



**PENGUNAAN MEDIA KOMIK STRIP TERHADAP PEMBELAJARAN
MENULIS TEKS ANEKDOT DI SMK MUHAMMADIYAH KAJEN**
*The Use of Comic Media Strips Againsts The Study of Anecdotal Text Writing Vocational
High School of Muhammadiyah Kajen*

Eka Mei Riskiyani^a, Fahrudin Eko Hardiyanto^b

^{a,b} Universitas Pekalongan, Pekalongan, Indonesia

Cooresponding author: Eka Mei Riskiyani: Pos-el: ekamey1705@gmail.com

Sejarah artikel:

Naskah Diterima Tanggal 28 Juni 2024 — Direvisi Akhir Tanggal 11 Juli 2024 — Disetujui Tanggal 9 Agustus 2024

doi : <https://doi.org/10.31002/transformatika.v8i2.1650>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media komik strip terhadap pembelajaran menulis teks anekdot di kelas X SMK Muhammadiyah Kajen Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini ada dua data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian berupa hasil wawancara peserta didik, dan hasil wawancara dengan pendidik. Data sekunder dalam penelitian ini berupa modul ajar pendidik untuk materi teks anekdot kelas X, data nilai yang diperoleh peserta didik, hasil komik peserta didik, dan dokumentasi selama proses pelaksanaan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa pengamatan langsung (observasi), wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan model Miles & Hubberman. Model Miles & Hubberman menganalisis data dalam tiga tahap yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik terhadap pembelajaran menulis teks anekdot ini ditemukan ada 31 (83%) peserta didik yang mendapatkan nilai dengan predikat sangat baik, dan ada 6 (17%) peserta didik yang mendapatkan nilai dengan predikat baik dari jumlah keseluruhan peserta didik. Penggunaan media komik strip ini didukung oleh penerapan kurikulum merdeka (P5) di sekolah agar dapat dijadikan alternatif pembelajaran karena bisa memotivasi peserta didik dalam belajar. Penggunaan media komik strip ini bisa membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik khususnya yang mengajar Bahasa Indonesia, menemukan bahwa media pembelajaran berbasis komik sangat menarik minat dan semangat belajar peserta didik. Media komik strip ini dapat dijadikan alternatif atau solusi dalam proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik.

Kata-kata kunci: komik strip; menulis; teks anekdot.

Abstract

The study was intended to describe the use of a comic book strip to teach anecdotic text writing in class X SMK Muhammadiyah Kajen school year 2023/2024. The study uses a qualitative type of descriptive research. The data sources in the study are secondary and primary data. Primary data in research include student interviews, and interviews with educators. Secondary data in the study are the educators module for class X anecdote text material, the vlue data acquired by educated participants, the comics generated by

educated, and the documentation during the process. Data collection techniques in this study include direct observation, interviews, and documentation. The study was analyzed using Miles and Huberman's Model Miles and Huberman analyzes the data in three stages of data reduction, data presentation, and the deduction drawing. Studies have shown that the use of comics to write anecdotal texts has been found to be 31 (83%) educated people who get excellent credit, and there are 6 (17%) educated people who score well on the overall rate of learners. This use of the medium media strip is supported by an application of free curriculum (P5) at school in order to make it a learning alternative because it can motivate learners in learning. This use of the media comic strip could help learners understand the material presented by educators. Educators in particular who teach Indonesian, find that comic based learning media are particularly interested in and passionate learners.. The strip's comic media can be an alternative or solution in the learning process that can arouse learner's interest in learning and learning motivation.

Keywords: *strip comics; write; anecdotal text.*

How to Cite: Riskiyani, E. M., & Hardiyanto, F. E. (2024). Penggunaan Media Komik Strip Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Anekdota di SMK Muhammadiyah Kajen. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2). <https://doi.org/10.31002/transformatika.v8i2.1650>

Copyright ©2024, Eka Mei Riskiyani, Fahrudin Eko Hardiyanto



*This is an open access article
under the [CCBY-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license*

PENDAHULUAN

Bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyatakan ekspresi diri, alat untuk komunikasi, alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, serta alat untuk membentuk kontrol sosial (Keraf, 2004). Bahasa sangat penting dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga untuk memberikan pengetahuan, ide, dan konsep antara pendidik dan peserta didik (Rizqieyanti, 2023). Pembelajaran menjadi upaya yang bertujuan membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai baru. Proses ini melibatkan interaksi peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan suatu perangkat yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, berisi serangkaian kegiatan yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Gagne & Briggs, 1979). Bahasa Indonesia ini menjadi bahasa nasional dan resmi suatu negara, yang digunakan untuk berkomunikasi antar kelompok etnis dan bahasa yang beragam. Pembelajaran Bahasa Indonesia membantu peserta didik menjadi lebih mahir dalam berkomunikasi secara efektif dan tepat (Nababan, 2023). Semakin baik kemampuan Bahasa Indonesia maka akan baik pula komunikasi dengan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat keterampilan berbahasa, yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Komponen berbahasa tersebut saling berkaitan dengan komponen yang lain (Tarigan, 2013).

Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide, pemikiran, atau perasaan kepada orang lain melalui penggunaan bahasa secara tertulis (Taufina, 2016). Keterampilan menulis membutuhkan tingkat penguasaan yang lebih tinggi setelah

peserta didik menguasai keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Banyak faktor yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, salah satunya adalah faktor dari media pembelajaran (Rohima, 2023). Media pembelajaran mencakup semua sarana yang digunakan untuk mengirimkan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga dapat memfasilitasi proses belajar peserta didik (Aqib, 2010). Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat, sumber daya, dan metode yang digunakan pendidik untuk menyampaikan konten pendidikan dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media-media tersebut dirancang untuk menarik dan melibatkan panca indera peserta didik (Hambali, 2022).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya merangsang minat dan motivasi tetapi juga memberikan pengaruh psikologis yang signifikan pada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang masih sering digunakan adalah media visual (A'yunia, 2022). Media visual adalah jenis media yang memiliki elemen seperti garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya (Wati, 2016). Komik merupakan media pembelajaran yang mempunyai keunikan dalam menyampaikan informasi mudah dimengerti dan populer dikalangan peserta didik. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat (Kustandi, 2020) menjelaskan komik tidak hanya bertujuan untuk menghibur tetapi dapat berperan sebagai alat pembelajaran yang memuat informasi bersifat edukatif (Permata, 2022).

SMK Muhammadiyah Kajen memiliki letak yang cukup strategis yaitu dekat dengan jalan provinsi Kajen, selain itu satuan pendidikan tersebut telah terakreditasi A. Akreditasi yang dimiliki sekolah tersebut menggambarkan bahwa sarana dan prasarana tentunya telah mencapai pada tahap memadai. Perpustakaan yang disediakan memiliki koleksi buku yang dapat dikatakan cukup lengkap, baik koleksi fiksi maupun non fiksi, baik sastra maupun nonsastra. Sekolah ini menerapkan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 (kurtilas) pada kelas X dan kurikulum merdeka untuk kelas X, XI dan XII. Kegiatan Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) selalu diadakan oleh pihak sekolah setiap satu semester. Pendidik di SMK Muhammadiyah Kajen selalu memberikan tugas proyek P5 untuk peserta didik pada akhir materi yang sudah dipelajari. Pemberian proyek P5 ini diharapkan dapat menumbuhkan dan membangun penguatan karakter peserta didik serta memberikan kesempatan untuk peserta didik belajar dari lingkungan sekitarnya. Melalui uraian tersebut, alasan peneliti mengambil SMK Muhammadiyah Kajen sebagai lokasi penelitian adalah berkaitan dengan penerapan Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dua hal dalam satu implementasi yaitu pembelajaran keterampilan menulis berdasarkan bakat dan minat peserta didik. Manfaat khusus yang ingin dicapai dan metode yang digunakan untuk mencapai kedua tujuan tersebut yaitu menggunakan model pembelajaran yang berbasis minat dan bakat dengan proyek tentang penggunaan “Media Komik Strip Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Anekdote di SMK Muhammadiyah Kajen”. Manfaat dari penelitian ini bersifat teoretis dan praktis. Manfaat teoretis, penelitian ini digunakan untuk memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan untuk mengetahui penggunaan media komik yang digunakan media komik yang digunakan pembelajaran teks anekdot dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Secara praktis, penelitian ini digunakan untuk peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti lain. Bagi peserta didik, penelitian dapat meningkatkan wawasan untuk peserta didik tentang sumber belajar yang dapat digunakan tidak hanya melalui buku saja (Julaeha, 2023). Bagi pendidik, penelitian ini dapat mengetahui media ajar tersebut tepat atau tidak diterapkan dalam peserta didik. Bagi sekolah, penelitian dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk sekolah dalam rangka

mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Sedangkan bagi peneliti lain, penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pengembangan untuk penelitian sejenisnya.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media komik terhadap pembelajaran menulis teks anekdot, penelitian ini antara lain penelitian ini dilakukan oleh [Yurmaita \(2021\)](#) dengan judul “Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SD Kelas IV dengan Menggunakan Model Savi”. Penelitian [Yurmanita \(2021\)](#) menggunakan pendekatan penelitian berupa metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Savi dalam kelas terbukti sangat efektif dalam mengajarkan keterampilan menulis puisi ([Yurmaita, 2021](#)). Penelitian yang dilakukan oleh [Riyan \(2021\)](#) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi”. Penelitian [Riyan \(2021\)](#) menggunakan pendekatan penelitian berupa metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah inovasi media pembelajaran yang berbasis android dan penerapan aplikasi tersebut dalam pembelajaran teks eksposisi. Hasilnya peserta didik menunjukkan minat yang tinggi dalam memanfaatkan media, karena dapat mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran ([Riyan, 2021](#)). Penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Tanpa Teks Terhadap Keterampilan Menulis Teks Dialog Siswa Kelas IV SD” dilakukan oleh [Idrus \(2022\)](#) yang menemukan adanya dampak yang signifikan pemanfaatan komik tanpa teks terhadap peningkatan keterampilan menulis teks dialog peserta didik pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol ([Idrus, 2022](#)). Penelitian dari [Ramadhania, \(2022\)](#) berjudul “Penggunaan Media Komik terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan memanfaatkan media komik bencana banjir yang dibuat dari kertas foto A4. Hasil penelitian berupa ilustrasi komik yang menggambarkan bencana banjir yang dibuat oleh peserta didik kelas XI ([Ramadhania, 2022](#)). Penelitian berjudul “Problematika Keterampilan Menulis Siswa Kota Jombang Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring” dilakukan oleh [Prihatin & Sari \(2021\)](#). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Temuan penelitian ini mengidentifikasi berbagai tantangan terkait keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia daring, seperti materi ajar yang tidak menarik, terbatasnya akses terhadap teknologi dan fasilitas, kekhawatiran memulai, kecenderungan plagiarisme, dan praktik penilaian ([Ramadhania, 2023](#)). Untuk mengatasi masalah ini diperlukan solusi seperti membuat materi pengajaran yang menarik, memastikan akses terhadap sumber daya teknologi, dan menerapkan penilaian berbasis portofolio ([Prihatin & Sari, 2021](#)).

Terkait penelitian penggunaan media komik terhadap pembelajaran keterampilan menulis peneliti melakukan observasi penelitian terdahulu yang terkait dengan penggunaan media komik terhadap pembelajaran keterampilan menulis bahwa terdapat keterampilan menulis puisi, minat memanfaatkan media, pemanfaatan komik tanpa teks, ilustrasi komik, tantangan terkait keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia daring, seperti materi ajar yang tidak menarik, terbatasnya akses terhadap teknologi dan fasilitas, kekhawatiran memulai, kecenderungan plagiarisme, dan praktik penilaian ([Widyaningsih, 2021](#)).

Penelitian-penelitian tersebut ada yang menggunakan menggunakan media berbasis digital, yang artinya media pembelajaran ini bisa disajikan secara manual dan berbasis digital. Melihat kondisi saat observasi yaitu peserta didik merasa bosan dan jenuh yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran berbasis ceramah,

penelitian ini menghasilkan kebutuhan untuk penyelesaian tersebut yaitu dengan penggunaan komik strip sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan dari komik strip untuk pembelajaran menulis teks anekdot. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa buku berisi komik karya peserta didik.

LANDASAN TEORI

Sebelum menggunakan komik strip dalam pembelajaran menulis teks anekdot, perlu mengetahui hakikat komik, keterampilan menulis, dan teks anekdot. Urgensi dari penelitian ini akan dapat memperluas penggunaan media komik strip dalam implementasi pembelajaran teks anekdot secara umum. Komik berasal dari bahasa Yunani “*komikos*” yang berarti bercanda atau sukacita (Rohmah & Anom, 2022). Komik mewakili suatu bentuk ekspresi artistik yang memanfaatkan gambar-gambar yang disusun untuk menceritakan sebuah cerita (Khotimah & Hidayat, 2022). Komik memberikan motivasi dalam pembelajaran terutama pada pemahaman literasi lebih pluralistik karena terdapat beberapa ekspresi yang saling terkait (Rohayani, 2020; Mustofa, 2021). Komik menjadi salah satu media penyampaian informasi yang sudah dikenal lama oleh masyarakat dalam bentuk cetak (Yulia & Afni, 2020). Komik terdapat dua jenis yaitu komik strip dan komik buku. Komik strip adalah jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja (Adiningsih & Rohmah, 2019).

Keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa yang memungkinkan individu mengkomunikasikan ide, pendapat, dan emosi kepada orang lain melalui bahasa tertulis (Astuti, 2021). Keterampilan menulis memerlukan latihan yang berkepanjangan dan intensif (Tarigan, 2013). Teks anekdot mengacu pada suatu bentuk wacana yang mengandung humor, sering digunakan untuk menyiratkan secara halus, bercanda, atau secara tidak langsung mengkritik berbagai kesenjangan atau penyimpangan yang lazim terjadi di kalangan penciptanya (Fitria & Kuntoro (2021). Teks anekdot dimaksudkan untuk menyoroti berita yang menarik atau khas dari individu atau fenomena (Keraf, 2007). Teks anekdot berfungsi sebagai wahana penyampaian pesan dan mengkritisi fenomena sosial melalui penyampaian cerita yang lucu namun berwawasan luas (Agustina, 2020). Oleh karena itu, anekdot dijadikan sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik di sekolah (Nanda, 2020).

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan diatas, media komik strip yang digunakan masih dibuat secara manual dengan keterbatasan jaringan seluler. Oleh sebab itu diperlukan penelitian tentang penggunaan media komik strip terhadap pembelajaran menulis teks anekdot. Dua hal yang perlu mendapatkan perhatian khusus yaitu penerapan pembelajaran berdasarkan gaya belajarnya dan pembelajaran berdasarkan minat dan bakatnya.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini (Sugiyono, 2020). Metode kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif (Onwuegbuzie dkk., 2024). Sumber data dalam penelitian ini ada dua data yaitu data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2019). Data primer dalam penelitian berupa hasil wawancara dengan salah satu perwakilan peserta didik dari dua kelas, dan hasil wawancara dengan pendidik yang mengampuh mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X di SMK Muhammadiyah Kajen. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini berupa modul ajar pendidik untuk materi teks anekdot kelas X, data nilai yang diperoleh peserta didik, hasil komik peserta didik,

dan dokumentasi selama proses pelaksanaan. Teknik pengumpulan data ini berupa pengamatan langsung (observasi), wawancara, dan dokumentasi (Aqib, 2010). Teknik pengamatan langsung (observasi), peneliti melakukan observasi secara langsung ke SMK Muhammadiyah Kajen dan mengamati peserta didik saat proses pelaksanaan pembelajaran, kemudian mencatat hasil pengamatan serta mendokumentasikannya. Teknik wawancara digunakan peneliti untuk mengambil data berupa pendapat dari peserta didik dan pendidik. Wawancara dengan pendidik dilakukan dengan mengajukan enam pertanyaan. Wawancara dengan peserta didik dilakukan dengan mengajukan lima pertanyaan. Wawancara dengan peserta didik dilakukan dengan perwakilan dua kelas yaitu dari kelas X. TJKT 3 dan X. Otomotif 2, masing-masing diambil dua orang peserta didik per kelas. Teknik dokumentasi peneliti gunakan untuk mengambil foto selama proses pelaksanaan, dan foto hasil gambar peserta didik.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh *Spradley* dinamakan ‘*social situation*’ atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*). Populasinya yaitu aktivitas pembelajaran peserta didik dan pendidik di SMK Muhammadiyah Kajen. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2019). Penelitian ini menggambil lima informen yang masing-masing terdiri dari empat informen peserta didik, dan satu satu informen pendidik.

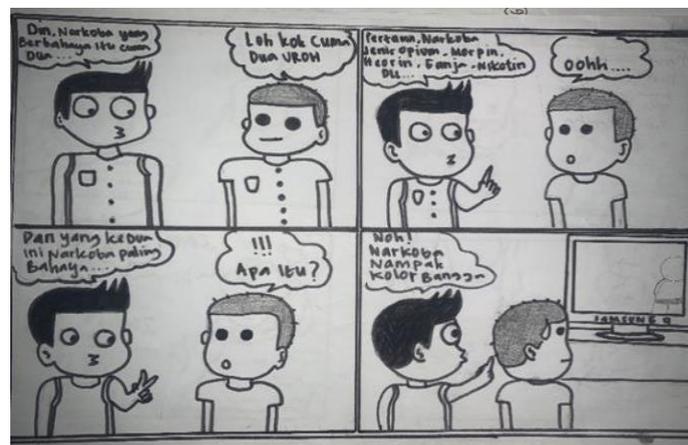
Kemudian di analisis dengan menggunakan model (Miles & Huberman, 2020). Model Miles & Huberman (2020) menganalisis data dalam tiga tahap yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan. Reduksi data dalam penelitian ini dengan observasi secara langsung saat proses pelaksanaan pembelajaran, wawancara dengan peserta didik dan pendidik, dan dokumentasi berupa saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran serta dokumentasi hasil komik peserta didik. Penyajian data mencakup berbagai format seperti tabel, grafik, diagram alur, piktogram, dan alat bantu visual sejenisnya. Dengan menyusun data dalam format ini, hubungan antar titik data dapat dijelaskan, sehingga memudahkan pemahaman. Selain itu, penelitian kualitatif dapat menyajikan data melalui deskripsi ringkas, bagan, hubungan antar kategori, diagram alur, dan metode serupa untuk menyampaikan informasi secara efektif. Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti dari awal peneliti mengumpulkan data saat observasi di SMK Muhammadiyah Kajen, merumuskan masalah, implementasi komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X, dan hasil yang diperoleh oleh peneliti, kemudian dirumuskan kesimpulannya.

Tahapan penelitian ini dirinci dalam kegiatan penelitian sebagai berikut: 1) Tahap memilih topik, tema, dan kasus, 2) Tahap mengumpulkan bahan bacaan meliputi kumpulan literatur yang berupa jurnal, majalah ilmiah, hasil penelitian terdahulu, buku, surat kabar dan lainnya., 3) Tahap merumuskan fokus dan masalah penelitian, 4) Tahap mengumpulkan data meliputi wawancara dengan pendidik dan peserta didik, observasi saat pelaksanaan penelitian, serta dokumentasi saat pelaksanaan penelitian, 5) Tahap mengolah data meliputi mengumpulkan data penelitian, 6) Tahap menganalisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, 7) Tahap melakukan dialog teoretik meliputi penemuan fakta secara deskriptif, 8) Tahap melakukan triangulasi (konfirmasiabilitas) meliputi melaporkan temuan penelitian ke informan yang

akan di wawancara, 8) Tahap menyimpulkan hasil penelitian meliputi simpulan fakta-fakta di lapangan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian.

PEMBAHASAN

Bahasa Indonesia sering kali di anggap sebagai mata pelajaran yang mudah oleh peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, banyak peserta didik yang tertidur dan bicara sendiri. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam hal ini, pendidik perlu menerapkan pendekatan yang kreatif dan inovatif supaya peserta didik tetap terlibat dalam pembelajaran (Khofifah, 2021). Media yang digunakan oleh pendidik sangat berperan dalam menentukan kesuksesan suatu pembelajaran. Salah satunya yaitu digunakannya media komik. Media komik dibagi menjadi dua yaitu buku komik, dan komik strip. Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa gambar. Komik strip terdiri dari tiga sampai enam gambar (Aisyah, 2021). Pendidik mempunyai berbagai macam media pendukung dan bahan ajar yang dapat digunakan, contohnya penggunaan LCD Proyektor/ Infocus dan Laptop. Bahan ajar yang dapat digunakan yaitu buku paket, power point, maupun dengan artikel.



Gambar 1 Media Komik Strip

Penggunaan media pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan baik. Penggunaan media komik ini membantu pendidik untuk dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam membuat komik secara kreatif dan inovatif (Andriani, 2023). Penerapan media komik dalam pembelajaran juga mampu membangkitkan minat peserta didik. Penggunaan media komik strip dalam pendidikan memang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik, menumbuhkan interaksi dan partisipasi antar peserta didik.

Pada pembelajaran pendidik melaksanakan kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan melakukan penilaian terhadap peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran media komik strip. Hasil observasi yang dilakukan jika pelaksanaan pembelajaran terdahulu pendidik melakukan kegiatan pembuka dengan membahas materi kembali pada pertemuan sebelumnya, memberikan motivasi terhadap peserta didik, menyampaikan manfaat yang akan didapat dalam mempelajari materi. Hal ini menunjukkan dalam pelaksanaan kegiatan pembuka yang dilakukan oleh pendidik sudah dilaksanakan dengan baik.

Kemudian pendidik masuk kegiatan inti. Kegiatan inti berfungsi untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai oleh peserta didik. Kehadiran media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat ikut serta aktif, berinteraktif, dan

membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas, pendidik mempersiapkan media yang menarik peserta didik. Salah satu mediana adalah media komik strip (Soliantini, 2023). Komik strip merupakan salah satu jenis komik dimana hanya mempunyai tiga sampai enam panel gambar saja (Sadikin, 2022). Berdasarkan hasil wawancara bahwa pembuatan proses pembuatan media komik strip membutuhkan waktu selama dua sampai tiga kali pertemuan. Selanjutnya pendidik melakukan kegiatan penutup dengan penilaian terhadap peserta didik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui peserta didik dalam memahami materi yang sudah disampaikan. Sehingga pendidik dapat mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan kompetensi yang dapat dicapai

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung di SMK Muhammadiyah Kajen. Hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Kajen menunjukkan pendidik belum menggunakan media komik strip dalam pembelajaran. Pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot dengan menggunakan media komik strip diterapkan di dalam kelas dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik yang selama ini dikenal membosankan dan jenuh karena pendidik masih terfokus dengan metode ceramah saja. Penggunaan metode ceramah yang pendidik terapkan juga hanya ditunjang dengan buku paket atau LKS yang sangat terbatas. Penyajian materi dalam buku paket atau LKS belum mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, karena penyajian didalamnya hanya terbatas pada tulisan saja di tambah lagi dengan metode yang pendidik gunakan melalui ceramah. Menurut beberapa penelitian, peserta didik seringkali tidak menyukai buku teks, terutama yang kurang memiliki gambar dan ilustrasi yang menarik. Peserta didik cenderung lebih menyukai buku yang gambarnya disajikan penuh warna dalam bentuk realistis atau kartun. Cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi dan suasana yang lebih hidup, serta diolah dengan warna-warna utama menjadi kelebihan dan daya tarik sebuah komik. Banyaknya penggunaan komik dengan ilustrasi warna-warni, alur cerita yang ringkas, dan karakter yang khas dapat menarik minat peserta didik dari segala usia untuk membacanya (Nurmalenia & Arief, 2023).

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini disesuaikan dengan permasalahan yang ada di sekolah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Discovery learning adalah model pembelajaran yang dimana pendidik hanya menyampaikan hasil akhir ataupun kesimpulan dari materi yang sudah dibahas atau disampaikan kepada peserta didik (Rahmayani, 2018). Pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot menggunakan media komik strip. Peserta didik terlihat antusias untuk membuat teks anekdot. Dalam tahap ini, peserta didik diharapkan untuk mengeluarkan kreativitasnya, dan kerja sama tim untuk bisa menyelesaikan secara tepat waktu. Untuk pelaksanaan media komik sebagai media pembelajaran peserta didik mampu menyelesaikan dalam dua kali pertemuan. Selain peserta didik membuat komik, mereka juga mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Komik yang dibuat dari beberapa kelompok, ada tiga terbaik yang mendapatkan nilai hampir sempurna.



Gambar 2. Peserta didik membuat komik

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, hasil dari penggunaan media komik strip ini dikumpulkan dan diolah. Dalam penilaian ini ada beberapa indikator yang harus dicapai oleh peserta didik.

Tabel 1.

Indikator Penilaian

Indikator	Skor
1. Menentukan pembagian tugas dalam komik dengan tepat.	6-10
Menentukan pembagian tugas dalam komik dengan tepat.	1-5
2. Memaparkan isi dari komik dengan tepat	6-10
Memaparkan isi dari komik kurang tepat	1-5
3. Menjelaskan tahap struktur dalam teks anekdot dengan tepat	6-10
Menjelaskan tahap struktur dalam teks anekdot kurang tepat	1-5
4. Menjelaskan kaidah kebahasaan dengan tepat	6-10
Menjelaskan kaidah kebahasaan dengan tepat	1-5
5. Mampu memperbaiki bahasa dalam pemaparan komik dengan tepat	6-10
Mampu memperbaiki bahasa dalam pemaparan komik kurang tepat	1-5
6. Menampilkan komik dengan baik	6-10
Menampilkan komik dengan kurang baik	1-5

Berdasarkan tabel diatas, ada tujuh indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Dimana setiap komponen indikator mempunyai skor yang berbeda-beda tergantung tingkat kesulitan dari indikator tersebut. Indikator yang dianggap mempunyai tingkat kesulitan sedikit memiliki skor 1-10, sedangkan indikator yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi memiliki skor 8-20. Jika peserta didik telah terpenuhi, peserta didik akan mendapatkan nilai sempurna. Indikator ini yang menjadi tolak ukur pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil atau tidak.

Pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot menggunakan media komik strip dapat membangkitkan minat belajar peserta didik di SMK Muhammadiyah Kajen dalam

mata pelajaran Bahasa Indonesia seperti yang dikemukakan oleh Lasmawan (2021). Dimana kunci keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari media yang digunakan oleh pendidik, oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik tidak dapat terpisahkan dalam suatu pembelajaran. Komik menjadi salah satu bahan ajar di SMK Muhammadiyah Kajen. Penggunaan bahan ajar komik dapat membuka kesempatan peserta didik memperluas interaksi dengan pendidik atau dengan peserta didik lain.

Tabel 2.

Pencapaian dan Kategori Nilai Peserta Didik

Nilai Tabel	Kategori
86-100	Baik Sekali
71-85	Baik
51-70	Cukup
10-50	Kurang

Kriteria penilaian dalam proyek komik ini memuat 3 aspek, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan hasil. Berikut peneliti menyajikan kriteria penilaian dalam bentuk tabel.

Tabel 3.

Aspek yang dinilai

Indikator	Skor	Bobot
Tahap Perencanaan	(8)	20%
1. Membuat rancangan kerangka	1-8	
Tahap Pelaksanaan	(12)	55%
1. Membuat sketsa komik anekdot	6-10	
2. Membuat transkrip dialog anekdot	1-5	
Tahap Pelaporan Hasil	(10)	25%
1. Mempresentasikan hasil komik di depan kelas dengan menarik	1-3	
2. Menjelaskan sudut pandang yang digunakan	1-3	
3. Menjelaskan ringkasan dalam komik	1-2	
4. Berpartisipasi aktif dalam diskusi	1-2	
Total Skor	30	100%

$$\text{Nilai Proyek} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Analisis Hasil Tes Menulis Teks Anekdot Peserta Didik

Analisis data peserta didik untuk menggambarkan hasil kemampuan peserta didik menulis teks anekdot dalam bentuk komik secara berkelompok. Peserta didik kelas X. TJKT 3 yang berjumlah 37 peserta didik dan X. OTO 2 berjumlah 32 peserta didik. Data yang berhasil peneliti kumpulkan sebanyak 9 komik. Analisis data yang ditampilkan ada

36 data peserta didik dari sembilan kelompok yang mempunyai nilai tertinggi, nilai sedang, dan nilai rendah. Nilai tertinggi terdiri dari 19 peserta didik, nilai sedang 12 peserta didik, dan nilai terendah 6 peserta didik.

Tabel 4.
Analisis data

Indikator	Skor	Bobot
Tahap Perencanaan		20%
1. Membuat rancangan kerangka	8	
Tahap Pelaksanaan		55%
1. Membuat sketsa komik anekdot	6	
2. Membuat transkrip dialog anekdot	6	
Tahap Pelaporan Hasil		25%
1. Mempresentasikan hasil komik di depan kelas dengan menarik	3	
2. Menjelaskan sudut pandang yang digunakan	1	
3. Menjelaskan ringkasan dalam komik	2	
4. Berpartisipasi aktif dalam diskusi	2	
Total Skor	27	100%

$$\text{Nilai Proyek} = \frac{27}{30} \times 100 = \frac{2700}{30} = 90$$

Peserta didik memperoleh nilai 90 dengan interpretasi baik sekali mencapai 19 peserta didik. Nilai akhir ini didapat berdasarkan jumlah skor dari beberapa tiga aspek penilaian yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap pelaporan hasil (presentasi). Peserta didik yang memperoleh nilai 90 dengan kriteria baik sekali dikarenakan mendapat nilai sempurna dalam tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Peserta didik kurang dalam tahap pelaporan hasil, karena saat menyajikan presentasi komik ini tidak bisa menjawab sudut pandang apa yang digunakan dalam komik tersebut.

Tabel 5.
Analisis Data

Indikator	Skor	Bobot
Tahap Perencanaan		20%
1. Membuat rancangan kerangka	8	
Tahap Pelaksanaan		55%
1. Membuat sketsa komik anekdot	6	
2. Membuat transkrip dialog anekdot	6	
Tahap Pelaporan Hasil		25%
1. Mempresentasikan hasil komik di depan kelas dengan menarik	1	
	1	

2. Menjelaskan sudut pandang yang digunakan	2	
3. Menjelaskan ringkasan dalam komik		
4. Berpartisipasi aktif dalam diskusi	2	
Total Skor	26	100%

$$\text{Nilai Proyek} = \frac{26}{30} \times 100 = \frac{2600}{30} = 86,6$$

Peserta didik memperoleh nilai 86,6 dengan interpretasi baik sekali mencapai 12 peserta didik. Nilai akhir ini didapat berdasarkan jumlah dari skor beberapa tiga aspek penilaian yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap pelaporan hasil (presentasi). Peserta didik yang memperoleh nilai 86,6 dengan kriteria baik sekali dikarenakan mendapat nilai sempurna dalam tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Peserta didik kurang dalam tahap pelaporan hasil, karena saat menyajikan presentasi komik ini tidak bisa menjawab sudut pandang apa yang digunakan dalam komik tersebut dan mempresentasikan komik kurang menarik.

Tabel 6.
Analisis Data

Indikator	Skor	Bobot
Tahap Perencanaan		20%
2. Membuat rancangan kerangka	8	
Tahap Pelaksanaan		55%
3. Membuat sketsa komik anekdot	5	
4. Membuat transkrip dialog anekdot	6	
Tahap Pelaporan Hasil		25%
5. Mempresentasikan hasil komik di depan kelas dengan menarik	2	
6. Menjelaskan sudut pandang yang digunakan	1	
7. Menjelaskan ringkasan dalam komik	1	
8. Berpartisipasi aktif dalam diskusi	2	
Total Skor	25	100%

$$\text{Nilai Proyek} = \frac{25}{30} \times 100 = \frac{2500}{30} = 83,3$$

Peserta didik memperoleh nilai 83,3 dengan interpretasi baik mencapai 6 peserta didik. Nilai akhir ini didapat berdasarkan jumlah dari skor beberapa tiga aspek penilaian yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap pelaporan hasil (presentasi). Peserta didik yang memperoleh nilai 83,3 dengan kriteria baik sekali dikarenakan mendapat nilai

sempurna dalam tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Peserta didik kurang dalam tahap pelaporan hasil, karena saat menyajikan presentasi komik ini tidak bisa menjawab sudut pandang apa yang digunakan dalam komik tersebut dan mempresentasikan komik kurang menarik.

Rekapitulasi Data Hasil Menulis Teks Anekdote Peserta Didik

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan sebelumnya mengenai keterampilan menulis teks anekdot bentuk komik, peneliti memaparkan rekapitulasi hasil data penelitian sebagai berikut.

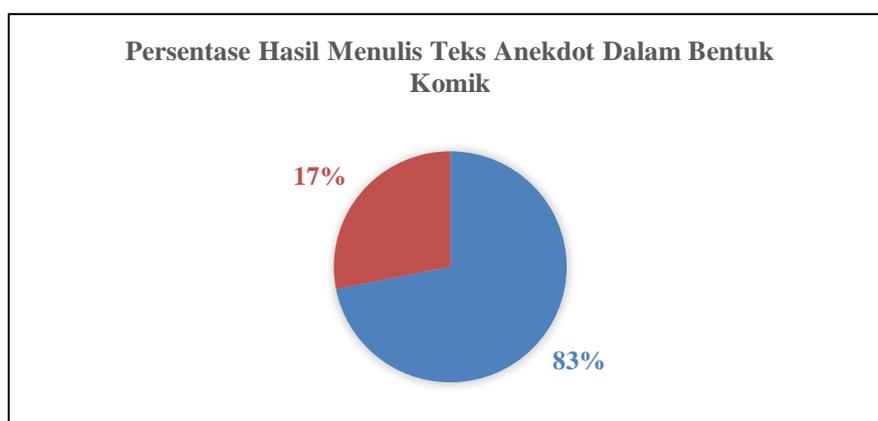
Tabel 7.

Pencapaian dan Kategori Nilai Peserta Didik

Nilai Tabel	Jumlah Peserta Didik	Kategori
86-100	31	Baik Sekali
71-85	6	Baik
51-70	0	Cukup
10-50	0	Kurang

Berdasarkan tabel diatas bahwa penggunaan media komik untuk pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot dari 37 jumlah peserta didik. Jumlah peserta didik mendapatkan kategori baik sekali mencapai 31 peserta didik dan peserta didik yang mendapatkan kategori baik mencapai 6 peserta didik. Penggunaan media komik untuk pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik mencapai 83% mampu mendapatkan nilai dengan kategori baik sekali dan predikat “A”. Jumlah keseluruhan nilai yang terdapat didalam tabel tersebut yaitu 3.252,3 dengan nilai rata-rata 87,9. Nilai tertinggi 90, nilai tengah mencapai 86,6, dan nilai terendahnya adalah 83,3.

Hasil yang di peroleh peserta didik sangat baik, karena dalam satu kelas tidak ada yang mendapatkan nilai di bawah 70 . Nilai 70 di anggap sebagai nilai peserta didik yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SMK Muhammadiyah Kajen. Peserta didik yang memperoleh nilai di atas 70, karena telah memenuhi berbagai kriteria yang telah di tetapkan pendidik sebelumnya dalam modul ajar tersebut.



Grafik 1.

Rekapitulasi presentase hasil menulis teks anekdot

Berdasarkan hasil diagram ada 31 yang mendapatkan nilai dengan kategori baik sekali dan digambarkan dalam persentase yaitu 83%, serta 6 peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori baik yang digambarkan dalam persentase yaitu 17%. Sehingga jika di total keseluruhan sebanyak 100%.

Tabel 8.

Data hasil wawancara peserta didik

Pertanyaan	Jawaban
Apa saja kesulitan yang kamu alami dalam proses pembuatan komik anekdot?	Kesulitan yang dialami yaitu dalam menentukan tema dan karakter dari komik.
Manfaat apa saja yang kamu dapatkan dalam mempelajari teks anekdot?	Banyak, salah satunya teks anekdot ternyata bisa dijadikan media hiburan.
Tahapan apa saja kamu siapkan dalam pembuatan komik anekdot?	Menentukan tema, membuat sketsa komik, dan menggambarnya.
Berapa lama waktu yang kamu butuhkan dalam pembuatan komik?	Kurang lebih dua kali pertemuan.
Menurut kalian adakah media lain yang dapat digunakan untuk materi teks anekdot selain media komik? Jelaskan alasannya!	Media video, karena lebih bisa mengeksplor banyak hal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah Kajen pada tanggal 29 Januari 2024 bahwa pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot sekarang sangat menyenangkan, karena pendidik menggunakan media komik strip. Media komik strip merupakan kartun yang terdiri dari tiga sampai enam panel gambar berfungsi untuk menggambarkan karakter dalam suatu cerita bergambar dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Namun, media komik strip ini bersifat sederhana, karena masih menggunakan kertas dan digambar secara manual belum memanfaatkan perkembangan dari teknologi itu sendiri

Tabel 9.

Data hasil wawancara pendidik

Pertanyaan	Jawaban
Dibandingkan dengan materi yang sudah peserta didik pelajari sebelumnya, penggunaan media komik untuk materi teks anekdot ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil nilai peserta didik atau tidak?	Iyah, media komik memberikan pengaruh positif berupa nilai yang meningkat.
Berdasarkan karya peserta didik yang telah dibuat, karya tersebut bisa mempunyai manfaat untuk sekolah atau tidak? Contoh: dari karya tersebut pihak sekolah dapat mengetahui kreativitas peserta didik dalam menuangkan ide	Bermanfaat untuk sekolah dalam hal ini, sekolah bisa tahu seberapa kreativitas dari peserta didik khususnya dalam hal menggambar.

Bagaimana tanggapan pihak sekolah khususnya pendidik tentang pembuatan media komik dalam menunjang pembelajaran	Pihak sekolah sangat mendukung dengan adanya media komik yang digunakan oleh pendidik.
Dalam penggunaan media komik ini, menurut pendidik efektif atau tidak dalam proses pembelajaran	Menurut saya, efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat memotivasi peserta didik yang sering pembelajaran Bahasa Indonesia itu sangat membosankan.
Apakah ada saran atau masukan mengenai media komik yang digunakan dalam pembelajaran materi teks anekdot.	Menurut saya, untuk penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan teknologi yang seperti bisa menggunakan aplikasi canva atau sejenisnya.

Hal itu diperkuat dengan hasil wawancara dengan pendidik kelas X di SMK Muhammadiyah Kajen pada tanggal 29 Januari 2024 bahwa pendidik sangat mendukung dengan digunakan media komik strip ini sebagai media pembelajaran karena mampu menumbuhkan motivasi peserta didik dan pihak sekolah jadi mengetahui kreativitas dari peserta didik khususnya dalam menggambar. Pihak sekolah juga mendukung dengan pendidik yang menggunakan media pembelajaran baik secara teknologi dan konvensional.

Komik merupakan bahan bacaan yang dapat dinikmati oleh segala usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Aprilia, 2022). Komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel gambar, dimana setiap panel saling berhubungan satu sama lain. Pendidik khususnya yang mengajar Bahasa Indonesia, menemukan bahwa media pembelajaran berbasis komik sangat menarik minat dan semangat belajar peserta didik. Peserta didik tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar karena komik memberikan materi yang mudah dipahami melalui cerita bergambar yang lebih menarik dibandingkan buku cetak tradisional yang visualisasinya lebih sedikit. Oleh karena itu, untuk pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot, penggunaan media berbasis komik dapat sangat bermanfaat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah Kajen disimpulkan jika pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot dengan menggunakan media komik strip terdapat 31 (83%) peserta didik mendapatkan nilai dengan predikat sangat baik, dan 6 (17%) peserta didik mendapatkan nilai dengan predikat baik. Penggunaan media komik strip ini didukung oleh penerapan kurikulum merdeka (P5) di sekolah agar dapat dijadikan alternatif pembelajaran karena bisa memotivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga pendidik dapat mengembangkan kembali dalam perencanaan pembelajaran dan menjadikan media komik sebagai media alternatif untuk mencegah proses pembelajaran yang membosankan. Perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis dengan mempersiapkan modul ajar, prota, dan promes dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan materi teks anekdot sesuai dengan tahap pembelajaran menggunakan media komik strip. Dalam proses pembelajaran, baik media pembelajaran, pendidik, dan peserta didik menjadi daya tarik saat proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot menggunakan media komik strip sangat berpengaruh terhadap minat belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Muhammadiyah Kajan. Kehadiran media dalam pembelajaran sangat penting sehingga memberikan pengaruh besar terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yunia, K. W., & Savitri, D. A. (2022). Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot Pada Video Roasting Oleh Komika Dalam Media Sosial Youtube. *Jurnal Unesa*, 9(4). Diakses: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/46104>
- Adiningsih, Y., dan Rohmah, L. S. (2019). Hubungan Penggunaan Instagram Dengan Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VIII Mts YPPH Al-Hidayah Ciampea Bogor. *Prosiding SemnasFIP*. Diakses <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/viewFile/5117/3399>
- Agustina, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Struktur Teks Anekdot dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran pada Siswa Kelas X SMK Swasta Al Ma'shum Kisaran Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 200-208. <https://doi.org/10.32682/sastronesia.v10i1.2989>
- Aisyah, A. S. (2021). Efektifitas Model Think Talk Write (TTW) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Bahasa dan Sastra Pengajaran*, 2(1), 29-41. <https://doi.org/10.31539/literatur.v2i1.3053>
- Andriani, E. Y. (2023). Inovasi Teks Anekdot Bermuatan Karakter Kedisiplinan Untuk Siswa SMK Kelas X. *Patria Education Jurnal*, 3(3), 216. <https://doi.org/10.28926/pej.v3i3.1147>
- Aprilia, M. H. (2022). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar. *Semdikjar: Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 3, 306-307. Diakses: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1531>
- Astuti, Tri. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 153. Diakses: <https://pustaka.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/download/13124/8086>
- Aqib, Zainal. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Fitria, I. M, & Kuntoro. (2021). Teks Anekdot dalam Web Guru Pendidikan (Pola, Struktur, Pesan Moral, dan Relevansinya bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X). *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 166. <https://dx.doi.org/10.30595/mtf.v8i2.12417>
- Gagne and Briggs.L.J. (1979). *Principles Of Instructional Design*. Holt Rinehart and Winston. <http://dx.doi.org/10.1007/s11423-007-9060-7>
- Hambali, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Unismuh Makassar. *Jurnal Kependidikan Media*. 11(1), 34. <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i1.8000>
- Idrus, A. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Tanpa Teks Terhadap Keterampilan Menulis Teks Dialog Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1. 489-494. Diakses: <https://eprints.unm.ac.id/27102/>
- Julaeha, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Stand Up Comedy Pada Materi Teks Anekdot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X.2 SMA

- Negeri 1 Panggarangan. *Desanta: Indonesian Of Interdiscipli Journal*. 4(1), 11-16.
Diakses: <https://jurnal.desantapublisher.com/index.php/desanta/article/view/103/115>
- Keraf, G. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama
- Keraf, G.(2004). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Nusa Indah
- Kholifah, S. (2021). Penerapan Metode Role Playing Dengan Multimedia Untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama Pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan. *Journal of Education Technology and Civic Literacy*. 1(2), 46. Doi: <https://doi.org/10.30743/jetcivil.v1i2.4455>
- Kustandi, Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. KENCANA
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46038>
- Lasmawan, I. W. (2021). Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 95-96. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.262
- Miles M. B., Huberman M. A., Saldaña J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage Publications.
- Mustofa, & Ihsan. B. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama Dengan Media Gambar Pada Siswa SMA Nu-1 Model Sungelebak Karanggeneng Lamongan. *Jurnal Metamorfosa*. 9 (2), 101-121 <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i2.1422>
- Nababan, N, S. (2023). Pengaruh Media Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas V SD Negeri 10 Hutagalung Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Coram Mundo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. 5(2), 233 <https://doi.org/10.55606/corammundo.v5i2.222>
- Nanda, Rizky. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan pendekatan system pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pembelajaran*. 9(2), 72 <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- Nurmalenia, C & Arief. E. (2023). Struktur dan Diksi Teks Anekdote Siswa Kelas X SMKN 1 Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu Riau. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 37-39 <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i2.748>
- Onwuegbuzie, A. J., Abrams, M. L., Abrams, S. S., Cohen Miller, A. S., & Bambrola, A. (2024). A Meta-Framework for Conducting an Integrated Mixed Methods Autoethnography. *Journal of Mixed Methods Research*. <https://doi.org/10.1177/15586898241258803>
- Permata, I. D. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Tema Motivasi Berprestasi Dalam Layanan Informasi Bagi Mahasiswa. *Digital Repository Unila*, 28-31. Diakses: <https://digilib.unila.ac.id/68500/3/Dwi%20Indah%20Permata.pdf>
- Prihatin, Y., & Sari. (2021). Problematika Keterampilan Menulis Siswa Kota Jombang Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. *Jurnalistrendi : Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan*. 6 (2), 136-144. <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v6i2.790>
- Rahmawati. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Dengan Metode Discovery Learning Pada Siswa Kelas X SMAN 6 Jeneponto. *Sastronesia: Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*. 11(1), 104-113 <https://doi.org/10.32682/sastronesia.v10i1.2989>
-

- Ramadhania, D. A. (2022). Penggunaan Metode Pembelajaran Inquiri Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(2). 14244 <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4692>
- Ramadhania, D. A. (2023). Penggunaan Media Komik terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*. 7(1), 119-124 https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.613
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*. 29(2), 205-215. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rizqieyanti, I. (2023). Makna Pragmatis Pada Judul Artikel Surat Kabar Malut Post Dan Posko Malut. *Jurnal Multilingual*. 3(2), 201. Diakses: <https://doi.org/10.26499/multilingual.v3i2.162>
- Rohmah, N, & Anom, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Motivasi dan Prestasi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi. *Jurnal Parameter*. 34(2), 144 <https://doi.org/10.21009/parameter.342.05>
- Rohayani, A. (2020). Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Berbasis Karikatur dan Pengaruhnya Terhadap kualitas Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batujajar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Wistara*, 3(2), 123-131 <https://doi.org/10.23969/wistara.v3i2.3732>
- Rohima, Najwa. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1, 4. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Sadikin, H. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping melalui Keterampilan Menulis Puisi dalam Interaksi Belajar Mengajar di Kelas IV SDV. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(5). 7142. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7859>
- Situmorang, Y. M. N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 166. Doi: <https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12190>
- Soliantini. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Persuasif Melalui Metode Mind Mapping. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra & Pengajaran)*. 6(2), 327-334 <https://doi.org/10.31539/kibasp.v6i2.4883>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Taufina. (2016). *Mozaik Keterampilan Berbahasa di SD*. CV. Angkasa
- Wati, E. R. (2016) . *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena
- Widyaningsih, N., & Triyanto. (2021). Tinjauan Filsafat Pengembangan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Education*, 7, (3), 662. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1156>
- Yulia, P, & Afni, S. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran PKN. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*. 19(2), 42. Doi: <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Yurmaita & Wardani, D.S. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SD Kelas Iv Dengan Menggunakan Model SAVI. *COLLASE*, 4 (4), 615-623. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i4.5529>