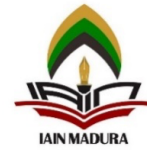




**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

http://ejournal.iainmadura.ac.id/ghancaran
E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955
DOI 10.19105/ghancaran.vi.7836



**Implementasi Kecakapan Logika dan Kreativitas
melalui Humor dalam Materi Teks Anekdote Kelas X
SMA dengan Kurikulum Merdeka**

Redhitya Wempi Ansori*, Abdul Charis Fauzan, Malinda Fatmawati*****

*Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

**Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

***Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Alamat surel: redhityawempiansori@gmail.com; abdcharis@unublitar.ac.id;
fatmawatimalinda@gmail.com

Abstract

Keywords:

Proficiency of logic
and creativity; Text
anecdote; *Merdeka*
curriculum .

The research aim to describe The proficiency of logic and creativity in class X anecdotal text material developed in the independent curriculum. The approach and design in this research is qualitative with text analysis as the research objective in the form of content analysis. The results of the study show that the aspects of creativity are accommodated and creativity in learning is related to anecdotal text material in the independent curriculum. Moreover, the exploration of its development is quite explorative by linking anecdotal text material with comedic art that is currently popular, namely stand up comedy.

Abstrak:

Kata Kunci:

Kecakapan Logika
dan kreativitas;
Teks anekdot;
Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kecakapan logika dan kreativitas dalam materi teks anekdot kelas X yang dikembangkan di kurikulum merdeka. Pendekatan dan desain dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan mangkodasi penelitian analisis teks berupa konten analisis. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aspek kecakapan logika dan kreativitas diakomodasi dalam pembelajaran terkait materi teks anekdot di kurikulum merdeka. Bahkan, eksplorasi pengembangannya cukup eksploratif dengan manautkan materi teks anekdot dengan kesenian komedia yang saat ini populer, yaitu komedi tunggal.

Terkirim : 2 Oktober 2022; Revisi: 27 Oktober 2022; Diterima: 28 November 2022

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di era teknologi informasi ini memiliki daya jangkau dengan dimensi dan eksplorasi yang begitu makro. Hal tersebut terbukti bahwa bahasa dan sastra Indonesia tidak hanya menyoal persoalan yang bersifat struktur internal berkaitan dengan aspek kebahasaan dan kesastraan murni, tetapi daya jangkauya apabila ditelusuri begitu gayut dengan kajian-kajian yang lain. Termasuk

dalam aspek ini bahasa Indonesia memiliki kontribusi terhadap daya pikir dan daya kreativitas. Daya pikir dikerucutkan dalam aspek kegiatan bernalar atau yang dikenal dengan logika. Implikasi dari bernalar yang baik, ternyata bahasa Indonesia mampu diberdayakan dalam rangka untuk mengasah kreativitas peserta didik.

Berkenaan dengan paparan di atas, bila dirunut secara historis memang manusia yang secara kodrati diberikan kelengkapan berpikir untuk mengembangkan peradaban dalam hal ini bahasa, diberikan akal untuk berpikir rasional, diberikan hati nurani untuk membedakan yang baik dan buruk. Dari aspek bahasa Dardjowidjojo (2003) menyatakan bahwa bahasa pada manusia itu terprogram secara genetik, manusia dibekali dengan kapling minda yang salah satu bagiannya difungsikan untuk pemerolehan bahasa. Dari pernyataan tersebut begitu jelas disampaikan bahwa bahasa adalah aspek yang spesies spesifik. Artinya, hanya manusia yang memilikinya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Warsono (2022) mempertegas dengan memberikan pendapat bahwa suatu hal yang membedakan dengan manusia adalah daya nalarnya. Implementasi dari daya nalar tersebut pada ranah kemampuan memberikan alasan-alasan terhadap keputusan yang diambil secara logis.

Begitupun kreativitas merupakan efek dari kedua aspek yang telah diulas sebelumnya. Bahasa sebagai medium kreativitas, sedangkan logika adalah alat (*tool*) untuk proses kreativitas. Secara umum kreativitas adalah unsur penting dalam diri manusia. Melalui kreativitasnya manusia dapat direkognisi dan diakui eksistensinya. Saat ini seluruh bidang kerja membutuhkan keterampilan ini. Apalagi di era revolusi industri 4.0 yang mengganti pekerjaan manusia dengan sistem mesin. Kalau manusia hanya mampu memberikan aspek yang bersifat fisik, tentu manusia tersebut akan terdisrupsi oleh mesin. Oleh sebab itu, di era 4.0 kreativitas yang harus ditonjolkan secara masif. Peran teknologi dapat digunakan untuk menunjang berbagai lini kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Zamahsari, Putikadyanto, & Maulana, 2020). Yuliarti (2018) mendukung pernyataan tersebut yang disematkan dalam artikelnya, Yuliarti menyatakan bahwa melalui kreativitas yang baik manusia mampu memecahkan masalah dan mampu meningkatkan kualitas hidupnya di masa depan.

Fokus kajian dalam artikel ini adalah untuk meninjau dan menelaah implementasi logika dan kreativitas dalam materi teks anekdot di kurikulum terbaru, yaitu kurikulum merdeka. Aspek ini menarik untuk ditelaah karena materi mengenai teks anekdot ini begitu relevan dengan fenomena sekarang terkait dengan populernya komedi tunggal atau *Stand Up Comedy*. Maraknya kesenian komedi tunggal yang menelurkan pekerja-

pekerja di bidang seni kreatif yang mampu memberikan dimensi lapangan pekerjaan yang menjajikan. Komedi tunggal sekarang ini tidak bisa dianggap remeh karena dari kesenian ini banyak melahirkan seniman-seniman berkualitas yang mampu menyuguhkan hiburan yang cerdas dan mendidik.

Dari penjelasan di atas teks anekdot bila dieksplorasi lebih jauh akan menginisiasi pelakon dan pekerja-pekerja kreatif di bidang seni komedi tunggal yang lebih kreatif. Hal tersebut didasari bahwa aspek yang paling fundamental dalam komedi tunggal adalah aspek penulisan materi. Penulisan materi bisa dilatihkan dalam materi teks anekdot yang termahutub dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Materi teks anekdot ini dipelajari secara komprehensif baik dari kurikulum 2013 hingga kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka. Materi mengenai teks anekdot dalam kurikulum merdeka dikembangkan berdasarkan empat aspek. Berdasarkan hasil dari telaah teks modul bahasa Indonesia kurikulum merdeka yang dikembangkan oleh Sutji Hariyanti, empat aspek tersebut adalah mendata pokok isi teks anekdot, menentukan makna tersirat dalam teks anekdot, mengonstruksi makna teks anekdot, dan menciptakan kembali teks anekdot (Hariyanti, 2020).

Empat aspek yang dikembangkan dalam materi teks anekdot kelas X kurikulum merdeka yang telah dipaparkan di atas begitu kompatible dengan konsep yang diusung komedi tunggal. Kerelevanan tersebut harusnya bisa direspon dengan tepat dan jitu, agar materi pembelajaran bisa punya nilai aplikatif, seperti melatih peserta didik untuk membuat konten-konten komedi yang kreatif. Oleh sebab itu, logika dan kreativitas dalam mengkreasi humor ini bisa menjadi embrio yang tepat untuk menelurkan aspek inovasi dalam konteks industri kreatif. Di era ini tampaknya begitu kompatible apabila kegiatan pembelajaran dapat merespon fenomena yang berkembang, termasuk dalam hal ini dunia pertunjukkan komedi tunggal.

Komedi tunggal adalah sebuah pertunjukkan komedi yang dipersiapkan dalam meramu tawa, acap kali komika ini selalu melakukan beberapa tahapan proses. Dilansir di dalam tulisan Raditya (2021) yang terbit di terminal Mojok, proses awal dalam membuat komedi adalah riset dan observasi. Melalui riset dan observasi tersebut dapat diketahui hal-hal yang sedang menjadi pembahasan publik. Pembahasan tersebut tentunya aspek yang relevan di kehidupan masyarakat, dari situ proses meramu tawa dimulai. Penyusunan premis atau unsur awal pembangun komedi, kemudian menyusun aspek komedi atau patahan dari premis tersebut yang membuat tawa. Unsur patahan yang membuat tawa tersebut dalam komedi tunggal disebut *punch line*.

Paparan-paparan di atas mengindikasikan bahwa logika dan kreativitas dalam meramu humor yang termahtub di materi teks anekdot begitu penting dan krusial untuk ditelaah dalam konteks kajian penelitian yang lebih mendalam. Oleh sebab itu, kajian ini bermaksud mengurai implementasi logika dan kreativitas yang dibangun dalam materi teks anekdot kelas X kurikulum merdeka. Berkaitan dengan itu, kajian-kajian serupa dengan penelitian ini perlu dipaparkan sebagai studi awal untuk menggali aspek diferensiasi dan keterbaruan yang dapat dipresentasikan dalam kajian ilmiah ini.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini adalah penelitian dari Paulus Ari Subagio pada tahun 2008 yang berjudul “Beberapa Permainan Bahasa dan Permainan Logika dalam Humor SMS.” Yang terbit di Jurnal Sintesis (Paulus Ari Subagyo, 2008). Berdasarkan penelitian tersebut yang membedakan dengan kajian ini adalah fokus kajian. Fokus dari Penelitian Paulus adalah permainan bahasa dan permainan logika dalam humor SMS, sementara kajian ini adalah memfokuskan implementasi logika dan kreativitas dalam meramu humor yang ada di materi teks anekdot kelas X kurikulum merdeka. Dari dimensi kajian dan eksplorasi kajian sudah berbeda. Objek dari penelitian Paulus adalah humor sms, sementara penelitian ini menyangkut penerapan logika dan kreativitas dalam materi pembelajaran teks anekdot.

Berdasarkan aspek diferensiasi dan kebaruan yang akan diberikan dari penelitian ini, dapat dipaparkan tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi logika dan kreativitas dalam materi humor yang ada di teks anekdot kelas X kurikulum merdeka. Harapan besar dari kajian ini bisa memberikan informasi khusus untuk guru maupun pegiat pendidikan di bidang bahasa Indonesia untuk mampu mengeksplorasi materi teks anekdot menjadi materi yang lebih aplikatif dengan mengakodasi pola logika dan kreativitas.

METODE

Penelitian mengenai Implementasi Kecakapan Logika dan Kreativitas melalui Humor dalam Materi Teks Anekdote Kelas X SMA dengan Kurikulum Merdeka merupakan penelitian dengan desain kualitatif yang berfokus pada kajian teks konten analisis. Pemilihan jenis penelitian ini berdasarkan kajian yang dilakukan bersumber dari teks dan penelitian ini berfokus untuk mendeskripsikan secara sistematis data yang ada dalam teks, kemudian membahasnya dengan acuan teori yang relevan. Sumber data penelitian ini adalah buku “Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia” terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Penelitian

dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Data penelitian ini adalah data tekstual yang termahutub dalam buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Data berupa teks tersebut dianalisis dan ditelaah untuk ditemukan aspek yang terkait kecakapan logika dan kreativitas. Setelah data ditemukan dianalisis menggunakan teori-teori yang relevan untuk dikeurcutkan dalam satu simpulan hasil penelitian yang dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif untuk kegiatan pembelajaran maupun penelitian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui analisis konten isi dari sumber data buku teks kurikulum merdeka berjudul “Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia” terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, ditemukan pola implementasi kecakapan logika yang diakomdasi dengan dua kegiatan pembelajaran yang yang termahutub dalam indikator pembelajaran. *Pertama*, kecakapan logika dituangkan dalam kegiatan mengevaluasi gagasan dan pesan yang disampaikan dalam teks monolog lawakan tunggal secara kritis dan reflektif. *Kedua*, kegiatan pembelajaran yang mengakomodasi kecakapan logika dalam teks anekdot dipresentasikan dalam kegiatan menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual yang dipirsa (Gumilar & Aulia, 2021).

Bentuk kegiatan belajar untuk mengakomdasi unsur kreativitas dalam pembelajaran melalui teks anekdot dilakukan melalui dua kegiatan pembelajaran. *Pertama*, menulis teks anekdot dengan informasi yang akurat dan merujuk pada sumber-sumber informasi yang valid dalam bentuk media kreatif. *kedua*, menampilkan lawakan tunggal (*stand up comedy*) sebagai sarana menyampaikan kritik terhadap fenomena yang terjadi dengan memperhatikan kesantunan dalam berbicara maupun bersikap (Gumilar & Aulia, 2021).

Implementasi Kecakapan Logika melalui Kegiatan Mengevaluasi Gagasan dan Pesan yang Disampaikan dalam Teks Monolog Lawakan L tunggal Secara kritis dan Reflektif

Mengevaluasi gagasan dan pesan secara kritis dan reflektif merupakan bagian dari mengasah kecakapan logika yang begitu taktis dan implementatif. Berdasarkan domain kognitif yang diklasifikasi dalam Taksonomi Bloom, mengevaluasi masuk dalam kategori C5. Nafiati (2021) menambahkan bahwa mengevaluasi ini terdapat kata kunci operasional mempertentangkan atau mengkritik. Lebih lanjut, Nafiati (2021) menjabarkan kategorisasi dari mengevaluasi ini adalah menilai suatu objek, suatu benda, dan informasi dari kriteria tertentu. Hal tersebut begitu relevan dengan konsep kecakapan logika yang diusung. Melalui kegiatan mengevaluasi ini daya nalar peserta didik dapat dibangun dengan baik.

Kegiatan mengevaluasi ini merupakan aktivitas yang menggunakan daya nalar dan daya pikir yang harus kritis. Mendayagunakan nalar dan berpikir kritis merupakan dimensi yang didasarkan atas aspek pemikiran yang tertib dengan kaidah-kaidah maupun hukum-hukum berpikir yang benar. Oleh sebab itu, dalam tataran berpikir evaluatif daya skeptis harus menjadi unsur pembangun. Warsono (2022) menambahkan para ahli pikir yang masyur menggunakan penalarannya untuk menangkap setiap gejala yang dihadapi. Para ahli pikir ini tersebut selalu mempunyai anggapan untuk membangun daya skeptis bahwa setiap peristiwa yang terjadi itu tidak kebelutuan. Pola pikir yang skeptis tersebut akhirnya membuat cara beripikir evaluatif terbangun, sehingga tidak menerima segala informasi hanya bersifat pasif reseptif.

Proses mengevaluasi secara kritis dan reflektif juga merupakan bagian dari kegiatan bernalar. Proses bernalar yang kritis dan reflektif dibangun atas proses akal budi. Sidharta (2020) menyatakan bahwa dalam kegiatan berpikir kritis adalah mampu menghubungkan pikiran untuk diarahkan dalam sebuah simpulan pokok yang logis dan relevan. Zubaidah (2010) menambahkan dimensi berpikir kritis adalah mampu membuat penilaian-penilaian yang masuk akal. Oleh sebab itu, memberikan penilaian terhadap validitas pernyataan-pernyataan menjadi faktor fundamental dalam ranah berpikir kritis. Hal tersebut juga penting dalam rangka mengevaluasi gagasan dari teks komedi atau teks humor lawakan tunggal. Premis-premis komedi yang dibangun dalam teks lawakan tunggal perlu dikurasi agar muatan humor yang dipresentasikan dapat memberikan tawa, sekaligus tetap punya nilai edukasi.

Kecapakan Logika dalam membuat gelak tawa yang diimplementasikan dalam penulisan humor yang kemudian dipresentasikan ke dalam tampilan lawak tunggal merupakan rangkaian yang berkesinambungan. Rangkaian tersebut dikonstruksi oleh kerja pikir dan kerja nalar. Kreasi humor dengan mengakomodasi unsur nalar di proses kreatifnya akan menampilkan rasa humor yang tidak terkesan kodian atau dikenal dengan humor receh. Jujun S Suriasumatri dalam bukunya yang fenomenal “Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer” menggunakan humor sebagai medium untuk melunakkan penjelasan filsafat yang cukup kompleks (Suriasumantri, 1995). Hal tersebut membuktikan bahwa humor merupakan unsur yang cukup bernalar karena bisa cocok dengan kajian keilmuan yang kompleks seperti filsafat.

Kecapakan Logika melalui Kegiatan Menginterpretasi Informasi untuk Mengungkapkan Gagasan dan Perasaan Simpati, Peduli, Empati, dan/atau Pendapat Pro/Kontra dari Teks Visual

Kegiatan menginterpretasi informasi juga merupakan aktivitas yang mengakomodasi kecapakan logika atau bernalar. Interpretasi merupakan aktivitas yang membuka selubung makna dari suatu informasi penting. Lebih lanjut, (Nafiati, 2021) menjelaskan bahwa interpretasi merupakan cara memberikan makna terhadap suatu konsep yang sederhana maupun kompleks. Berkaitan dengan materi anekdot atau humor kelas X yang termahutub dalam kurikulum merdeka, interpretasi menjadi bagian penting dalam memahami premis komedi dalam bentuk *set up* dan juga unsur lucunya dalam bentuk *punch line*.

Intepretasi erat kaitannya dengan kemampuan manusia mempersepsi informasi, baik dalam bentuk ujaran maupun dalam bentuk teks. Menurut Dardjowidjojo (2003) kemampuan manusia dalam mempersepsi teks atau ujaran dari sudut kajian keilmuan psikolinguistik itu dipengaruhi oleh komprehensi. Komprehensi ini ada dua konsep. *Pertama*, komprehensi berkaitan dengan ujaran yang kita dengar atau teks yang kita baca. *Kedua*, berkaitan dengan tindakan yang perlu dilakukan setelah pemahaman itu terjadi. Oleh sebab itu, berkaitan dengan interpretasi makna informasi dalam konteks humor, konsep kedua berkaitan tindakan ini adalah menstimulus rasa tawa. Rasa tawa tersebut merupakan respon dari *punch line* yang dilemparkan oleh penampil komedi tunggal.

Implikasi praktis dari interpretasi teks anekdot maupun tampilan humor, selain memberi rasa tawa dalam konteks ini hiburan, juga menimbulkan pesan sosial yang

disematkan dalam premis humor yang dibawakan dalam wujud teks maupun wujud verbal. Pesan sosial tersebut biasanya berupa kritik, respon terhadap sesuatu yang sedang terjadi, dan juga pesan satire. Hoang (2005) "*The (intended) presence of humorous content explains what makes a literary or theatrical presentation a comedy; humor is the quality that is the common element in farces, satires, absurdities, jokes, witticisms, and anything else that may be found to be amusing.*" Dari pendapat Hoang tersebut bisa diambil suatu simpulan bahwa komedi adalah tampilan jenaka yang menghibur, sekaligus memberikan dimensi lain berupa satire yang bisa bermuatan kritik sosial.

Berkaitan dengan interpretasi humor yang mengarah ke perasaan simpati, empati, dan peduli. Secara implisit hal tersebut bisa saja terjadi karena seseorang yang memiliki rasa humoris atau suka dengan hal yang lucu memiliki empati dan kepedulian tinggi. Hal tersebut karena orang yang memiliki rasa humor adalah orang yang memiliki kecerdasan emosional yang bagus. Pendapat tersebut dipertegas oleh Dermansyah (2010) kecerdasan yang terkait langsung dengan seseorang yang memiliki rasa humor adalah kecerdasan emosional. Humor tidak mungkin tercipta dari seseorang yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Hal tersebut karena, orang yang memiliki kecerdasan emosional rendah akan kesulitan dalam menginterpretasi humor dan menikmatinya sebagai sebuah hiburan.

Implementasi Kreativitas dalam Kegiatan Pembelajaran Diinisiasi melalui Menulis Teks Anekdote dengan Informasi yang Akurat dan Merujuk pada Sumber-Sumber Informasi yang Valid

Kreativitas merupakan aspek fundamental yang harus manusia miliki. Kreativitas dapat menjadi jati diri dan identitas manusia yang dapat direkognisi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Puspitasari (2020) menyampaikan bahwa kreativitas adalah proses mental yang mengakomodasi seseorang untuk mengkreasikan sesuatu yang baru. Dari jabaran terkait kreativitas tersebut apabila ditautkan dengan kegiatan menulis begitu kompaible. Implementasi kreativitas dalam bisa dimediumkan dalam beberapa hal, salah satu hal yang menjadi fokus kajian ini adalah kreativitas di bidang menulis.

Kreativitas merupakan bagian yang cukup krusial dalam bidang penulisan. Menulis yang kering kreativitas menghasilkan tulisan yang tidak menarik untuk dibaca. Oleh sebab itu, dalam pembahasan ini akan difokuskan kaitan kreativitas dengan menulis. Secara lebih khusus sesuai dengan bidang kajian artikel ini yaitu, menulis teks

anekdot dengan merujuk pada informasi yang akurat dan valid. Berkaitan dengan kreativitas dalam menulis teks anekdot, perlu dibahas secara komprehensif ihwal menulis untuk mengawali kajian ini.

Menulis keterampilan berbahasa yang cukup kompleks, karena menulis mendayagunakan beberapa aspek, seperti rasa, karsa, kreativitas. Selain itu, secara teknis membutuhkan keterampilan bahasa tulis, seperti pengetahuan tentang ejaan yang baik, pengetahuan keilmuan morfologi, dan pengetahuan sintaksis untuk membuat kalimat yang sangkil dan mangkus. Nurhadi (2017) menambahkan berdasarkan ketiga keterampilan berbahasa yang lain menulis, adalah dimensi terakhir setelah seseorang menguasai keterampilan berbahasa yang lain. Keterampilan menulis menurut Nurhadi (2017) adalah keterampilan yang mengakomodasi tiga aspek yaitu, aktif, produktif, ekspresif. Oleh sebab itu, menulis bukan suatu keterampilan yang instingtif. Untuk menguasainya butuh latihan, karena keterampilan menulis harus melibatkan pikiran yang kritis, pengetahuan yang luas, dan kemampuan mengelola emosi. berkaitan dengan aspek emosi ini menarik, karena pelibatan emosi yang bersifat subjektif akan memberi ciri khas dari tiap-tiap penulis. Menurut Nurmanarina (2022) melalui tulisannya yang diterbitkan di Narabahasa, menulis menjadi menarik karena unsur subjektivitas dan personalitasnya. Pendapat tersebut mengafirmasi terkait pelibatan emosi dalam menulis menjadi unsur yang krusial.

Menulis yang baik harus berbasis informasi yang akurat dan sumber informasi yang valid. Begitu pun, dalam penulisan teks anekdot atau teks komedi dengan tujuan untuk penampilan komedi harus berbasis informasi akurat dan data yang valid. Hal tersebut didasari karena tulisan anekdot difungsikan sebagai kritik sosial, sehingga basisnya harus informasi dan data yang akurat. Berkaitan dengan data, Romadhon (2021) mengartikan data sebagai sebuah fakta. Akan tetapi, fakta di sini masih fakta mentah yang belum punya makna apa-apa. Untuk punya makna, data perlu diolah, agar bisa disajikan dalam bentuk informasi. Oleh sebab itu, data dan informasi ini tidak sama secara konsep. Lebih lanjut, Romadhon (2021) menjelaskan informasi ini berupa kumpulan data yang telah melalui proses pengolahan, sehingga informasi ini memiliki konten dan konteks untuk bisa digunakan untuk tindak lanjut.

Berkaitan dengan paparan di atas menulis anekdot merupakan respon terhadap fenomena sosial. Anekdot yang punya muatan terdapat tragedi di dalamnya. Oleh sebab itu, anekdot merupakan alternatif kemasan dalam kritik dalam bentuk yang menyenangkan. Gumilar & Aulia (2021) menyatakan bahwa anekdot merupakan salah

satu bentuk penyampaian kritik terkait fenomena sosial yang terjadi. Dengan begitu, karena basisnya adalah kritik, maka data yang digunakan dalam menginisiasi anekdot harus faktual dan aktual, agar tidak terjadi ketersinggungan karena basis data yang digunakan dalam menyusun teks anekdot tidak valid.

SIMPULAN

Implementasi kecakapan logika dan kreativitas dalam materi teks anekdot di kurikulum merdeka dikembangkan dengan cukup konstruktif. Eksplorasi pengembangannya begitu merespon perkembangan zaman, materi teks anekdot yang ada di buku “Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia” terbitan Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tidak hanya menyoal ihwal internal teks anekdot, tetapi juga dihubungkan dengan kesenian komedi yang saat ini sedang marak, yaitu komedi tunggal atau *stand up comedy*.

Proses implementasi kecakapan logika dalam Menyusun teks anekdot juga dikembangkan dengan baik melalui kegiatan mengevaluasi gagasan dan pesan yang disampaikan dalam teks monolog lawakan tunggal secara kritis dan reflektif. *Kedua*, kegiatan pembelajaran yang mengakomodasi kecakapan logika dalam teks anekdot dipresentasikan dalam kegiatan menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual yang dipirsa. Selanjutnya, aspek kreativitas dikembangkan melalui kegiatan menulis teks anekdot dengan informasi yang akurat dan merujuk pada sumber-sumber informasi yang valid dalam bentuk media kreatif. Secara umum, kurikulum merdeka dalam mengakomodasi kecakapan logika dan kreativitas yang begitu dibutuhkan peserta didik dalam merespon perkembangan zaman diakomodasi dengan baik.

Integrasi humor dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui media teks anekdot berfungsi untuk mengasah logika dan kreativitas peserta didik dalam kegiatan berbahasa. Materi mengenai humor apabila dikembangkan secara serius akan bermanfaat untuk digunakan sebagai ekspresi diri. Peserta didik yang memiliki bakat dibidang komedi bisa mengembangkan bakatnya lebih lanjut mengenai materi humor yang ada dalam teks anekdot, sehingga materi yang ada dalam pelajaran bahasa Indonesia tersebut bisa memiliki fungsi praktis berupa sumbangsih kebermanfaatannya untuk menunjang suatu profesi.

Peneliti selanjutnya, dapat menggali lagi secara lebih detail terkait kecakapan logika dan kreativitas ini pada materi-materi yang lain di kurikulum merdeka. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan kajian selain dari aspek kegiatan yang merepresentasikan kecakapan logika dan kreativitas, misalnya peneliti selanjutnya bisa menelaah secara mendalam pada bagian teks yang dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Dardjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Dermansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. PT Bumi Aksara.
- Gumilar, S. I., & Aulia, F. T. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Harijanti, S. (2020). *Makna Tersirat dalam Teks Anekdote Bahasa Indonesia Kelas X*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Hoang, T. N. (2005). *The Philosophy of Humor*. https://www.academia.edu/9819670/The_Philosophy_of_Humor
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
- Nurhadi. (2017). *Handbook of writing: Panduan Lengkap Menulis*. PT Bumi Aksara.
- Nurmanarina, T. (2022, November 21). *Bagaimana Saya Menulis? | Narabahasa*. <https://narabahasa.id/nawala-narabahasa/bagaimana-saya-menulis>
- Paulus Ari Subagyo. (2008). Beberapa Permainan Bahasa dan Permainan Logika dalam Humor SMS. *Sintesis*, Vol 6, No 2 (2008), 154–167.
- Puspitasari, A. C. D. D. (2020). Kreativitas Peserta Didik Anak Sekolah Dasar (SD) Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Scientific. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02).
- Raditya, L. (2021, Agustus). *Tips Bikin Materi Stand Up Comedy: Nulis Komedi yang kayak Bikin Skripsi—Terminal Mojok*. <https://mojomok.co/terminal/tips-bikin-materi-stand-up-comedy-nulis-komedi-yang-kayak-bikin-skripsi/>
- Romadhon, R. (2021, Desember). *Pentingnya Data dan Informasi bagi Kesuksesan Sebuah Perusahaan | SoftwareSeni—Jasa Pembuatan Aplikasi dan Website, Mobile Apps (Android & iOS), dan Toko Online*. <https://www.softwareseni.co.id/>.
- Sidharta, A. (2020). *Pengantar Logika-Sebuah Langkah Pertama Pengenalan Medan Telaah*. PT Refika Aditama.
- Suriasumantri, J. S. (1995). *Filsafat ilmu: Sebuah pengantar populer*. Pustaka Sinar Harapan.
- Warsono. (2022). *Logika Cara Berpikir Sehat*. PT Raja Grafindo Persada.
- Yuliarti, Y. (2018). Kreativitas Mahasiswa dalam Mengembangkan Paragraf melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan PBL. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 1(1), 42–46.
- Zamahsari, G.K., Putikadyanto, A. P. A., dan Maulana, F. I. (2020) "The Contribution of Assessment Platform Technology to Promote Teacher's Work

in Schools." 2020 6th International Conference on Interactive Digital Media (ICIDM). Bandung, Indonesia. pp. 1-5.

Zubaidah, S. (2010). *Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dapat Dikembangkan melalui Pembelajaran Sains*. In Makalah Seminar Nasional Sains dengan Tema Optimalisasi Sains untuk memberdayakan Manusia. Pascasarjana Unesa (Vol. 16, No. 1, pp. 1-14).