

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS ANEKDOT MELALUI MODEL
MOBILE LEARNING BARCODE QR CODE PADA SISWA KELAS X SMAN 4
MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Untuk Memeroleh Gelar
pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
WINDI INDRIAN
NIM: 105337697 14

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

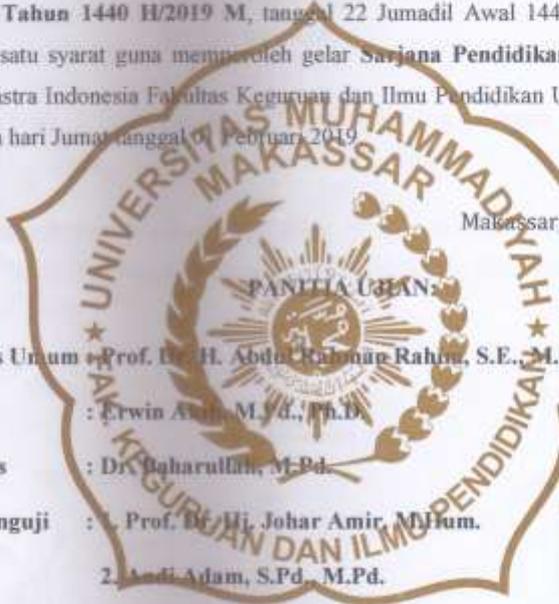


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **WINDI INDRIAN**, NIM **10533 7697 14** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **0018 Tahun 1440 H/2019 M**, tanggal **22 Jumadil Awal 1440 H / 28 Januari 2019 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 Jumat tanggal **01 Februari 2019**

Makassar, 26 Jumadil Awal 1440 H
01 Februari 2019 M



- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Abidin Kalmanan Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullahi, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Prof. Dr. Hj. Johar Amir, M.Hum. | (.....) |
| | 2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Wahyuningsi, 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 : Peningkatan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Penerapan Model *Mobile Barcode Learning* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Makassar
Nama : WINDI INDRIAN
NIM : 10533 7697 14
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

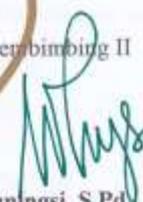
Makassar, Februari 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Hj. Johar Amir, M.Hum.


Wahyuningsi, S.Pd, M.Pd.

Diketahui

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934

Ketua Jurusan Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia


Dr. Muhiroh, M.Pd.
NBM: 951576

SURAT PERJANJIAN

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (Tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat dalam penyusunan skripsi saya).
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir (1), (2), dan (3) maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2019

Yang membuat perjanjian

Windi Indrian

105337697 14

SURAT PERNYATAAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Windi Indrian**

Stambuk : **105337697 14**

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Keterampilan Menulis Anekdote Melalui Model Mobile Learning Barcode Qr Code Pada Siswa Kelas X Sman 4 Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Februari 2019

Yang membuat pernyataan

Windi Inrian

NIM: 10533 7679 14

MOTO

Tenang = Menang

Windi Indriani

ABSTRAK

WINDI INDRIANI. 2018. *Peningkatan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Model Mobile Learning Barcode Qr Code Pada Siswa Kelas X SMAN 4 Makassar* dibimbing oleh Tujuan penelitian ini adalah Untuk

mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menulis anekdot melalui penerapan model *Mobile Learning Qr Code* siswa kelas X SMAN 4 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berbentuk tindakan kelas (PTK) yang memiliki kecenderungan menggunakan penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini digunakan dengan alasan peneliti dapat meningkatkan kemampuan menulis anekdot, meliputi proses dan hasil pembelajaran, dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code*. Penelitian melibatkan mahasiswa sebagai peneliti yang berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia SMAN 4 Makassar. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik deskripsi kualitatif

Hasil Penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan, bahwa Model *mobile learning barcoded* dalam menulis teks anekdot siswa kelas X SMAN 4 Makassar dapat meningkat dari siklus I ke siklus II peningkatan dilihat dari hasil evaluasi siklus I sebesar 57,90% menjadi 94,74 pada siklus II. Peningkatan hasil observasi pada siklus I yaitu 52,19% meningkat menjadi 77,63% pada siklus II. Model *mobile learning barcoded* dapat melibatkan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran hal ini ditunjukkan dari peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: *Model mobile learning barcode, Teks Anekdote*

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Atas rahmat dan rahim-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal ini dengan lancar. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw. uswatun hazanah umat islam yang akan memberikan syafaatnya di yaumul akhir.

Proposal dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Model Mobile Barcode Learning Barcode QR Code Pada Siswa Kelas X SMAN 4 Makassar ” diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih dan penghargaan istimewa juga penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Hj. Johar Amir, M. Hum. dan Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd. pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan semangat kepada penulis sejak penyusunan proposal sehingga terselesainya proposal ini.

Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan terima kasih banyak disampaikan dengan hormat kepada:

Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Munirah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, para dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mengajar dan mendidik mulai dari semester awal hingga sekarang.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak terdapat kekurangan serta keterbatasan kemampuan, baik dalam melaksanakan maupun dalam penulisan proposal ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan menambah wawasan serta pengalaman penulis untuk ke depannya.

Akhir kata penulis sangat berharap sekiranya proposal ini akan bermanfaat bagi pembaca dan seluruh pihak yang berkepentingan.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, Februari 2019

Penulis

Windi Indrian

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5

C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB III KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN	
HIPOTESIS	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Penelitian yang Relevan	7
2. Hakikat Menulis	8
3. Manfaat Menulis	11
4. Kriteria Tulisan yang Baik	12
5. Menulis sebagai suatu Proses	14
6. Tahap Kegiatan Menulis	16
7. Hakikat Menulis Teks Anekdote	18
8. Pembelajaran Menulis Anekdote	20
9. <i>Mobile Learning</i> berbasis <i>QR Code</i>	24
B. Kerangka Pikir	28
C. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. <i>Setting</i> dan Subjek Penelitian	32
C. Desain Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	38
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42

B. Pembahasan -----	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN-----	54
A. Simpulan-----	54
B. Saran -----	54
DAFTAR PUSTAKA -----	56
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan sehari-hari, banyak kejadian yang menuai protes atau kritik. Untuk itulah diperlukan media penyampaian kritik atau saran tersebut yang dapat diterima dalam masyarakat. Contohnya adalah anekdot. Selain dapat menyampaikan kritik atau saran, anekdot juga dapat menjadi media hiburan dan pembelajaran.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat mekanistik. Keterampilan menulis tidak mungkin dikuasai hanya melalui teori, tetapi dilaksanakan melalui latihan dan praktik yang teratur sehingga menghasilkan tulisan yang tersusun rapi. Keterampilan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri. Bagi kebanyakan orang, menulis merupakan kegiatan yang menyenangkan. Bahkan bagi sebagian orang, menulis adalah suatu keharusan. Misalnya, para wartawan media cetak atau elektronik yang bertugas melaporkan suatu peristiwa dengan rangkaian kata-katanya.

Anekdot adalah cerita singkat dan lucu atau menarik, yang menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. Anekdot bisa saja sesingkat pengaturan dan provokasi dari sebuah kelakar. Anekdot selalu disajikan berdasarkan pada kejadian nyata melibatkan orang-orang yang sebenarnya, apakah terkenal atau tidak, biasanya disuatu tempat yang dapat diidentifikasi. Namun, seiring waktu, modifikasi pada saat penceritaan kembali dapat mengubah 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 membangkitkan tawa, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri, atau untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka keterampilan menulis merupakan satu diantara keterampilan berbahasa yang sangat penting diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu, sejak dini, mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi keterampilan menulis dijadikan aspek pengajaran bahasa yang mempunyai porsi yang cukup tinggi. Kenyataan menunjukkan, bahwa keterampilan menulis merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia.

Keterampilan menulis merupakan aspek produktif yang hanya dapat diperoleh sesudah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Dengan demikian, keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling produktif. Kenyataan di atas mengharuskan pengajaran menulis digalakkan sedini mungkin. Tidak mengherankan, jika di dalam Kurikulum 2013 di SMA, pembelajaran menulis menjadi aspek pembelajaran bahasa Indonesia yang mendapat alternatif dalam pengajaran.

Pembelajaran menulis perlu ditingkatkan terutama dalam praktik. Menulis bertujuan melatih siswa untuk kreatif mengolah kata dari realita yang mereka lihat. Tulisan yang tertata akan membawa pembaca memahami maksud yang disampaikan penulis. Pemahaman yang disampaikan guru akan mempermudah siswa dalam mencapai tujuan menulis yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Kompetensi dasar yang terdapat di dalam Kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Atas (SMA), adalah memproduksi teks anekdot secara tulisan dengan mengambil spesifikasi menulis teks anekdot. Di dalam kurikulum 2013 dinyatakan bahwa anekdot bertujuan menceritakan suatu kejadian yang tidak biasa dan lucu. Sementara itu munculnya teks anekdot sebagai teks yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia baru disampaikan secara tersurat dalam Kurikulum 2013. Sesuai dengan prinsip pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum tersebut yakni berbasis teks. Teks anekdot menjadi salah satu teks yang wajib dipelajari siswa. Hanya saja teks anekdot baru dikenalkan mulai jenjang SMA.

Teks anekdot dapat berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel atau konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Munculnya teks anekdot sebagai teks yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia baru disampaikan secara tersurat dalam Kurikulum 2013. Hal tersebut tercantum dalam salah satu kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 yang menyatakan, “Siswa mampu memproduksi teks anekdot yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat dalam bentuk tulisan”. Untuk tercapainya kompetensi dasar itu, siswa harus terampil dalam menulis, khususnya menulis teks anekdot. Dalam keterampilan menulis, siswa dituntut untuk menguasai kosakata, pengetahuan, dan pengalaman agar dapat menyampaikan gagasan-gagasan dengan baik kepada pembaca.

Upaya untuk membantu siswa mengatasi rendahnya keterampilan menulis anekdot, salah satunya dapat ditempuh dengan cara memperbaiki penggunaan metode, teknik, strategi, model dalam proses pembelajaran. Praktik menulis anekdot akan dilakukan dengan baik jika ada perasaan senang atau tertarik dari siswa terhadap kegiatan menulis tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, melalui penelitian ini penulis akan menerapkan model pembelajaran berbasis *mobile learning QR code* untuk meningkatkan kemampuan menulis anekdot siswa kelas XSMAN4 Makassar. Melalui model pembelajaran berbasis *mobile learning QR code* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis anekdot siswa. Pembelajaran *mobile learning QR code* lebih menekankan pada proyek perseorangan atau kelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu.

Keterampilan menulis khususnya menulis anekdot pada siswa tidak hanya untuk mempertajam pengamatan dan meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga bertujuan agar siswa diharapkan dapat memperoleh minat segar yang muncul dari kedalaman puisi itu sendiri (Rahmanto, 1988:118). Hal ini didasarkan pada tujuan umum pengajaran sastra

yang menitikberatkan pada pengembangan aspek kejiwaan siswa seperti perasaan, pikiran, indera, dan sebagainya. Telah banyak berkembang model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis anekdot dan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis anekdot adalah model pembelajaran *mobile barcode learning* karena model pembelajaran ini belum di uji keefektifannya dalam pembelajaran menulis anekdot.

Model pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dengan didukung oleh buku pegangan (*hand-out*) yang masih kental dengan gaya *text book*. Langkah-langkahnya, meliputi pemberian teori, latihan atau penugasan, dan presentasi karya tulis. Dilihat dari jenis sasaran yang baru tercapai, pemerolehan pengetahuan mahasiswa baru sampai pada tahapan deklaratif (untuk mengetahui apa) dan pengetahuan prosedural (untuk mengetahui bagaimana). Sedangkan pengetahuan kontekstualnya (kapan dan bagaimana) belum tersentuh.

Hal lain yang dapat diketahui berkaitan dengan perilaku pengajar selama ini dalam mengasuh pembelajaran menulis perlu mendapat perhatian. Pengajar tidak menentukan tujuan menulis atau sasaran menulis. Pengajar kurang menuntun siswa melalui proses menulis. Model yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat adalah pengembangan model pembelajaran menulis kalimat berbasis *Mobile Learning Qr Code*.

Kode QR adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994 dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR merupakan singkatan dari quick response atau respons cepat, yang sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula. Berbeda dengan kode batang, yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, kode

QR mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu secara otomatis Kode QR dapat menampung informasi yang lebih banyak daripada kode batang.(soon,2008).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sutaryana 2013 dengan judul Peningkatan keterampilan menulis anekdot melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) siswa kelas X mia SMA negeri 1 Sukasada padasiklusIdari28orang siswa yang tuntas 14 dan tidak tuntas 14 orang atau ketuntasan 50%, siklus II tuntas 27 orang dan 1 orang tidak tuntas atau 96,4% jadi disimpulkan bahwa hasil pada penelitian ini dikatakan meningkat. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tentang menulis anekdot dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) maka peneliti berkeinginan meneliti dengan menggunakan model terbaru yakni model *Mobile Learning Qr Codes* sehingga hasil belajar menulis anekdot tercapai dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan menulis anekdot melalui model *Mobile Learning Qr Codes* siswa kelas X SMAN 4 Makassar?
2. Bagaimana proses pembelajaran menulis anekdot melalui model *Mobile Learning Qr Codes* siswa kelas X SMAN 4 Makassar?
3. Bagaimana hasil belajar pembelajaran menulis teks anekdot melalui model *Mobile Learning Qr Codes* siswa kelas X SMAN 4 Makassar?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menulis anekdot melalui penerapan model *Mobile Learning Qr Codes* siswa kelas X SMAN 4 Makassar.

2. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menulis anekdot melalui penerapan model *Mobile Learning Qr Codesiswa* kelas X SMAN 4 Makassar.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi kegiatan menulis anekdot melalui penerapan model *Mobile Learning Qr Codesiswa* kelas X SMAN 4 Makassar.

C. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas X SMAN 4 Makassar dengan menerapkan model *Mobile Learning Qr Code*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sutaryana 2013 dengan judul Peningkatan keterampilan menulis anekdot melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) siswa kelas X mia SMA negeri 1 Sukasada pada siklus I dari 28 orang siswa yang tuntas 14 dan tidak tuntas 14 orang atau ketuntasan 50%, siklus II tuntas 27 orang dan 1 orang tidak tuntas atau 96,4% jadi disimpulkan bahwa hasil pada penelitian ini dikatakan meningkat.

Suhartini 2014 dengan judul Peningkatan keterampilan menulis anekdot melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) siswa kelas X SMA negeri 1 Sukasada pada siklus I dari 25orang siswa yang tuntas 15 dan tidak tuntas 10 orang atau ketuntasan 60%, siklus II tuntas 24 orang dan 1orang tidak tuntas atau 96% jadi disimpulkan bahwa hasilpadapenelitianinidikatakan meningkat.

Fahrul Setiawan 2016 dengan judul Peningkatan keterampilan menulis anekdot melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) siswa kelas X mia SMA negeri 1 Singosari pada siklus I dari 24orang siswa yang tuntas 13 dan tidak tuntas 11 orang atau ketuntasan 54,1%, siklus II tuntas 23 orang dan 1 orang tidak tuntas atau 95,3% jadi disimpulkan bahwa hasil pada penelitian ini dikatakan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas dan penelitian yang akan dilaksanakan memunyai persamaan dan perbedaan yakni persamaan dalam hal penelitian mengenai materi yang akan diajarkan dan perbedaan yakni keterampilan menulis anekdot, adapun perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti sebelumnya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model *mobile Learning*

Barcode Qr Code ini yang dapat membedakan penelitian sebelumnya.

2. Hakikat Menulis

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa, agar dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik itu (Tarigan, 1987:20). Seringkali lambang atau grafik tersebut perlu didefinisikan agar dapat dipahami oleh semua kalangan yang melihatnya.

Pada dasarnya menulis adalah upaya untuk mengomunikasikan gagasan, ide, pikiran, pendapat, opini, dan lain sebagainya. Media tulis memiliki bentuk yang bermacam seperti: surat, koran, majalah, selebaran, jurnal, buku, dan sejenisnya. Hal serupa diperkuat oleh pendapat Alwasilah (2008:83) bahwa menulis merupakan rutinitas sehari-hari manusia sebagai upaya mengikat ilmu agar tidak hanya terbang ke awan khilafan. Penulis adalah pelaku komunikasi yang sedang terlibat dalam proses penyampaian pesan lewat media tulis.

Selanjutnya, Mulyati (2002: 6) mengemukakan, bahwa “menulis adalah mengungkapkan bahasa dalam bentuk simbol gambar.” Berdasarkan kedua batasan di atas, dapat dinyatakan bahwa ada beberapa komponen menulis, yaitu menulis adalah bentuk komunikasi, menulis adalah menggambarkan pikiran, perasaan, dan ide menggunakan media visual.

Menulis pada hakikatnya menyampaikan ide atau pesan dengan menggunakan lambang grafik (tulisan) kepada orang lain. Dalam kegiatan menulis seseorang juga dituntut untuk menguasai komponen-komponen tulisan yang meliputi isi (materi) tulisan, organisasi tulisan, kebahasaan, (kaidah bahasa tulis), gaya penulisan, dan mekanisme tulisan (Mulyati, 2002: 11). Menulis adalah rangkaian proses berpikir. Proses berpikir berkaitan erat dengan kegiatan penalaran. Penalaran yang baik dapat menghasilkan tulisan yang baik pula, bahkan tempat penalaran tidak akan ada pengetahuan yang benar, Syafi'ie

(1988 : 182) mengemukakan bahwa salah satu substansi retorika menulis adalah penalaran yang baik. Dalam hal ini, berarti untuk menghasilkan kesimpulan yang benar harus dilakukan penalaran secara cermat dengan berdasarkan pikiran yang logis. Penalaran yang salah akan menuntun kepada kesimpulan yang salah.

Menulis merupakan proses pengungkapan ide atau gagasan, pikiran, pengalaman, perasaan dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Hal-hal-hal yang dikemukakan dalam tulisan bersumber dari pengalaman pribadi, pengalaman orang lain, atau dari membaca buku. menulis seperti halnya berbicara, merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif. Perbedaannya, kegiatan menulis merupakan satu keterampilan berbahasa yang dapat menggunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (tidak langsung), sedangkan berbicara merupakan tatap muka (langsung) (Tarigan, 1992: 19).

Secara konseptual, para ahli mengemukakan batasan menulis antara lain sebagai berikut Tarigan (1987:21) menyatakan bahwa, "Menulis adalah menurunkan atau menuliskan lambang-lambang grafen yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafen tersebut, jika mereka memahami bahasa atau gambaran grafen itu." Selanjutnya Enre (1994:5) memberikan pengertian bahwa: "Menulis merupakan kegiatan yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung."

Tarigan (1987: 111) mengemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, sedangkan kegiatan menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai medianya. Pesan yang dimaksud berupa isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sistem komunikasi antar manusia yang menggunakan lambang-lambang yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Jadi menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif.

Akhadiah, dkk., (1995) menjelaskan bahwa pemerolehan keterampilan menulis dilakukan melalui proses karena hal ini merupakan kegiatan yang produktif. Sebagai suatu proses, merupakan suatu rangkaian aktivitas yang terjadi dari beberapa tahap, yaitu pramenulis, menulis, dan revisi. Selanjutnya dikatakan bahwa dalam kegiatan menulis ini seseorang penulis harus memanfaatkan pengetahuan tentang struktur bahasa, kosakata, dan pengetahuan yang mendukung tulisannya.

Munirah (2015:2) mengungkapkan bahwa menulis merupakan kegiatan yang memunyai beberapa komponen mulai dari hal yang sederhana, seperti memilih kata, merakit kalimat, sampai ke hal-hal yang rumit, yaitu merakit paragraf sampai menjadi sebuah wacana yang utuh. Di samping itu, penulis harus juga kreatif dalam menyampaikan gagasan yang segar bagi pembaca setianya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa menulis adalah pengungkapan pikiran dan perasaan melalui tulisan. Tentu saja tulisan yang dipakai harus dipahami dan merupakan kesepakatan pemakai bahasa.

2. Manfaat Menulis

Bagi sebagian besar orang, menulis adalah aktifitas yang membosankan. Namun, pada hakikatnya menulis adalah aktifitas yang sangat menyenangkan ketika dilakukan oleh siapa pun dan di mana pun. Hal tersebut dikarenakan, menulis mampu menciptakan gagasan dan kreativitas yang baik. Selain itu, menulis dapat memberikan manfaat ganda yang menggairahkan, seseorang dapat menularkan ide yang bermanfaat kepada khalayak luas. Tabroni (2007: 51) mengungkapkan bahwa tulisan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan aspirasi dan *uneg-uneg* kepada pemerintah atau siapa saja yang dapat membahayakan dan merugikan orang banyak.

Menurut Tarigan (1987:116), setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan yang beraneka ragam, bagi penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memperhatikan beberapa kategori di bawah ini. (1) Memberitahukan atau mengajar; (2)

Meyakinkan atau mendesak; (3) Menghibur atau menyenangkan; (4) Mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Pengertian maksud dan tujuan menulis (*the writer's intention*), adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis dari pembaca. Berdasarkan batasan ini, dapatlah dikatakan bahwa *pertama*, tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*). *Kedua*, tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*). *Ketiga*, tulisan yang bertujuan untuk menghibur mengandung tujuan estetika disebut tulisan literer (wacana kesastraan atau *literary discourse*). *Keempat*, tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*) (Tarigan, 2008: 6).

3. Kriteria tulisan yang baik

Menurut Tompkins (1994: 29), untuk mengukur kriteria tulisan yang baik, hal-hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut: Kesesuaian topik yang meliputi: (1) relevansi, dan (2) akurasi. b. Kesesuaian antarparagraf yang meliputi: (1) pengaruh terhadap pembaca, (2) kerekatan, argumen, dan butir (3) mudah dimengerti, (4) informasi diatur dengan terstruktur, (5) hubungan antarkalimat berjalan dengan lembut, (6) menukik langsung ke persoalan, (7) ide logis, dan (8) ide dan bukti relevan satu dengan yang lain. c. Perolehan kata dan rangkaian kalimat yang meliputi: (1) tidak ada kesalahan "spelling", (2) formasi kata teratur dengan baik, (3) pilihan kata bervariasi, dan (4) model kalimat bervariasi.

Sedangkan menurut Enre (1994:5) tulisan yang baik memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) tulisan yang baik selalu bermakna; tulisan yang baik harus mampu menyatakan sesuatu yang mempunyai makna bagi seseorang dan memberikan bukti terhadap apa yang dikatakan itu, (2) tulisan yang baik selalu jelas; sebuah tulisan dapat disebut jelas jika pembaca yang kepadanya tulisan itu ditunjukkan dapat membacanya dengan kecepatan

yang tetap dan menangkap maknanya sesudah ia berusaha dengan cara yang wajar, (3) tulisan yang baik selalu padu dan utuh; sebuah tulisan dikatakan padu dan utuh jika pembaca dapat mengikutinya dengan mudah karena ia diorganisasikan dengan jelas menurut suatu perencanaan dan karena bahagian-bahagiannya dihubungkan satu dengan lainnya, baik dengan perantaraan pola yang mendasarinya atau dengan kata atau frasa penghubung, (4) tulisan yang baik selalu ekonomis; penulis yang baik selalu tidak akan membiarkan waktu pembaca hilang dengan sia-sia, sehingga ia akan membuang semua kata yang berlebihan dari tulisannya.

Seorang penulis yang ingin mengikat perhatian pembacanya harus berusaha terus untuk menjaga agar karangannya padat dan lurus ke depan, (5) tulisan yang baik selalu mengikuti kaidah gramatika; di sini biasa juga disebut tulisan yang menggunakan bahasa yang baku, yaitu bahasa yang dipakai oleh kebanyakan anggota masyarakat yang berpendidikan dan mengharapkan orang lain juga menggunakannya dalam komunikasi formal dan informal khususnya dalam bentuk tulisan, (6) penyaksian akhir; tulisan dikatakan mantap atau kuat jika penulis memilih kata-kata yang menunjukkan kepada pembaca apa yang terjadi melalui gambaran yang jelas dengan menggunakan contoh-contoh dengan perbandingan yang menggugah, kongkrit, langsung dan efisien. Keberibadian penulis muncul dari tulisannya, sehingga menjadikan pembaca merasakan dan berusaha mengkonfirmasi ide-ide dan informasi yang terdapat dalam tulisan yang dibacanya. Menurut Nursisto (2000:49) ciri-ciri karangan yang baik adalah:

(1) berisi hal-hal yang bermanfaat, (2) pengungkapan jelas, (3) penciptaan kesatuan dan pengorganisasian, (4) efektif dan efisien, (5) ketepatan penggunaan bahasa, (6) ada variasi kalimat, (6) vitalitas, (7) cermat, dan (8) objektif.

4. Menulis sebagai suatu proses

Kegiatan menulis merupakan keterampilan mekanis yang dapat dipahami dan dipelajari. Menulis sebagai suatu proses terdiri dari beberapa tahapan. Nursito (2000). menguraikan lima tahapan menulis, yaitu pramenulis, siswa diberi kesempatan menentukan apa yang akan ditulis, tujuan menulis dan kerangka tulisan, setelah siswa menentukan apa yang akan ditulis dan sistematika tulisan, siswa mengumpulkan bahan-bahan tulisan dengan menggunakan buku-buku dan sumber lainnya untuk memudahkan dalam penulisan. Pada pengendrapan, siswa dibimbing menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaannya dalam bentuk draf kasar. Pada tahap perbaikan, siswa merevisi drafan yang telah disusun. Siswa dapat meminta bantuan guru maupun teman sekelompok untuk membantu dan mempertimbangkan gagasan yang dikemukakan. Pada tahap penyuntingan, siswa dilatih untuk memperbaiki aspek mekanis (ejaan, tanda baca, pilihan kata, dan struktur kalimat) yang tidak sesuai dengan kaidah penulisan. Hal ini dilakukan guna memperbaiki karangan sendiri maupun teman kelompok atau teman sekelas. Pada tahap publikasi siswa menyampaikan tulisan kepada teman sekelas untuk meminta masukan dari guru dan teman sekelas, agar mereka dapat berbagi informasi sehingga tulisan menjadi sempurna. Pada dasarnya, menulis merupakan proses kreatif. Proses itu mulai munculnya ide dalam benak penulis, menangkap dan menuangkan ide tersebut, mematangkan ide tersebut dan menatanya dan diakhiri dengan menuliskan ide tersebut dalam bentuk tulisan.

Penulis yang mampu menghasilkan tulisan sebenarnya hanyalah kebiasaan saja. Karena terlalu seringnya proses tersebut dilakukannya, maka setiap kali melakukan proses kreatif, seolah-olah proses tersebut berlangsung begitu cepat dan singkat. Namun pada dasarnya, tahapan proses tersebut tetap dilakukannya, hanya saja tahap yang satu dengan tahap yang berikutnya begitu berhimpitan (Tarigan, 1987: 99).

Cepat lambat proses kreatif berlangsung sangat bergantung pada tingkat keterampilan penulis, semakin lama proses tersebut berlangsung. Sebaliknya, semakin tinggi tingkat keterampilan seorang penulis semakin cepat proses tersebut berlangsung.

Kreativitas dapat diartikan (1) Kreativitas dapat diartikan sebagai perilaku yang berbeda dari perilaku umum. Misalnya, Khairil Anwar yang menetapkan puisi-puisi ekspresif dengan aturan lirik dan bait yang longgar. (2) Kreativitas merupakan kecenderungan jiwa (seseorang) untuk menciptakan sesuatu yang baru/lain dari umum. Kecenderungan ini memacu tumbuhnya ide-ide baru. Misalnya, Rianto mengangkat cerita Maling Kundang yang lain menyimpang dari versi cerita yang berkembang selama ini. Akan tetapi, ternyata para kritikus Sastra menganggap itu sebagai sesuatu yang kreatif dan bermakna. (3) Kreatif merupakan bentuk pikiran yang cenderung menentang arus. Orang yang kreatif menyukai hal-hal yang rumit dan selalu berusaha menemukan sesuatu yang belum pernah ditemukan orang lain. Misalnya, pemerintah Indonesia terus berusaha meningkatkan pemanfaatan air sungai untuk berbagai keperluan (4) Kreativitas bisa mengacu kepada pengertian hasil yang baru, berbeda dengan yang pernah ada. Misalnya, puisi Sutardji didominasi permainan bunyi yang banyak dikritisi oleh penyair saat itu. Akan tetapi, pada akhirnya karya Sutardji diakui sebagai karya yang membawa perubahan di Indonesia.

5. Tahap kegiatan menulis

Secara umum kegiatan menulis yang dilakukan sesungguhnya merupakan suatu kegiatan tunggal jika yang ditulis hanyalah tulisan sederhana, pendek, dan bahasanya sudah dikuasai. Akan tetapi, sebenarnya jika diamati secara cermat kegiatan menulis adalah suatu proses. Artinya, kegiatan itu melalui tiga tahap yaitu tahap prapenulisan, tahap penulisan dan tahap revisi.

a) Tahap Prapenulisan

Tahap prapenulisan merupakan tahap persiapan menulis. Yang pertama dilakukan adalah menentukan topik tulisan. Kemudian, membatasi topik itu jika masih luas. Dengan membatasi topik sebenarnya menentukan tujuan. Selanjutnya bahan penulisan dan sumbernya. Hal yang tidak boleh dilupakan adalah menyusun kerangka tulisan

Penyusunan kerangka tulisan merupakan kegiatan terakhir pada tahap prapenulisan masuk ke tahapan menulis yang sebenarnya. Untuk itu, perlu untuk menilai kembali persiapan yang sudah dibuat dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai penulisan tujuan, kelengkapan kerangka, kelogisan kerangka dan sebagainya.

b) Tahap penulisan

Tahap ini, penulis membahas setiap butir topik yang ada dalam kerangka tulisan yang disusun. Hal ini berarti bahwa hendaknya menggunakan bahan-bahan yang sudah diklasifikasi. Kadang-kadang pada saat ini disadari bahwa masih diperlukan bahan lain. Dalam pengembangan gagasan menjadi suatu tulisan yang utuh diperlukan bahasa. Itulah sebabnya, seorang penulis harus mampu memilih kata dan istilah yang tepat sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Kata-kata itu harus dirangkaikan menjadi kalimat-kalimat yang efektif. Selanjutnya, kalimat-kalimat harus disusun menjadi paragraf yang memenuhi persyaratan. tetapi itu saja belum cukup, tulisan harus menggunakan ejaan yang berlaku dan disertai tanda baca yang tepat.

c) Tahap revisi

Jika sudah selesai, tulisan yang dibuat dibaca kembali. Tulisan tersebut perlu direvisi (diperbaiki, dikurangi, atau diperluas) sebenarnya revisi sudah dilakukan pada tahap penulisan berlangsung, revisi yang dilakukan pada tahap ini adalah revisi secara menyeluruh sebelum naskah ini diketik. Pada tahap ini biasanya penulis meneliti secara menyeluruh mengenai, sistematika penulisan, ejaan tanda baca, pilihan kata, hubungan antar kalimat dalam paragraf, dan hubungan antar paragraf dalam karangan, jika tidak ada lagi yang kurang memenuhi persyaratan, maka selesailah tulisan tersebut.

6. Hakikat Menulis Teks Anekdote

Anekdote merupakan salah satu jenis humor. Anekdote kadang sering dianggap sebagai humor itu sendiri. Oleh karena itu, uraian mengenai humor juga menjelaskan tentang anekdot. Secara konsep anekdot adalah sebuah cerita singkat dan lucu atau

menarik, yang mungkin menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. ¹Anekdote bisa saja sesingkat pengaturan dan provokasi dari sebuah *kelakar*. Anekdote selalu disajikan berdasarkan pada kejadian nyata melibatkan orang-orang yang sebenarnya, apakah terkenal atau tidak, biasanya di suatu tempat yang dapat diidentifikasi. 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 suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri, atau untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

Istilah anekdot telah muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris kurikulum 2004. Tersebut dalam kurikulum 2004 bahwa jenis anekdot telah dipelajari sejak kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Kurikulum tersebut menyatakan bahwa anekdot bertujuan untuk menceritakan suatu kejadian yang tidak biasa dan lucu. Sementara itu munculnya teks anekdot sebagai teks yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia baru disampaikan secara tersurat dalam Kurikulum 2013.

Berdasarkan paradigma Kurikulum 2013 yang mencanangkan pembelajaran bahasa berbasis teks, siswa sudah dituntut mampu mengonsumsi dan memproduksi teks. Selain teks sastra non-naratif itu, hadir pula teks cerita naratif dengan fungsi sosial berbeda. Perbedaan fungsi sosial tentu terdapat pada setiap jenis teks, baik sastra maupun nonsastra, yaitu faktual dan tanggapan. Teks anekdot dapat juga digunakan untuk mengkritik pihak lain dan suatu sistem tertentu.

Ada berbagai pendapat tentang teks anekdot. Akan tetapi, berdasarkan semua pendapat terdapat satu hal yang para ahli sepakati bahwa anekdot memuat hal yang bersifat humor atau lucu. Menurut Wachidah (2004:1) jika dilihat dari tujuannya untuk memaparkan suatu kejadian atau peristiwa yang telah lewat anekdot mirip dengan teks

recount. Dananjaja (2001: 11) berpendapat bahwa anekdot adalah kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada.

Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur si pembaca. Teks Anekdot disebut pula dengan cerita jenaka. Pada umumnya teks anekdot terdiri dari lima bagian atau struktur generik. Lima bagian tersebut antara lain *abstract*, *orientation*, *crisis*, *reaction*, dan *coda* (Gerot dan Wignell dalam Wachidah, 2004: 10).

Berikut penjelasan tentang struktur anekdot. (1) Abstraksi disebut juga dengan pembukaan dan berisi pokok pikiran utama. (2) Orientasi berfungsi untuk membangun konteks yang berisi kalimat penjelas dari abstraksi. (3) Krisis dimaknai sebagai saat terjadinya ketidakpuasan atau kejanggalan. (4) Reaksi berkenaan dengan tanggapan. (5) Koda atau penutup.

Menurut buku Bahasa Indonesia Kurikulum 2013, kaidah isi dan bahasa teks anekdot memuat, (1) partisipan, (2) unsur lucu (3) sindiran yang diungkapkan dengan pengandaian, (4) konjungsi yang menyatakan urutan peristiwa. Untuk memahami atau menganalisis makna sebuah anekdot memerlukan kemampuan dalam memahami makna kata, istilah, dan ungkapan.

Wijana (1995: 24) menuturkan bahwa teks humor adalah teks atau wacana bermuatan humor untuk bersenda gurau, menyindir, atau mengkritik secara tidak langsung segala macam kepincangan atau ketidakberesan yang tengah terjadi di masyarakat penciptanya. Dengan demikian, teks anekdot merupakan cerita narasi ataupun percakapan yang lucu dengan berbagai tujuan, baik hanya sekadar hiburan atau senda gurau, sindiran, atau kritik tidak langsung. Pada akhirnya tidak menutup kemungkinan bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini berpotensi untuk dijadikan sebagai bahan lelucon.

7. Pembelajaran Menulis Anekdot

Menurut Sudjana (2000: 6), mengajar adalah proses memberikan bantuan atau bimbingan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar. Konsep tentang mengajar

merupakan satu rangkaian dengan konsep yang berbeda. Pemahaman tentang belajar adalah menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Dalam konsep tersebut, tersirat bahwa peran guru adalah pemimpin belajar dan fasilitator belajar mengajar bukanlah kegiatan menyampaikan pelajaran melainkan suatu proses pembelajaran siswa.

Aktifitas mengajar adalah proses yang terjadi pada guru, sedangkan belajar adalah proses yang terjadi pada siswa. Pada umumnya, antara mengajar dan belajar memiliki proses yang berbeda. Keduanya terikat pada tujuan akhir yang sama, yaitu bagaimana agar terjadi perubahan yang optimal pada diri siswa. Konteks semacam ini, mengungkapkan bahwa mengajar adalah perbuatan guru untuk menciptakan situasi kelas dan persiapan siswa dalam melakukan proses belajar. Keefektifan belajar mengajar sangat ditentukan bagaimana terjadi interaksi yang dinamis antara mengajar dan belajar.

Menurut Sunendar (2009: 67), istilah pembelajaran dipakai untuk menunjukan proses yang menekankan pada pola interaksi antara guru dan siswa yaitu interaksi antara kegiatan mengajar dan kegiatan belajar. Pembelajaran di dalamnya mencakup proses mengajar, berisi serangkaian perbuatan guru untuk menciptakan situasi kelas yaitu proses belajar yang berisi perbuatan siswa untuk menghasilkan perubahan pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar adalah interaksi antara manusia, sumber daya dengan lingkungannya. Proses belajar mengajar, merupakan proses yang tersusun secara teratur yang mampu mengubah kemampuan siswa dari satu tingkatan ketinggian lain yang lebih baik.

Hasil proses belajar mengajar dapat dicapai secara maksimal apabila komponen-komponen yang berinteraksi dapat berfungsi secara optimal. Perlu diupayakan terciptanya situasi kelas yang memungkinkan berlakunya hal tersebut. Situasi kelas yang memotivasi dapat memperbaiki proses belajar dan perilaku para siswa. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan tertarik dengan berbagai tugas belajar yang sedang dikerjakan. Dengan

demikian, guru hendaknya mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat memberikan rangsangan atau tantangan sehingga para siswa tertarik untuk belajar aktif dan kreatif.

Penelitian ini dituliskan proses menulis anekdot untuk siswa kelas X SMAN 4 Makassar. Kegiatan menulis anekdot tersebut membutuhkan pengetahuan kebahasaan, keterampilan berbahasa dan penguasaan kosakata. Berbekal ketiga itu, siswa diharapkan dapat menghasilkan tulisan yang baik dengan kriteria antara lain: bermakna, jelas, merupakan kesatuan yang bulat, singkat, dan padat, serta memenuhi kaidah kebahasaan. Upaya agar siswa mampu menghasilkan tulisan yang baik, dibutuhkan suatu pembelajaran menulis yang efektif. Sementara untuk mencapai pembelajaran yang efektif diperlukan suatu pendekatan yang tepat dan terarah. Salah satu pendekatan tersebut adalah pendekatan proses. Hal tersebut dikarenakan pendekatan proses dalam pembelajaran menulis menitikberatkan pada proses memproduksi suatu tulisan. Sementara guru tidak hanya mengevaluasi hasil akhir tulisan siswa, tetapi juga harus membimbing siswanya sejak awal perencanaan menulis sampai siswa menghasilkan tulisan.

Adapun aspek penilaian menulis anekdot antara lain isi, organisasi, kosa kata, penggunaan bahasa, dan mekanik. Untuk lebih jelasnya penilaian tugas menulis anekdot dengan pembobotan masing-masing unsur yang dikemukakan oleh Hartfield dalam Nurgiyantoro (2012), adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Tugas Menulis Anekdot

ASPEK	SKOR	KRITERIA
ISI	27—30	Sangat baik—sempurna: lucu, sesuai dengan topik, relevan dengan topik yang dibahas, dan kreativitas dalam pengembangan
	22—26	Cukup—baik: cukup lucu, menguasai permasalahan, pengembangan tesis terbatas, relevan dengan topik, tetapi kurang terperinci,
	17—21	Sedang—cukup: sedikit lucu tetapi penguasaan permasalahan terbatas, substansi kurang, pengembangan topik tidak memadai, kurang kreatif.

	13—16	Sangat kurang—kurang: tidak lucu, menguasai permasalahan, tidak relevan; tidak layak dinilai, cerita tidak tuntas, tidak kreatif.
ORGA- NISASI	18—20	Sangat baik—sempurna: gagasan terungkap jelas; tertata dengan baik; urutan logis (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda).
	14—17	Cukup—baik: kurang terorganisasi (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda), tetapi ide utama ternyatakan; pendukung terbatas; logis, tetapi tidak lengkap
	10—13	Sedang—cukup: gagasan kacau atau tidak terkait; urutan dan pengembangan kurang logis
	7—9	Sangat kurang—kurang: tidak terorganisasi; tidak layak dinilai
KOSA KATA	22—25	Sangat baik—sempurna: pemanfaatan potensi kata canggih, pilihan kata, ungkapan tepat, dan menguasai pembentukan kata.
	18—21	Cukup—baik: pemanfaatan kata cukup canggih, pilihan kata dan ungkapan sesekali kurang tepat tetapi tidak mengganggu.
	11—17	Sedang—cukup: pemanfaatan potensi kata terbatas, sering terjadi kesalahan penggunaan kosakata dan dapat merusak makna
	5—10	Sangat kurang—kurang: pemanfaatan potensi kata asal-asalan, pengetahuan kosakata rendah, tidak layak.
PENGG UNAA N BAHAS A	18-20	Sangat baik—sempurna: konstruksi kompleks dan efektif. Hanya terjadi sedikit kesalahan kebahasaan.
	14-17	Cukup—baik: konstruksi sederhana, tetapi efektif; terdapat kesalahan kecil pada konstruksi kompleks; terjadi sejumlah kesalahan, tetapi makna tidak kabur.
	10-13	Sedang-cukup: terjadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat, makna membingungkan atau kabur
	7-9	Sangat kurang—kurang: tidak menguasai tata kalimat; terdapat banyak kesalahan; tidak komunikatif; tidak layak dinilai.
MEKA NIK	5	Sangat baik—sempurna: menguasai aturan penulisan; terdapat sedikit kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf

	4	Cukup—baik: kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, tetapi tidak mengaburkan makna
	3	Sedang—cukup: sering terjadi kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf; tulisan tangan tidak jelas, makna membingungkan atau kabur
	2	Sangat kurang—kurang: tidak menguasai aturan penulisan, terdapat banyak kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan tidak layak dinilai

8. *Mobile Learning* Berbasis *Qr Code*

Beberapa aplikasi dari QR code dalam pendidikan adalah: (i) manajemen kelas: menyediakan kontak informasi dari pendidik terhadap peserta didik, membuat jadwal ujian, menandai identitas peralatan dalam kelas; (ii) aktivitas pembelajaran: membuat buku yang mengandung QR code, menghubungkan dengan sumber multimedia pendidikan di internet (url) atau Youtube, memberikan informasi nutrisi pada produk makanan, menandai informasi bagian-bagian kerangka manusia, serta mengisi informasi setiap unsure dalam sistem periodik dalam pembelajaran bahasa Indonesia; (iii) asesmen: membuat kuis menggunakan QR code; (v) dalam penelitian; melacak literatur pada internet (Walanda, 2012).

Penggunaan teknologi QR code dapat diterapkan pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran pokok bahasan menentukan pola struktur kalimat. Perangkat mobile sangat cocok untuk aplikasi konteks-sadar karena perangkat mobile yang tersedia dalam konteks yang berbeda dan mampu memperpanjang lingkungan belajar dalam konteks nyata. Perangkat mobile dapat memberikan informasi tambahan berdasarkan, misalnya, pada lokasi dan membuat kegiatan yang tersedia yang relevan dengan lingkungan (Naismith, dkk. 2004).

Potensi *mobile learning* tergantung pada penyediaan dan pengembangan peluang lingkungan yang meningkatkan pembelajaran. Tujuannya harus untuk mempromosikan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, tidak mengikat mengajar dan belajar

untuk perangkat *mobile* (Zhangetal.,2010: 15). Dalam literatur kami menemukan bahwa kode QR dapat mendukung pembelajaran siswa ketika bergerak di lapangan (misalnya dalam kegiatan jejak dan lapangan). Dengan kode QR tertanam dalam lingkungan, siswa dapat memperoleh informasi kontekstual (Osawaetal.,2007: 33).QR code adalah jenis dua dimensi barcode matriks dirancang oleh sebuah perusahaan Jepang bernama Denso Gelombang pada bulan September 1994 (Qi, 2004:55). Kode ini terdiri dari modul hitam diatur dalam pola persegi dengan fungsi seperti encoding, pencarian gambar, *decollating*, alokasi gambar dan revisi gambar.Keuntungan dari QR Code termasuk kapasitas besar untuk penyimpanan data,ruang lingkup yang luas untuk encoding, mini-ukuran cetakan, membaca *pervelocity*, kemampuan koreksi kesalahan (Zhu, 2006: 69).Studi tentang Cepat.

Tanggap (QR) Kode di bidang pendidikan dapat ditempatkan dalam konteks mobile learning. Kode QR adalah barcode yang terdiri dari modul hitam pada latar belakang putih. Kode-kode pola persegi dapat berisi informasi seperti teks, link URL, atau data lain yang dapat mengarahkan pengguna ke sumber-sumber untuk informasi lebih lanjut tentang tertentu subjek (Lee, dkk.2011: 90). Kode QR juga memungkinkan pelaksanaan sistem yang inovatif berbasis pada paradigma *just-in-time* belajar dan pembelajaran kolaboratif (Freitas PD, 2011: 16). Dengan kode QR juga memungkinkan untuk menghubungkan sumber daya digital untuk teks tercetak. Ini berarti potensi untuk memperkaya materi pembelajaran berbasis kertas. Bahan-bahan pembelajaran diperkaya dapat melayani dan memotivasi siswa dengan kebutuhan belajar yang berbeda (Lee,2011: 99).

a. Langkah-langkah model *Mobile Learning* Berbasis *Qr Code*

Berikut langkah-langkah penerapan model *Mobile Learning* Berbasis *Qr Code* adalah sebagai berikut:

- (1) Menyiapkan materi

- (2) Menyiapkan HP berbasis android yang sudah terpasang aplikasi *Qr Code*
- (3) Menyiapkan kertas yang berisi code soal latihan yang akan di pindai
- (4) Setelah materi disampaikan
- (5) Mahasiswa masing-masing membuka aplikasi pemindai code yang sudah terpasang
- (6) Selanjutnya Dosen membagikan kertas yang sudah diisi soal latihan dalam bentuk kode (*barcode*)

b. Kenggulan dan Kekurangan *Mobile Learning* Berbasis *Qr Code*

Kelebihan model tersebut adalah perkembangan teknologi telah menciptakan pengembangan berbagai terobosan dalam pembelajaran. Di tengah perkembangann ini learner (pembelajar) bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi komunikasi bergerak dan teknologi internet telah menjadi gelombang kecenderungan baru yang memungkinkan pembelajaran secara mobile atau lebih dikenal sebagai mobile learning (m-learning) memanfaatkan divais bergerak, khususnya telepon genggam. Beberapa kelebihan *Mobile Learning* dibandingkan dengan pembelajaran lain adalah:

- 1) Dapat digunakan dimana-pun pada waktu kapan-pun,
- 2) Kebanyakan divais bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah disbanding harga PC desktop,
- 3) Ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop,
- 4) Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena m-Learning memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kekurangan model *mobile learning* berbasis *Qr Code* merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk memperluas akses pendidikan. Namun, belum banyak informasi mengenai pemanfaatan divais bergerak, khususnya telepon seluler, sebagai media pembelajaran. Hal ini patut disayangkan mengingat tingkat kepemilikan dan tingkat pemakaian yang sudah cukup tinggi ini kurang dimanfaatkan untuk diarahkan bagi pendidikan.

Selain itu, saat ini masih sangat sedikit upaya pengembangan konten-konten pembelajaran berbasis divais bergerak yang dapat diakses secara luas. Kebanyakan konten yang beredar di pasaran masih didominasi konten hiburan yang memiliki aspek pendidikan yang kurang serta kebanyakan adalah hasil produksi dari luar negeri yang memiliki latar budaya yang berbeda dengan negeri kita. Kenyataan ini memunculkan kebutuhan akan adanya pengembangan-pengembangan konten/aplikasi berbasis divais bergerak yang lebih banyak, beragam, murah dan mudah diakses.

Faktor yang menjadi keterbatasan pemanfaatan m-learning banyak terkait dengan keterbatasan pada divais. Saat ini kebanyakan divais bergerak memiliki keterbatasan layar tampilan, kapasitas penyimpan dan keterbatasan daya. m-learning juga memiliki lingkungan pembelajaran yang agak berbeda dengan e-learning atau pembelajaran konvensional. Dalam m-learning pembelajar lebih banyak memanfaatkan m-learning pada waktu luang (*spare time*) atau waktu idle (*idle time*) sehingga waktu untuk mengakses belajar juga terbatas.

B. Kerangka Pikir

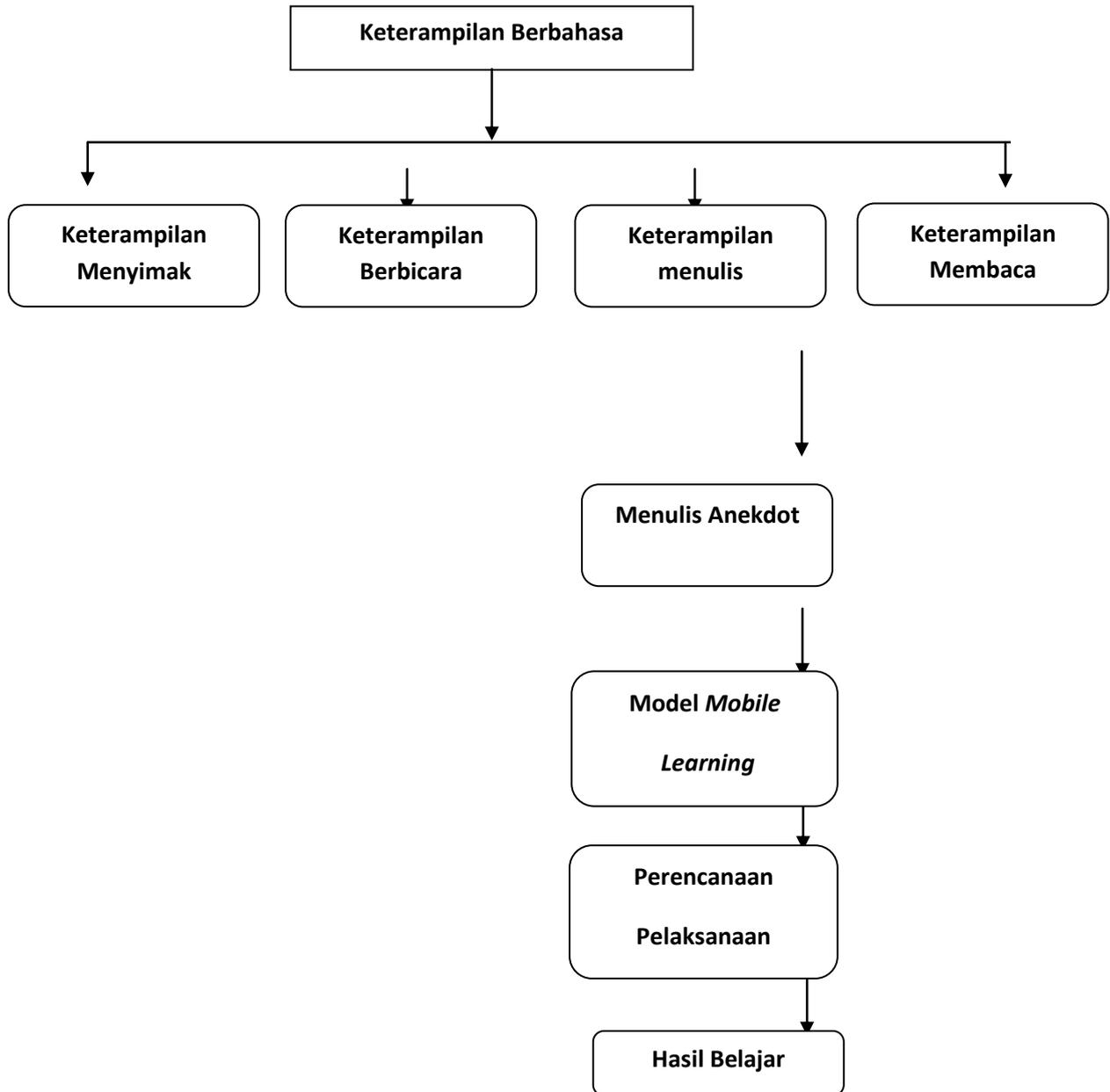
Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dalam pembelajaran bahasa yang cukup sulit dibandingkan dengan kompetensi lainnya. Keterampilan menulis tidak dapat dimiliki begitu saja, tapi perlu adanya proses latihan secara terus menerus dan berkesinambungan. Kenyataannya, kondisi pembelajaran di kelas, siswa kurang mempunyai motivasi dalam belajar keterampilan menulis. Siswa malas setiap mengikuti pelajaran menulis anekdot, dan menganggap menulis itu sesuatu yang tidak penting.

Anekdot adalah cerita singkat dan lucu atau menarik, yang menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. Anekdot bisa saja sesingkat pengaturan dan provokasi dari sebuah kelakar. Anekdot selalu disajikan berdasarkan pada kejadian nyata melibatkan orang-orang yang sebenarnya, apakah terkenal atau tidak, biasanya disuatu tempat yang dapat

didentifikasi. Namun, seiring waktu, modifikasi pada saat penceritaan kembali dapat mengubah 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 suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri, atau untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

Beberapa aplikasi dari QR code dalam pendidikan adalah: (i) manajemen kelas: menyediakan kontak informasi dari pendidik terhadap peserta didik, membuat jadwal ujian, menandai identitas peralatan dalam kelas; (ii) aktivitas pembelajaran: membuat buku yang mengandung QR code, menghubungkan dengan sumber multimedia pendidikan di internet (url) atau Youtube, memberikan informasi nutrisi pada produk makanan, menandai informasi bagian-bagian kerangka manusia, serta mengisi informasi setiap unsure dalam sistem periodik dalam pembelajaran bahasa Indonesia; (iii) asesmen: membuat kuis menggunakan QR code; (v) dalam penelitian; melacak literatur pada internet (Walanda, 2012: 19). Dengan kode QR juga memungkinkan untuk menghubungkan sumber daya digital untuk teks cetak. Ini berarti potensi untuk memperkaya materi pembelajaran berbasis kertas. Bahan-bahan pembelajaran diperkaya dapat melayani dan memotivasi siswa dengan kebutuhan belajar yang berbeda (Lee, 2010: 99).

Gambar 2.1 bagan kerangka pikir



C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah

1. Jika perencanaan pembelajaran *Mobile Learning Barcode QR Code* diterapkan dalam pembelajaran menulis anekdot dengan benar maka, hasil belajar siswa kelas X SMAN 4Makassar meningkat.

2. Jika proses pembelajaran menulis anekdot berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code* dilaksanakan dalam pembelajaran menulis anekdot dengan benar maka, hasil belajar siswa kelas X SMAN 4 Makasar meningkat.
3. Jika evaluasi pembelajaran menulis anekdot berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code* diterapkan dalam pembelajaran menulis anekdot dengan benar maka, hasil belajar siswa kelas X SMAN4 meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif yang berbentuk tindakan kelas (PTK) yang memiliki kecenderungan menggunakan penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini digunakan dengan alasan peneliti dapat meningkatkan kemampuan menulis anekdot, meliputi proses dan hasil pembelajaran, dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code*. Penelitian melibatkan mahasiswa sebagai peneliti yang berkolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia SMAN 4 Makassar.

B. Setting dan Subjek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

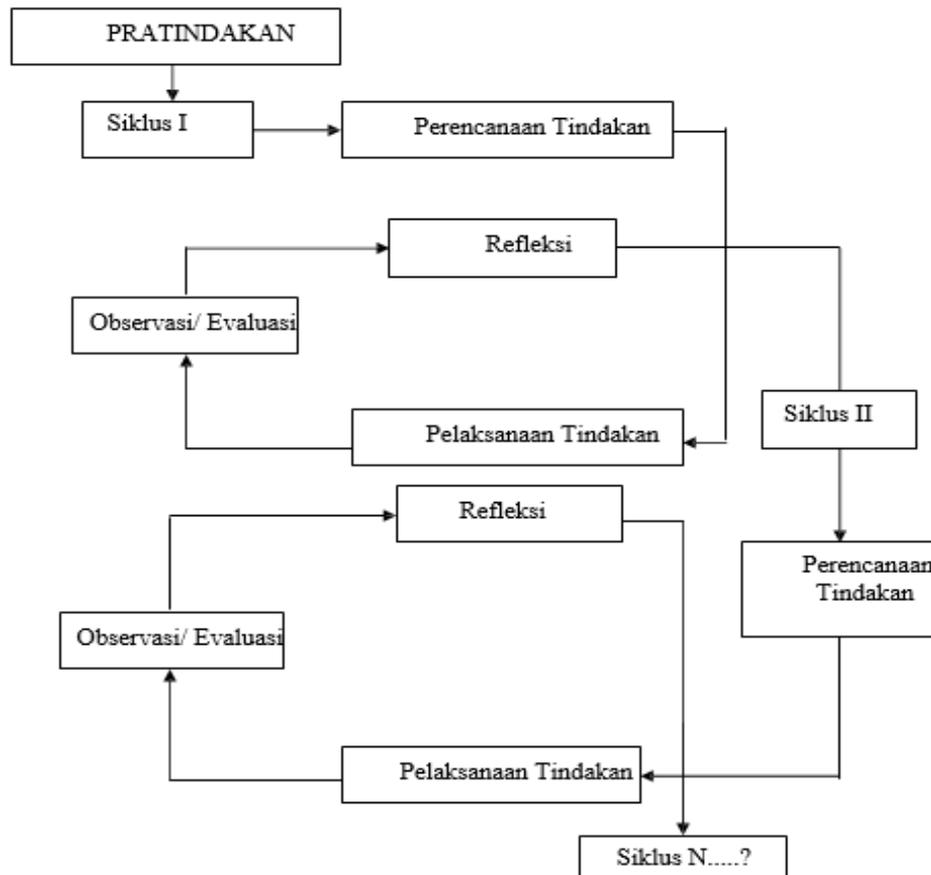
Penelitian akan dilaksanakan di SMAN 4 Makassar. Penelitian ini direncanakan pada bulan September sampai dengan bulan Agustus 2018.

2. Subjek Penelitian

Subjek yang menerima tindakan adalah siswa kelas X Jurusan IPS yang berjumlah 33 siswa. Sekolah ini dipilih dengan beberapa pertimbangan, antara lain dalam keterampilan menulis siswanya masih tergolong rendah.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan. Artinya pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I.



Bagan 3.1 Desain alur PTK Kammis dan Taggart (dalam Arikunto dkk., 2009)

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilalui dengan prosedur dan langkah-langkah tersendiri. Menurut Mulyasa (Mulyasa:2010: 121) prosedur tiap-tiap siklus dapat diperinci sebagai berikut. Adapun penjelasan mengenai desain penelitian adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan tindakan
 - a) Membuat rencana Pembelajaran.

Siklus I direncanakan atas pertemuan, sehingga perlu disusun satu rencana pembelajaran. Teks bacaan pada rencana pembelajaran I adalah "Aku Bisa Seperti Kakak". Rencana Pembelajaran disertai dengan soal essay sebagai instrumen tes.

b) Menentukan dan menyusun alat-alat instrumen penelitian. Selain soal-soal yang terdapat dalam Rencana Pembelajaran sebagai instrumentes, disusun pula instrument non tes yang berupa pedoman observasi, wawancaradan jurnal. Observasi dan Jurnal ditujukan kepada semua responden sedangkan wawancara hanya 6 orang saja, yaitu siswa-siswa yang serius dan tidak serius dalam kegiatan pembelajaran yang mendapatkan nilai tinggi serta yang mendapatkan nilai rendah.

2. Pelaksanaan tindakan

Tindakan penelitian adalah pelaksanaan rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

- a) Penyampaian informasi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran
- b) Menyelenggarakan pembelajaran dengan model *Mobile Learning Barcode QR Code* pelaksanaan

3. Observasi/Evaluasi

Pengumpulan data non tes diperoleh melalui pengamatan langsung dalam proses dan sesudah kegiatan pembelajaran. Hal-hal yang diamati adalah sikap siswa melalui pengamatan langsung, wawancara dan jurnal siswa. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan atas pedoman non tes.

4. Refleksi.

Setelah Pembelajaran berakhir diberikan tes kepada responden berupa wacana yang belum memiliki tema yang nanti akan dicari temanya oleh siswa dengan waktu 15 menit. Setelah selesai langsung dikoreksi. Jawaban benar dinilai 1 (satu), jawaban salah dinilai 0 (nol).

Penjelasan mengenai pembentukan kelompok dan langkah-langkah perlu diulang dan memberikan kesempatan bertanya sebelum kegiatan berlangsung. Kepada siswa yang pasif, acuh tak acuh terhadap pelajaran diberi pengarahan khusus jika memungkinkan dipanggil secara individu. Kesukaran sebagian besar siswa mengurutkan paragraf-

paragraf menjadi bacaan perlu sekali diperhatikan, dan perlu diberi pelajaran dengan contoh-contoh yang konkret.

Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini pada dasarnya hampir sama dengan perencanaan siklus I. Beberapa hal yang mengalami perubahan yaitu materi bacaan diganti dengan bacaan berupa cerita bergambar, pembelajaran difokuskan pada keaktifan siswa, guru harus lebih banyak memancing siswa agar lebih aktif dari siklus I.

2. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus II sesuai dengan perencanaan atau Rencana Pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Tindakan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I yaitu persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut.

3. Observasi/evaluasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui sudahkah cara-cara yang ditempuh dapat meningkatkan keterampilan membacapemahaman siswa. Selain aspek tersebut juga perlu diamati perubahan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran, yang berupa jurnal siswa dan hasil wawancara yang dilakukans etelah pembelajaran selesai. Pengamatan ini sesuai pedoman observasi, jurnal,dan wawancara seperti pada siklus I.

4. Refleksi

Hasil proses tindakan siklus I digunakan sebagai dasar pijakan atau tolok ukur pada proses tindakan siklus II. Proses tindakan pada siklus II telah mencapai hasil yang diharapkan, yaitu ada peningkatan keterampilan siswa dalam memahami bacaan yang diberikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data penelitian tindakan ini meliputi siswa, guru, dokumen hasil pembelajaran, dan proses pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Teknik Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah jenis pengamatan tak berstruktur, yaitu tidak membatasi pengamatan tersebut dengan kerangka kerja tertentu. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas yang dideskripsikan melalui lembar catatan lapangan.

2. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis anekdot baik sebelum implementasi tindakan dan sesudah implementasi tindakan. Tes menulis anekdot diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menulis anekdot melalui model pembelajaran berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code*. Tes yang diberikan sebanyak 200 kata dalam 45 menit x 2 jam pelajaran .

3. Dokumentasi

Berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan di kelas, dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

1. Angket

Instrumen ini berupa pertanyaan yang memerlukan jawaban tertulis. Angket meliputi angket pratindakan dan angket pasca tindakan. Angket pratindakan yang diberikan sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui keterampilan menulis anekdot siswa sebelum diberi tindakan. Angket pasca tindakan digunakan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code* dalam pembelajaran menulis anekdot dan mengetahui tingkat pemahaman siswa

setelah menerapkan model pembelajaran berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code*.

2. Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis

Pedoman penilaian digunakan sebagai pijakan dalam menilai tulisan anekdot siswa. Pedoman penilaian tersebut berpedoman dalam Penilaian Pembelajaran Bahasa (Nurdiyantoro, 2012) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan dibuat agar segala sesuatu yang terjadi pada saat pengambilan data dapat terangkum.

(lembar terlampir)

4. Lembar Observasi

Instrumen lembar observasi digunakan untuk mendata dan memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran di kelas. Di dalam lembar observasi, penulis mencatat pengamatan mengenai proses pembelajaran anekdot pada setiap rangkaian penelitian. Instrumen lembar observasi digunakan selama pelaksanaan penelitian mulai pratindakan hingga siklus terakhir.

Aspek penilaian tes menulis anekdot adalah sebagai berikut:

No.	ASPEK	SKOR (1 – 100)
1	Kesesuaian isi dengan tema	100
2	Tingkat kelucuan	100
3	Kandungan pelajaran	100
4	Keefektifan kalimat	100
5	Kesantunan pilihan kata	100
	TOTAL SKOR	500

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Aspek Penilaian}} = \text{Nilai Siswa}$$

$$\frac{500}{5} = 100$$

Rentang Nilai	Kategori
100-80	Sangat Baik
79-70	Baik
69-60	Cukup
50-0	Kurang

G. Teknik Analisis Data

Analisis data, peneliti membandingkan isi catatan yang dilakukan dengan kolaborator, kemudian data diolah dan disajikan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik deskripsi kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi tugas siswa. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a) Perbandingan antara data yaitu membandingkan data-data dari setiap informasi yang diperoleh,
- b) Kategorisasi, mengelompokkan data-data dalam kategori tertentu,
- c) Pembuatan inferensi, memaknai data-data dan menarik kesimpulan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis deskripsi kuantitatif, yaitu informasi yang muncul di lapangan dan memiliki karakteristik yang dapat ditampilkan dalam bentuk angka, berupa hasil pembelajaran pretes dan angket yang diambil sebelum maupun sesudah tindakan dilakukan. Data dapat dilihat dalam bentuk diagram atau tabel. Data yang berupa angka dideskripsikan dengan cara penyajian dalam bentuk kesimpulan.

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai adanya perubahan ke arah perbaikan, baik terkait dengan suasana belajar dan

pembelajaran. Indikator keberhasilan dapat ditentukan berdasarkan proses dan produk. Keberhasilan berdasarkan proses apabila dalam penelitian ini terjadi peningkatan keterampilan dalam menulis anekdot dibandingkan dengan sebelum diadakannya tindakan.

Hal ini, dapat dilihat adanya perubahan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menulis anekdot dengan Model Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code* meliputi siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran menulis anekdot. Siswa mampu menulis ide atau gagasan dari hasil pengamatan dengan lingkungan sekitarnya dengan demikian, siswa akan terampil dan kreatif dalam menulis anekdot.

Indikator keberhasilan produk dideskripsikan dari keberhasilan siswa dalam praktik menulis anekdot dengan model pembelajaran berbasis *Mobile Learning Barcode QR Code*. Keberhasilan diperoleh jika telah terjadi peningkatan skor sebesar 70% dari jumlah siswa sesudah diberikan tindakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari dua yakni hasil observasi dan hasil evaluasi sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1 dicatat dalam lembar observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1 dinyatakan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus I

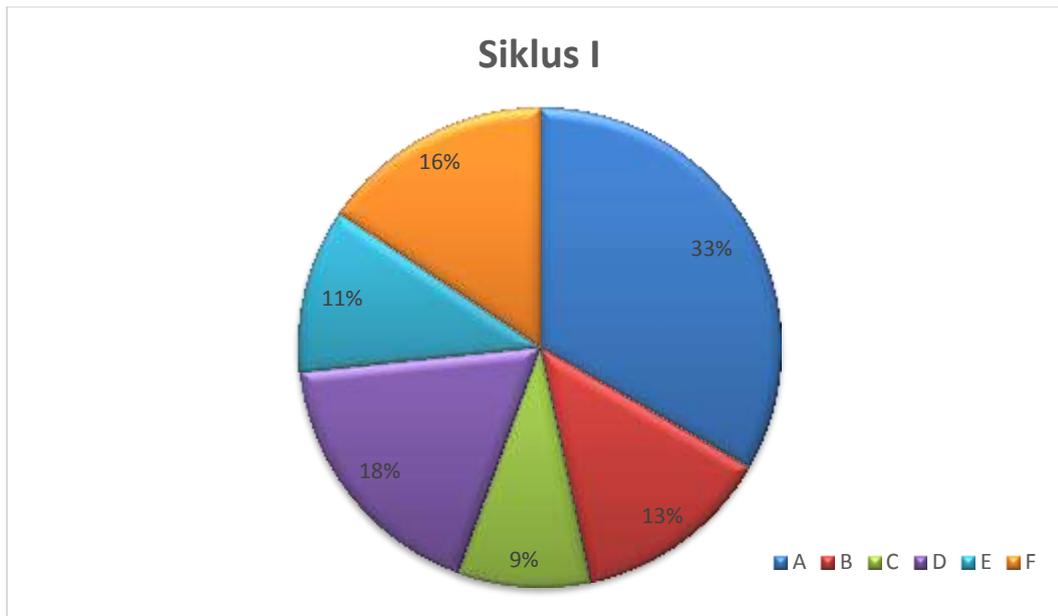
No.	Komponen yang diamati	Siklus I			Rata-rata	Persentase %
		Pertemuan				
		1	2	3		
A.	Kehadiran Siswa	15	18	18	17	89,4
	Aktivitas Siswa					
B	Menyimak penjelasan Guru	6	10	12	9,3	48,9
C	Mengajukan Pertanyaan	4	8	10	7,3	38,4
D	Menjawab pertanyaan (memberi jawaban atas pertanyaan yang didapat)	8	11	12	10,3	54,2
E	Meminta bimbingan guru (bila siswa tidak mengerti dalam menjelaskan materi)	5	3	7	5,3	27,8

F	Mengajukan tanggapan/komentar kepadatemanlain pada saat mempresentasikan	7	8	10	8,3	43,6
---	--	---	---	----	-----	------

Siklus I, dilihat dari hasil analisis data observasi menunjukkan bahwa persentase siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung masih kurang. Kerja samakelompoknya masih belum efektif sehingga suasana kelas menjadi ribut hal tersebut dikarenakan siswa merasa baru dengan model yang diterapkan, yaitu memindai kartu barcode yang disediakan.

Pada saat pengacakan kartu yang berisi judul yang sudah diacak terlihat masih banyak siswa yang kurang paham untuk bisa memindai barcode melalui Hp yang ada pada kartu barcode tersebut. Sebagaimana yang terlihat pada grafik berikut.

Diagram 1. Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus I.



Berdasarkan hasil observasi siklus I jumlah kehadiran siswa masih kurang yaitu hanya 33% sedangkan aktivitas siswa seperti menyimak penjelasan Guru yakni 13%, siswa mengajukan pertanyaan 9%, Menjawab pertanyaan (memberi jawaban atas pertanyaan yang didapat) 18% siswa meminta untuk dibimbing 11% Mengajukan tanggapan/komentar kepada teman lain pada saat mempresentasikan hasil kerja siswa hanya 16%

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa masih kurang dari hasil pembelajaran yang akan dicapai dan akan dilaksanakan observasi pada siklus II.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dicatat dalam lembar observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Komponen yang diamati	Siklus II			Rata-rata	Persentase %
		Pertemuan				
		1	2	3		
A	Kehadiran Siswa	17	18	19	18	94,7
	Aktivitas Siswa					
B	Menyimak penjelasan guru	7	15	17	13	68,4
C	Mengajukan pertanyaan	10	11	16	12,3	64,9
D	Menjawab pertanyaan (memberi jawaban atas pertanyaan yang didapat)	11	13	15	13	68,4
E	Meminta bimbingan guru (bila siswa tidak mengerti dalam menjelaskan materi)	5	5	10	6,6	35
F	Mengajukan tanggapan/komentar kepada teman lain pada saat mempresentasikan hasil kerja siswa	10	12	16	12,6	66,6

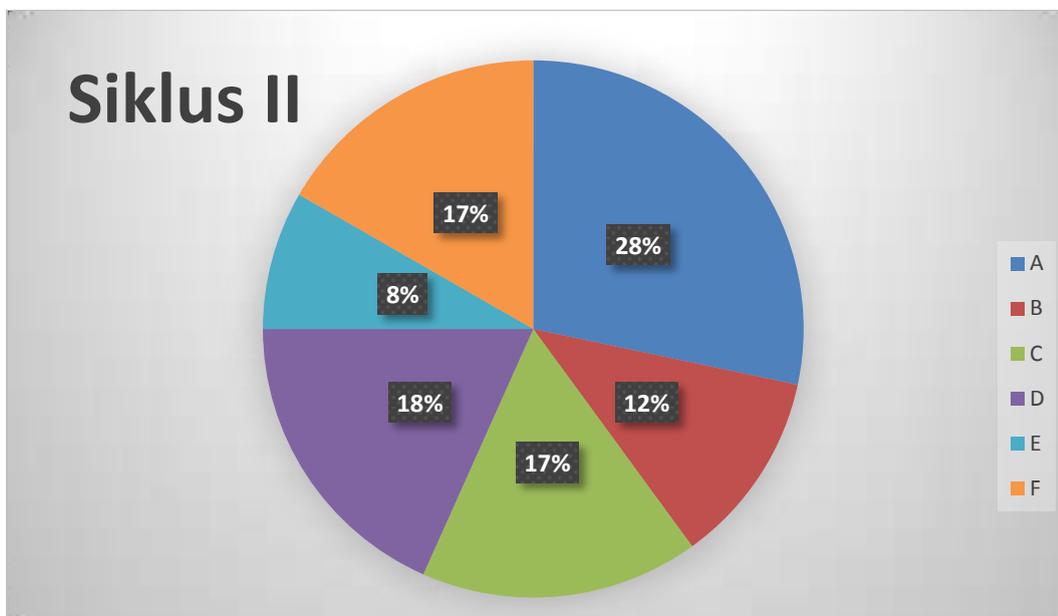
Aktivitas siswa pada tabel 2 menunjukkan bahwa pada umumnya persentase siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan aspek yang diamati telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan aktivitas siswa pada siklus I seperti yang ditunjukkan pada tabel 1. Pada siklus II, guru menerapkan tindakan lanjut untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I dengan cara:

1. Mencegah siswa tertentu mendominasi jalannya diskusi dan mendorong semua anggota kelompok untuk aktif. Bertanggung jawab, bekerjasama, dan penuh kepedulian dengan anggota kelompoknya.
2. Mengarahkan siswa agar masing-masing bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri maupun pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut

pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian siswa saling tergantung satu dengan yang lain.

3. Meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya,
4. menjawab dan menanggapi hasil jawaban dengan cara menyampaikan tujuan utama dari diskusi adalah untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama.
5. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mewakili kelompoknya serta yang memberikan jawaban, begitu pula siswa yang memberikan komentar atau tanggapan pada saat persentase kelompok yang lain, serta memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki skor tinggi dan terbaik hasil kerjasamanya. Sebagaimana yang terlihat pada grafik berikut.

Diagram 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.



Berdasarkan hasil observasi siklus II jumlah kehadiran siswa masih kurang yaitu hanya 28% sedangkan aktivitas siswa seperti menyimak penjelasan Guru yakni 12%, siswa mengajukan pertanyaan 17%, Menjawab pertanyaan (memberi jawaban atas pertanyaan yang didapat) 18% siswa meminta untuk dibimbing 8%

Mengajukan tanggapan/komentar kepada teman lain pada saat mempresentasikan hasil kerja siswa hanya 17%

Berdasarkan hasil observasi Aktivitas siswa pada siklus II dapat disimpulkan bahwa dari hasil aktivitas pembelajaran sudah tercapai.

3. Hasil Evaluasi Siswa pada Siklus I

Hasil evaluasi diperoleh dari nilai ujian yang diambil setelah pembelajaran mengajar melalui model *mobile learning barcode*, pada setiap akhir siklus.

Analisis kuantitatif di peroleh nilai statistik deskriptif yang menunjukkan hasil belajar siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *mobile learning barcode* pada materi teks anekdot di SMAN 4 Makassar.

Tes hasil evaluasi siswa dinyatakan dalam pengkategorian ketuntasan belajar terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Distribusi Hasil Evaluasi Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak tuntas	8	42,10
70-100	Tuntas	11	57,90
Jumlah		19	100

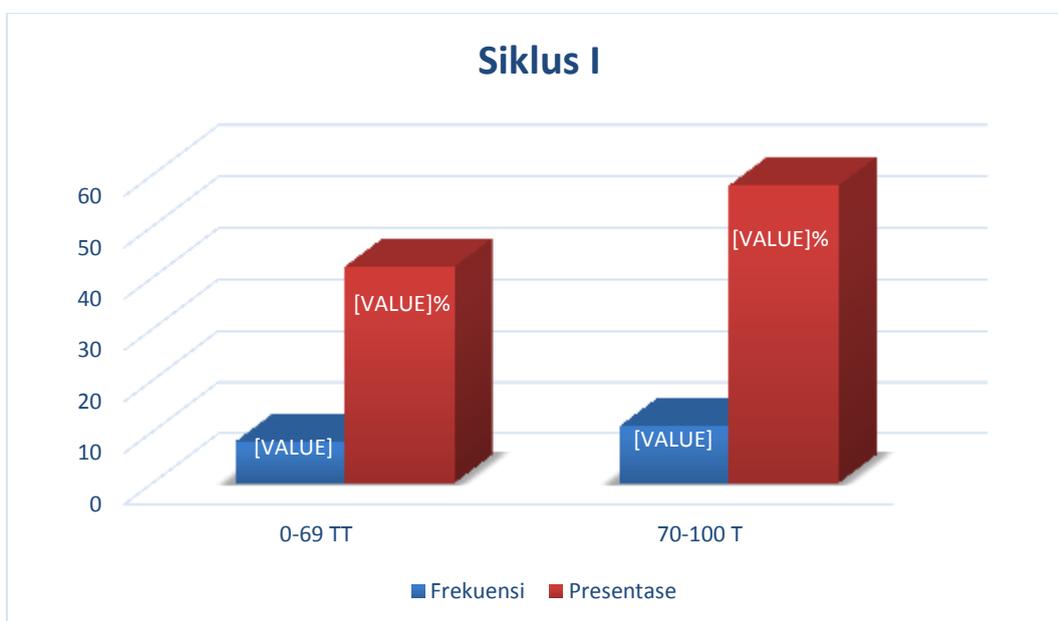
Distribusi hasil evaluasi siswa pada siklus 1 dapat diketahui bahwa dari 19 siswa, terdapat 11 siswa yang tuntas hasil belajarnya dengan presentase 57,90% dan 8 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya dengan presentasi 42,10%. Analisis hasil evaluasi siswa pada siklus I diperoleh nilai terendah sebesar 55 dan nilai tertinggi 85.

Jika ditinjau dari standar ketuntasan belajar Bahasa Indonesia untuk siswa Kelas X SMAN 4 Makassar sebesar 70, maka dari 19 siswa terdapat 11 orang siswa yang tuntas

belajarnya dengan persentase 57,89% dan 8 siswa yang tidak tuntas hasil evaluasi dengan persentase 42,10%.

Nilai ketuntasan tersebut belum memenuhi indikator kinerja yang harus dicapai yakni 85% siswa memperoleh nilai 70 ke atas. Masih kurangnya hasil Evaluasi siswa tersebut tidak terlepas dari kemampuan siswa untuk menjawab soal tes siklus I. Sebagaimana yang terlihat pada grafik berikut.

Grafik 3. Ketuntasan HasilEvaluasiSiklus I.



Berdasarkan hasil pembelajaran dari grafik di atas jika ditinjau dari standar ketuntasan belajar Bahasa Indonesia untuk siswa Kelas X SMAN 4 Makassar sebesar 70, maka dari 19 siswa dapat 11 orang siswa yang tuntas belajarnya dengan persentase 57,89% dan 8 siswa yang tidak tuntas hasil evaluasi dengan persentase 42,10%. Nilai ketuntasan tersebut belum memenuhi indikator kinerja yang harus dicapai yakni 85% siswa memperoleh nilai 70 ke atas. Masih kurangnya hasil evaluasi siswa tersebut tidak terlepas dari kemampuan siswa untuk menjawab soal tes siklus I.

4. HasilEvaluasiSiswa padaSiklusII

Analisis kuantitatif diperoleh nilai statistik deskriptif yang menunjukkan hasil evaluasi siswayang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Mobile Learning Barcode* pada keterampilanmenulias anekdotdi SMAN 4 Makassar.

Tes hasil evaluasi siswa dinyatakan dalam pengkategorian ketuntasan belajar terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Hasil Evaluasi Siklus II

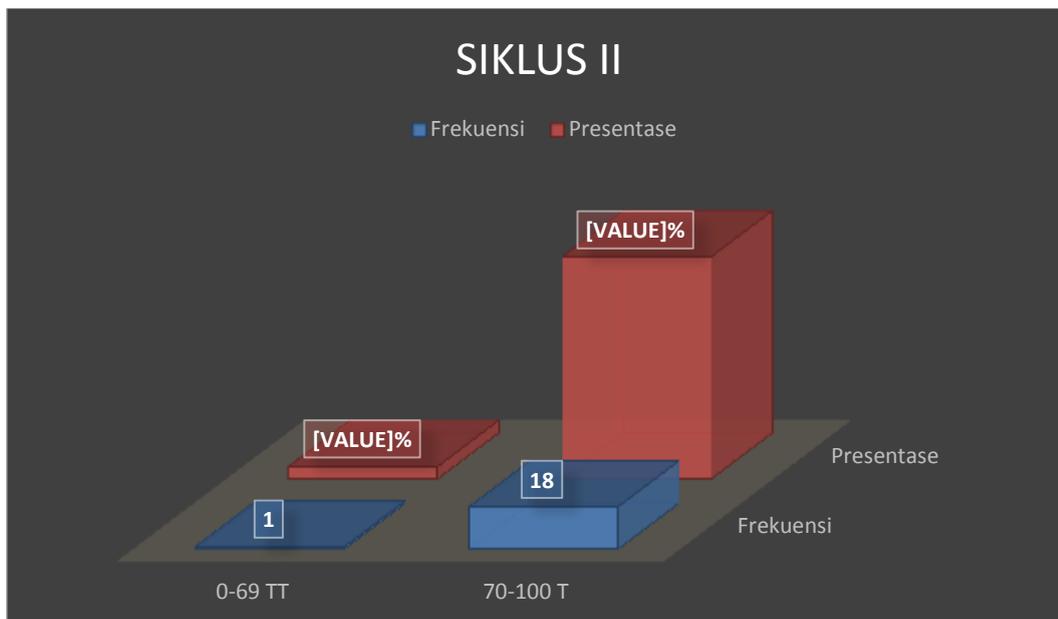
Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
0-69	Tidak tuntas	1	5,26
70-100	Tuntas	18	94,74
Jumlah		19	100

Distribusi hasil evaluasi pada siklus II terlihat adanya peningkatan ketuntasan hasil evaluasi siswa Yaitu terdapat 18 siswayang tuntas hasil belajarnya dengan persentase 94,74% dan 1 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya dengan persentase 5,26 % Pada siklus II, hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan. Siklus II dilakukan setelah merefleksi pelaksanaan siklusI sehingga diperoleh gambaran tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yang mengakibatkan peningkatan hasil evaluasi.

Analisis data hasil evaluasi siswa menunjukkan bahwa dari 19 siswa yang mengikuti ujian, diperoleh skor terendah yaitu 70 dan skor tertinggi yaitu 95.

Bila ditinjau dari ketuntasan belajar, maka dari 19 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas belajarnya dengan persentase 94,74% dan 1 siswa yang tidak hasil belajarnya dengan persentase 5,26%. Sebagaimana yang terlihat pada grafik berikut.

Grafik 4. Ketuntasan HasilEvaluasin Siklus II.



Berdasarkan grafik di atas maka dari 19 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas belajarnya dengan persentase 94,74% dan 1 siswa yang tidak hasil belajarnya dengan persentase 5,26%. Hal ini mengenai indikator keberhasilan yang telah di capai sehingga cukup sampai di siklus II.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 4 Makassar Kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang 7 perempuan dan 12 orang laki-laki. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan perubahan yang baik dimana terjadi peningkatan hasil evaluasi dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan keterampilan menulis anekdot dengan model mobile learning barcode dapat dikatakan berhasil. Selain itu, berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini telah tercapai, yaitu terjadi peningkatan keterampilan menulis anekdot siswa dari siklus I ke siklus II yaitu telah tercapai.

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata, perubahan nilai distribusi dan koefisien variasi yang semakin kecil. Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil dilihat dari daya serap siswa terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi yang tinggi.

Hasil analisis data, memperlihatkan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada siklus I dengan siklus II yang belajar dengan menggunakan Model Mobile Learning Barcode hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Lukman 2014) yang menyimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan setelah diterapkannya Model *mobile learning barcode* adalah sebuah konsep atau model yang memiliki sejumlah strategi pembelajaran yang efektif digunakan untuk menangani individu tertentu sesuai dengan kemampuan peserta didik. Kooperatif merupakan sebuah konsep atau model yang berisikan sejumlah strategi pembelajaran yang efektif digunakan menangani siswa tertentu sesuai dengan karakter serta kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Model *mobile learning barcode* masih jarang digunakan di sekolah, hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan kondisi ruang kelas yang sulit dikontrol oleh aktivitas belajar siswa saat pengoperan bola yang berisi pertanyaan. Model *mobile learning barcode* dimulai dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

Melalui Model *mobile learning barcode* hasil belajar siswa dikelas memperlihatkan kecenderungan meningkat yang meliputi: mendengarkan atau memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas, membaca materi pelajaran, berlatih dalam melakukan keterampilan kooperatif, dan menjawab pertanyaan yang didapat.

Kekurangan siklus I yaitu kurangnya penjelasan tentang model *mobile learning barcode* karena model tersebut menggunakan teknologi sehingga hasil belajar tidak meningkat namun dilanjutkan ke Siklus II mengalami hasil belajar pada menulis anekdot meningkat karena peneliti menggunakan strategi yakni menjelaskan seperti apa itu

teknologi yang biasa digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa suka belajar menggunakan teknologi dan hasil belajar meningkat juga aktivitas belajar siswa yang dari siklus I mengalami peningkatan secara signifikan pada siklus II .Adanya peningkatan aktivitas belajar ini merupakan cermin dari motivasi dan minat belajar siswa yang tinggi, sehingga dengan demikian akan memberikan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

Belajar dengan menggunakan Model *mobile learning barcode* akan memberikan tiga keterampilan bagi siswa yaitu: *kognitif* yang merupakan keterampilan siswa dalam mengetahui atau memahami konsep yang dipelajari melalui kegiatan diskusi dengan siswa sehingga jawaban akhir yang diperoleh lebih aktual, *psikomotorik* yaitu keterampilan dalam berkomunikasi dalam mengeluarkan pendapat sehingga sifat pasif siswa dalam belajar dapat diminimalkan, dan *afektif* yaitu keterampilan sosial siswa dalam kegiatan bekerjasama dengan anggota kelompok sehingga kecemburuan sosial diantara siswa dapat diminimalkan.

Adanya ketiga keterampilan ini, membuat model pembelajaran ini sangat baik diterapkan disetiap jenjang tingkat pendidikan dengan tujuan agar output sekolah yang dihasilkan lebih berkualitas dan dapat bersaing disegala bidang kehidupan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Sesimpulan

Berdasarkan hasil data dan pembahasan pada simpulan penelitian ini seperti yang diuraikan berikut ini perencanaan pembelajaran menulis anekdot melalui model *learning QR kode* peneliti menggunakan strategi Teknologi siswa sehingga aktivitas belajar ini merupakan cermin dari motivasi dan minat belajar siswa yang tinggi, sehingga dengan demikian akan memberikan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran menggunakan model *mobile learning barcode* dicapai rata-rata hasil observasi pada siklus I yaitu 52,19% meningkat menjadi 77,63% pada siklus II. Model *mobile learning barcode* dapat melibatkan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran hal ini ditunjukkan dari peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II.

Proses pembelajaran dengan menggunakan Model *mobile learning barcode* dalam menulis teks anekdot siswa kelas XSMAN 4 Makassar dapat meningkat dari siklus I ke siklus II peningkatan dilihat dari hasil evaluasi siklus I sebesar 57,90% menjadi 94,74 pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 25,44%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini diajukan beberapa saran kepada guru khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar menjadi kartu *Barcode* sebagai salah satu alternatif model dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang optimal

Disarankan agar siswa diajar dengan menggunakan model pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat lebih menarik sehingga murid tidak merasa bosan dalam belajar dan akan lebih mudah memahami materi khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Disarankan kepada pihak penyelenggara sekolah yang bersangkutan agar mempertimbangkan hasil-hasil penelitian sebagai bahan masukan dalam upaya perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Disarankan juga kepada penelitilain yang berminat untuk melakukan penelitian pengembangan pada sekolah yang berbeda atau pada pokok bahasan yang lain sehingga hasilnya dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbasi, Ahmed. Zhang, Zhu & Chun, Hsinchun. 2006. A Statistical Learning Based System for Fake Website Detection. The Workshop on Secure Knowledge Management. Dallas: Texas.
- Al-Khalifa, H. S. 2011. *Sistem Learning berbasis Ponsel dan Kode Respon Cepat. Departemen Perguruan Tinggi Teknologi Informasi Komputer dan Ilmu Informasi Raja Saud University, Riyad, Kerajaan Saudi Arabia.*
- Akhadiah, Sabarti. dkk. 1995. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia.* Jakarta: Erlangga.
- Alwasilah, A. Chaedar dan Senny Suzanna Alwasilah. 2008. *Pokoknya Menulis.* Bandung: Kiblat
- Arikunto, S. Dkk 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6.* Jakarta : Rineka Cipta
- Bo, Pang & Lilian, Lee. 2011. Opinion Mining and Sentiment Analysis, Foundations and Trends in Information Retrieval, Volume 2, no. Issue 1-2, pp. 1-135.
- Dananjaja 2001. *Psikologi Kepribadian.* Jakarta: PT bumi Aksara.
- Esa BY, Siraj SS, Daud SK, Rahin KAA, Jeffrine RRJ, Soon GT. 2008. *Mitochondrial DNA diversity of *Tor tambroides Valenciennes (Cyprinidae)* from five natural populations in Malaysia.* Zoological Studies, 47(3): 360-367.
- Enre. 1994. *Linguistik Historis Komparatif Bagian Pertama Bagian. Kedua.* Yogyakarta: Deepublish.
- Freitas PD, Machado CB, Ishizuka TK, Galetti JPM. 2011. *Molecular identification of species from Genus *Salminus (Characidae)* through DNA Barcoding. Poster in Barcoding Fish in the Fourth International Barcode of Life Conference.*
- Hamalik, O. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Haag. 1998. *Teknologi Informasi Komunikasi.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kemendikbud. 2013. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Prof 56 'enciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan).* Bandung: R n kesembilan.
- Mulyati. 2002. *Keterampilan Menulis.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka. Potensi
- Munirah. 2015. *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: deepublish.
- Nasiri, A. & G. Deng, 2009. *Faktor Lingkungan Mempengaruhi pada Bisnis Mobile Learning*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Naismith, L., & Corlett, D. 2004. *Reflections on success: A retrospective of the mLearn conference series 2002-2005*. mLearn 2006: Across generations and cultures.
- Nuraini, Fatimah. 2013. *Teks Anekdote sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Bahasa dan Karakter Siswa*. Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nursito, 2000. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ridwan, F.Z. Santoso, H., & Agung, W.P. 2010. *Mengamankan single identity number (SIN) menggunakan QR code dan sidik jari*. *Internet Working Indonesia Journal*, 2(2), 17-20.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali
- Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Sunendar, D. 2009. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Syafi'ie, I. 1988. *Retorika dalam Menulis*. Jakarta: Depdikbud
- Tabroni, .2007. *Proses Kreatif Menulis Di Media Massa*, Bandung: Nuansa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- .1992. *Pengajaran Analisis Kontrasif Bahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- . 1987. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa.
- Taufik. (2009). *Penggunaan QR code*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Tompkins, G.E. (1994). *Teaching Writing, Balancing Process and Product*. McMillan: College Publishing Company, Inc.
- Wachidah. 2004. *Menulis secara Populer*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Walanda, D.K. 2012. *Aplikasi quick response QR code dalam Dunia Pendidikan*. Seminar Nasional Sains dan Matematika I. Palu.

Wijana. 1995. *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Zhang et al, Hewitt GM. 2010. *Assesment of the universality and utility of a set of conserved mitochondrial Primersin insect*. *Insect Molecular Biology*,6: 143-150.

LAMPIRAN

DAFTAR HADIR SISWA KELSA IV

NOMOR		NAMA SISWA	Siklus I			Siklus II		
URUT	INDUK		Pertemuan			Pertemuan		
			I	II	III	I	II	III
1	04340910	Rijal						
2	04440910	Syharul						
3	04450910	Amir						
4	04551011	Fitri Handayani						
5	04621011	Serli Depitasari						
6	04631011	Arni						
7	04641011	Sandi						
8	04661011	Handayana						
9	04701011	Awal Amran						
10	04711011	Aldi						
11	04721011	Hamza						
12	04741011	Desi Ratnasari						
13	04791011	Jusriadi						
14	04811011	Aidil						
15	04821012	Novi RirinAndrianti						
16	04841112	Fardi						
17	04851112	Aan						
18	04881112	Lilis Cahaya						
19	05311314	Idil						

DAFTAR NILAI SISWA SIKLUS I

NOMOR		NAMA SISWA	Nilai	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
URUT	INDUK			
1	04340910	Rijal	70	Tuntas
2	04440910	Syharul	75	Tuntas
3	04450910	Amir	60	TidakTuntas
4	04551011	Fitri Handayani	50	TidakTuntas
5	04621011	SerliDepitasari	80	Tuntas
6	04631011	Arni	80	Tuntas
7	04641011	Sandi	0	TidakTuntas
8	04661011	Handayana	75	Tuntas
9	04701011	Awal Amran	85	Tuntas
10	04711011	Aldi	80	Tuntas
11	04721011	Hamza	55	TidakTuntas
12	04741011	Desi Ratnasari	75	Tuntas
13	04791011	Jusriadi	60	TidakTuntas
14	04811011	Aidil	55	TidakTuntas
15	04821012	Novi Ririn Andrianti	70	Tuntas
16	04841112	Fardi	65	TidakTuntas
17	04851112	Aan	80	Tuntas
18	04881112	Lilis Cahaya	65	TidakTuntas
19	05311314	Idil	75	Tuntas

DAFTAR NILAI SISWA SIKLUSII

NOMOR		NAMA SISWA	Nilai Individu	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
URUT	INDUK			
1	04340910	Rijal	75	Tuntas
2	04440910	Syharul	70	Tuntas
3	04450910	Amir	85	Tuntas
4	04551011	Fitri Handayani	75	Tuntas
5	04621011	SerliDepitasari	80	Tuntas
6	04631011	Arni	70	Tuntas
7	04641011	Sandi	0	TidakTuntas
8	04661011	Handayana	80	Tuntas
9	04701011	Awal Amran	85	Tuntas
10	04711011	Aldi	85	Tuntas
11	04721011	Hamza	80	Tuntas
12	04741011	DesiRatnasari	75	Tuntas
13	04791011	Jusriadi	80	Tuntas
14	04811011	Aidil	85	Tuntas
15	04821012	Novi RirinAndrianti	80	Tuntas
16	04841112	Fardi	75	Tuntas
17	04851112	Aan	80	Tuntas
18	04881112	Lilis Cahaya	75	Tuntas
19	05311314	Idil	85	Tuntas



RIWAYAT HIDUP



Windi indrian, lahir di Bone, 04 Desember 1997. Anak kedua dari dua bersaudara. Buah hati dari pasangan H. Amiruddin dan Hj. Rahmatia. Penulis memasuki jenjang pendidikan formal pada tahun 2002 di SD Impres Kaluku Bodoa dan tamat pada tahun 2008. Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 07 Makassar dan tamat pada tahun 2011, kemudian kembali melanjutkan pendidikan di SMAN 04 Makassar dan tamat pada tahun 2014. Kemudian, pada tahun 2014 penulis tercatat sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia program Strata Satu (S1). Berkat karunia Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan tersusunya skripsi ini dengan judul “PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS ANEKDOT MELALUI MODEL *MOBILE LEARNING* *BARCODE QR CODE* PADA SISWA KELAS X SMAN 4 MAKASSAR”