalam penerapan pembelajaran aktif, dapat terlihat guru mampu menerapkannya, yaitu seluruh siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran inovatif dapat terlihat guru tidak kreatif karena guru tidak adanya media pembelajaran yang dapat mendukung pada materi anekdot dan biasanya guru hanya menggunakan ceramah dan diskusi saja sehingga pembelajaran kurang menarik oleh siswa. Penerapan pembelajaran kreatif, guru mampu menerapkannya, hal ini terlihat ketika seluruh kelompok berhasil membuat teks anekdot dan memperagakan di depan kelas. Selanjutnya, penerapan pembelajaran efektif, guru kurang menerapkannya, karena tidak dapat memanfaatkan waktu yang telah disediakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara keseluruhan. Penerapan pembelajaran menyenangkan, terlihat guru kurang menerapkannya, karena seluruh siswa masih merasa bosan. Hal ini dikarenakan guru tidak menerapkan game disela-sela pelajaran yang berlangsung.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas penulis memberikan saran-saran terkait dengan hasil penelitian, yaitu guru bahasa Indonesia senantiasa harus terus menggali informasi tentang penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk materi yang akan disampaikan, guru bahasa Indonesia harus terus menggali kreativitas yang dimilikinya, dan guru bahasa Indonesia harus mampu mengelola kelas menjadi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan.



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N-  
L  
A**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**M**  
(RPP)

**PI  
R  
A**

Sekolah : MA Aisyiyah Sungguminasa

Mata pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	X IPA
Materi Pokok	:	Mengkritisi Makna Tersirat Anekdote
Alokasi Waktu	:	2 × 45 menit ( 1 kali pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

### B. Kompetensi Dasar

3.5 Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat.

### C. Indikator

3.5.1 Menilai isi dan aspek makna tersirat dalam teks anekdot.

### D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti dan melaksanakan kegiatan pembelajaran ini, siswa dapat mengamati teks anekdot, menemukan makna yang tersirat teks anekdot, dan mengkritisi makna tersirat teks anekdot.

### E. Materi Pembelajaran

Fakta : Mengkritisi Makna Tersirat Anekdot.

Konsep : *Teks Anekdot adalah cerita singkat yang di dalamnya mengandung unsur lucu dan mempunyai maksud untuk melakukan kritikan. Teks anekdot biasanya bertopik tentang layanan publik, politik, lingkungan, dan sosial.*

*Struktur teks anekdot, yaitu:*

#### 1. Abstrak

Abstrak menjadi struktur teks humor paling awal yang ada dalam sebuah teks bernama anekdot.

Abstrak ditaruh di awal paragraf dengan fungsi untuk menggambarkan mengenai teks tersebut secara umum agar pembaca dapat membayangkan.

#### 2. Orientasi

Orientasi merupakan awal kejadian pada cerita atau juga bagian yang menjelaskan latar belakang mengapa peristiwa utama dalam cerita dapat terjadi.

### 3. Krisis

Struktur teks anekdot berikutnya adalah Krisis. Krisis merupakan bagian yang menjelaskan mengenai pokok masalah utama dengan warna unik juga tidak biasa. Atau bahkan terjadi pada penulisnya sendiri.

### 4. Reaksi

Reaksi berhubungan besar dengan struktur krisis. Reaksi adalah bagian yang akan melengkapi berupa penyelesaian masalah menggunakan cara-cara yang juga unik dan berbeda.

### 5. Koda

Seperti penutup, struktur teks anekdot yang terakhir ialah Koda. Koda merupakan bagian yang menutup cerita dalam teks tersebut.

Prinsip : Ciri-ciri teks anekdot, yaitu:

#### 1. Berupa teks yang mendekati perumpamaan

Perumpamaan pada sebuah teks dengan struktur anekdot mendekati bentuk sebuah dongeng. Layaknya karangan cerita berdasarkan imajinasi dan ditambah dengan segala hal yang bersifat nyata atau benar-benar terjadi di masyarakat.

#### 2. Menampilkan tokoh-tokoh atau figure yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau juga orang penting.

Biasanya pada sebuah teks anekdot terdapat tokoh atau figure yang ada dalam dunia nyata dan mudah kita temui dalam keseharian. Contohnya seperti orang-orang pemerintahan, anggota keluar, dan lainnya.

3. Memiliki sifat humoris, lucu, menggelitik, dan berbau lelucon tapi menyindir

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, teks yang berupa anekdot memang dibuat untuk memberi kritik dengan cara yang berbeda. Semacam guyonan yang sengaja dibuat dengan tujuan tertentu seperti menyindir. Biasanya menyindir di sini berkaitan dengan isu sosial dalam negeri yang sudah menjadi rahasia umum.

4. Terselip kritikan atau tujuan

Mungkin ini juga dapat menjadi salah satu tujuan dari dibuatnya sebuah teks berbentuk anekdot, di mana pembuatnya akan menyelipkan kritik dengan cara yang lebih lucu dan mampu diterima oleh masyarakat.

Prosedur : Kaidah teks anekdot, yaitu:

1. Memakai pertanyaan dengan keterampilan bahasa yang kreatif dan efektif atau retorik.
2. Menulis sesuai struktur yaitu diawali dengan bagian abstrak dan diakhir dengan bagian koda.
3. Menyatakan peristiwa serta bagian dari peristiwa menggunakan konjungsi.
4. Memakai kata keterangan waktu lampau.
5. Memakai kata predikat atau kata kerja.
6. Memakai kalimat yang berbau peritah.
7. Dibuat secara berurut dan kronologis.

## **F. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Kualitatif

Model : PAIKEM

Metode : Diskusi

### G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : Buku Paket Bahasa Indonesia Kebanggaan Bangsa Kelas X

Alat : Teks Anekdote

Standar Pembelajaran : Kurikulum 2013, dan Buku Paket Bahasa Indonesia Kebanggaan Bangsa Kelas X

### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### Pertemuan

NO.	Langkah-Langkah Pembelajaran	Keterangan	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan		
1.	Peserta didik berdoa.	Sikap religius	5 menit
2.	Peserta didik memberi salam pada pendidik dan merespon pertanyaan tentang kehadiran teman-temannya pada awal pembelajarannya.	Sikap sosial	5 menit
3.	Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran yang akan dilaksanakan, serta pendidik menanyakan ulang kembali materi sebelumnya kepada peserta didik.		5 menit
4.	Peserta didik menerima informasi kompetensi yang harus dicapai, tujuan pembelajaran dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.		5 menit
B.	Kegiatan Inti		

1.	Untuk membangun konteks pembelajaran, dengan sikap dan santun, pendidik terlebih dahulu menjelaskan pembelajaran yang akan diberikan. Mengamati		
2.	Dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang benar dan santun, peserta didik mulai membaca dan memahami teks anekdot yang dimilikinya. Menanya		
3.	Dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang benar dan santun, peserta didik dapat memahami makna yang tersirat pada teks anekdot.	Mengumpulkan informasi	25 menit
4.	Dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang benar dan santun, peserta didik mulai mengkritisi makna tersirat dari teks anekdot.	Mengkomunikasikan/ mengolah informasi	30 menit
C.	Penutup		
1.	Dengan sikap tanggung jawab, kreatif dan santun peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran.		25 menit
2.	Bersama pendidik, peserta didik mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat mempelajari teks eksposisi tersebut.		
3.	Pendidik memberikan informasi kepada peserta didik untuk pertemuan berikutnya.		

Sungguminasa, Agustus 2018

**Guru Bahasa Indonesia**

**Mahasiswa Peneliti**

**Suhana, S. Pd.**

**Ervi Kurniastuti**  
**NIM: 10533786614**

**LKS**

Teks Anekdote:

Teks Anekdote Sosial



Dalam suatu percakapan antara kakak beradik yang sedang menonton tv berita di chanel tertentu. Sambil menonton mereka saling bertukar pendapat tentang tontonan yaitu para organisasi istri-istri pejabat yang sedang berwisata di suatu tempat di luar negeri. “lihat dek ibu-ibu itu dari atas sampai bawah semuanya mewah, memakai barang merek *import* semua, dan semuanya kompak,”.

“Memang kenapa Kak? itu hak mereka memakai merek kualitas internasional sesuai dengan kelas mereka. “ya berkelas tapi lihat deh pakaian rambut mereka yang disemir coklat muda seperti bule, pakaian mereka semua kompak berwarna *baby pink* dan sepatu *high heels* mereka yang keterlaluan tingginya padahal berapa usia mereka dan orang sekelas pejabat mana pantas berpakaian seperti itu,” jelas si kakak”. “Kakak tak tau ya mereka ke luar negeri kan mau konser, sambung adiknya dengan tertawa geli”

#### Hasil Wawancara Kepada Guru Bahasa Indonesia

Pertanyaan : Bagaimana cara ibu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif.

Menjadikan siswa aktif dalam bertanya dan membangun gagasan?

Jawaban : Tentu saja biasanya guru bahasa Indonesia mengadakan pendekatan sesuai dengan materi sesuai dengan tema dengan memberikan rangsangan-rangsangan seperti yang telah mereka pelajari kemudian sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk aktif dalam materi pelajaran.

Pertanyaan: Apakah guru bahasa Indonesia sering memberikan game ketika proses pembelajaran berlangsung?

Jawaban: Game untuk sementara ini belum rutin diberikan, mungkin momen-momen tertentu saja baru diberikan game.

Pertanyaan: Bagaimana cara guru bahasa Indonesia menciptakan pembelajaran yang menyenangkan?

Jawaban : yaitu dengan membuat siswa merasa nyaman, senang, tidak bosan, tidak merasa takut, dan lain-lain.

#### Hasil Wawancara Kepada Siswa

Pertanyaan : Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, apakah guru bahasa Indonesia melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran?

Jawaban : ya, contohnya mempraktekkan anekdot di depan kelas dan berdiskusi apa saja unsur anekdot.

Pertanyaan : Apakah guru bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran secara bervariasi dalam menjelaskan materi pelajaran?

Jawaban : ya.

Pertanyaan : Apa yang Anda ketahui tentang teks anekdot?

Jawaban : Teks anekdot adalah teks yang menceritakan kelucuan.

Pertanyaan : Apakah guru bahasa Indonesia ketika menyampaikan materi pelajaran bahasa Indonesia mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari?

Jawaban : ya terutama ketika memberikan contoh.

Pertanyaan : Kesulitan apa yang Anda alami ketika menulis teks anekdot?

Jawaban : ketika menentukan struktur teks anekdot.

Pertanyaan : Apa pendapat anda tentang pembelajaran yang menyenangkan?

Jawaban : pembelajaran yang menyenangkan yaitu santai tetapi serius mungkin dengan metode lain misalnya seperti nonton, game yang masih berkaitan dengan materi akan lebih cepat nyangkut di otak. Ada juga berpendapat bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang tidak materi terus tetapi ada game, pembelajaran yang menyenangkan itu pembelajaran yang serius tapi santai dan tidak terlalu banyak memberikan tugas pada siswa yang tidak setara dengan penjelasan materi yang diberikan.

DAFTAR HADIR SISWA/SISWI  
TAHUN PELAJARAN 2018-2019

KELAS : X - IPA

TANGGAL : 6 - 12 Agustus

NOMOR	NAMA SISWA	SENIN				SELASA				RABU				KAMIS				JUMAT				SABTU				KEHADIRAN GURU
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	0033058305 Mutmainnah Apriliyanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					1. Penjahat
2	0026546930 Rembulan Nur Sukarni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					2.
3	0030550770 Lilis Lestari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					3. Fisika
4	0021302109 Andriani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					4. MTK
5	0024632065 Sri Wahdini	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					SELASA
6	0015263928 Husnul Khatima	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					1. FIKH
7	0049499620 Muhammad Alfian	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					2. Barab
8	Muh. Nur Iksan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					3. BINA
9	0030573867 Muh. Agung Yusuf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					4. PKN
10	0024377212 Nisma Widianah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					RABU
11	0039444509 Muh. Sulmiawan Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					1. MTK
12	0027035944 A. Batari Aulla. Dc	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					2. Barab
13	0039316494 Wahyu Ferdiansyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					3. kamuh
14	0030599140 Rezhana Rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					4. mengaji
15	0040252151 Nadin Citra Mulya. S	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					KAMIS
16	0032451982 Putri Nabila Aulia Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					1. Biologi
17	0039255312 M. Rifky Wirawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					2. SKI
18	0031724639 Lili Ariyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					3. S. Budaya
19	0024886526 Siti Aisyah Handayani Nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					4. A. Akhlak
20	0029049275 Lutfi Teguh Hidayat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					JUMAT
21	0033512440 ST. Umrah Maulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					1. Al-Guram Madis
22	0033818390 Muh. Dirham S	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					2. J. Bada h
23	0033818403 Rahayu Al-Fita	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					3. B. MA
24	0020931659 Tiara Cantika	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					SABTU
25	0033864132 Irawan Pandu Negara	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					1. B. Inggris
26	0031854946 ST. Nurisrawati Nuer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					2. Sejarah
27	Andhika Saputra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					3. KIMIA
28	Indah Cahyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					4. Prakarya

Sungguminasa,

201

Jala Madrasah

Wali Kelas

1. Hj. Raodah, MA  
1. 19610908 198703 2 001



Business File  
 JURNAL HARIAN KELAS  
 URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

DAFTAR HADIR SISWA/SISWI  
 TAHUN PELAJARAN 2018-2019  
 KELAS : X - IPA  
 TANGGAL : 2 - 12 April 2018

URUT	NOMOR NISN	NAMA SISWA	SENIN				SELASA				RABU				KAMIS				JUMAT				SABTU				KEHADIRAN GURU
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	0033056305	Mutmainnah Apriliyanti	✓	✓	✓																					1 SENIN P. Arab	
2	0026546930	Rembulan Nur Sukarni	✓	✓	✓																					2 P. Arab	
3	0030550770	Lilia Lestari	✓	✓	✓																					3 MTK AS	
4	0021302109	Andnani	✓	✓	✓																					4	
5	0024632065	Sri Wahdini	✓	✓	✓																						
6	0015263928	Husnul Khatima	✓	✓	✓																					1 SELASA Fiqih	
7	0049499620	Muhammad Alfian	✓	✓	✓																					2 B. Arab	
8		Muh. Nur Iksan	✓	✓	✓																					3 B. Ina	
9	0030573867	Muh. Agung Yusuf	✓	✓	✓																					4 PEN.	
10	0024377212	Nisma Widiansah	✓	✓	✓																						
11	0039444509	Muh. Sulmiawan Pratama	✓	✓	✓																						
12	0027035944	A. Batari Aulia, Dc	✓	✓	✓																					1 RABU	
13	0039316494	Wahyu Ferdiansyah	✓	✓	✓																					2	
14	0030598140	Razhana Rezky	✓	✓	✓																					3	
15	0040252151	Nadin Citra Mulya S	✓	✓	✓																					4	
16	0032451982	Pu'ni Nabila Aulia Nur	✓	✓	✓																					1 KAMIS	
17	0039255312	M. Rifky Wiriawan	✓	✓	✓																					2	
18	0031724639	Lili Ariyani	✓	✓	✓																					3	
19	0024866520	Siti Aisyah Handayani Nur	✓	✓	✓																					4	
20	0026946275	Lutfi Teguh Hidayat	✓	✓	✓																						
21	0033512440	ST. Umrah Maulia	✓	✓	✓																					1 JUMAT	
22	0033818396	Muh. Dirham S	✓	✓	✓																					2	
23	0033818403	Rahayu Al-Fita	✓	✓	✓																					3	
24	0020931659	Tiara Cantika	✓	✓	✓																					4	
25	0033864132	Irawan Pandu Negara	✓	✓	✓																					1 SABTU	
26	0031854946	ST. Nunsrawati Nuer	✓	✓	✓																					2	
27		Indah Cahyani P	✓	✓	✓																					3	
28		Andika Saputra	✓	✓	✓																					4 Praktek	
29		ST. HULU Fathima	✓	✓	✓																						

Sungguminasa, 201

Kepala Madrasah

Wali Kelas

Dra. Hj. Raodah, MA  
 NIP. 19610908 198703 2 001

## PROSES PEMBELAJARAN







DISKUSI











## RIWAYAT HIDUP

**Ervi Kurniastuti**, dilahirkan di Sukamaju, 03 Februari 1995, anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan almarhumah Sulaimah dan Lukman. Ia mulai mengenal dan membina ilmu di bangku dasar SD Negeri 246 Tabarano pada tahun 2002 dan menyelesaikan studi pada tahun 2008. Pada tahun yang sama, 2008 ia mulai melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Towuti dan tamat tahun 2011.

Selanjutnya ia melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Towuti pada tahun 2011 dan menyelesaikan studinya pada tahun 2014. Pada tahun yang sama pula, 2014 ia mendaftar di Universitas Muhammadiyah Makassar (Unismuh Makassar) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan diterima di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Strata Satu (S1), pada tahun 2018 ia menyelesaikan studi dengan menyusun sebuah skripsi yang berjudul Implementasi Guru terhadap Metode PAIKEM dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa MA Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa.