

PENGUNAAN APLIKASI CARTOON COMIC STRIP MAKER DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X SMA

Selviya Indriyani¹, Dedi Irawan^{*2}, Dadang Gunadi³, Yeni Yuliani⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas April, Sumedang

Article Info

Article history:

Received Jun 12, 20206

Revised Jul 15, 2026

Accepted Jul 31, 2026

Keywords:

Cartoon Comic Strip Maker;
writing;
anecdotal text

ABSTRACT

This study was motivated by the need for more visual, contextual, and motivating media in teaching anecdotal text writing. It aimed to describe the preparation, implementation process, and learning outcomes of using Cartoon Comic Strip Maker in teaching anecdotal text writing to Grade X students at SMAN 2 Cimalaka in the 2024/2025 academic year. The study employed a pre-experimental one-shot case study design supported by classroom observation data. The research subjects were students of class X-3; complete post-test data were obtained from 25 students because five students were absent. The instruments included a teaching module, an observation sheet, an anecdotal text writing task, and an assessment rubric covering four aspects: text structure, language features, comic visualization, and creativity and originality. The findings indicate that the learning preparation was systematically developed through a teaching module, student worksheet, learning materials, and assessment rubric. The learning process was implemented effectively through activities involving text comprehension, application feature exploration, idea development, transformation of written anecdotes into comic strips, presentation, feedback, and reflection. The post-test results showed a mean score of 82.32, with the highest score of 96, the lowest score of 60, and 20 out of 25 students (80%) achieving a score of 75 or higher. Therefore, Cartoon Comic Strip Maker is feasible as an alternative instructional medium for teaching anecdotal text writing, although causal claims remain limited because the study did not employ a pre-test or a control group.



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Dedi Irawan,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Sebelas April,
Sumedang, Indonesia
Email: dedirawan_fkip@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik lisan maupun tulisan. Tarigan (2018: 1) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis menempati posisi strategis karena melalui tulisan siswa dapat mengekspresikan gagasan, pengalaman, kritik, dan

perasaan secara runtut, logis, serta bertanggung jawab. Akan tetapi, kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menulis teks anekdot, masih kerap menghadapi persoalan berupa kesulitan menuangkan ide, lemahnya penguasaan struktur, kurangnya kreativitas, dan rendahnya motivasi belajar.

Permasalahan tersebut tidak dapat dilepaskan dari penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Pembelajaran menulis yang terlalu berpusat pada penjelasan verbal dan contoh teks semata sering membuat siswa memahami konsep, tetapi belum cukup terstimulasi untuk membangun ide dan mengembangkannya menjadi teks. Daryanto (2013: 7) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki posisi penting dalam sistem pembelajaran karena membantu memperjelas pesan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Kustandi dan Darmawan (2020: 20) menyatakan bahwa media dapat memperjelas pesan, meningkatkan proses dan hasil belajar, mengarahkan perhatian siswa, serta memberi pengalaman belajar yang lebih konkret.

Teks anekdot sebagai salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut kemampuan siswa memadukan unsur naratif, humor, kritik sosial, dan ketepatan bahasa. Sikumbang (2022: 16) menyebut anekdot sebagai narasi atau dialog lucu yang berfungsi sebagai hiburan sekaligus sindiran tidak langsung. Oleh sebab itu, pembelajaran teks anekdot tidak cukup hanya menekankan aspek definisi dan struktur, tetapi juga perlu memberi ruang bagi siswa untuk mengamati fenomena sosial, mengolah sudut pandang kritis, dan menyampaikan pesan secara santun melalui bentuk yang menarik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah aplikasi Cartoon Comic Strip Maker. Aplikasi ini memungkinkan siswa menyusun gagasan ke dalam panel komik, memilih karakter, menambahkan latar, menyisipkan balon percakapan, dan mengatur unsur visual lain sehingga ide teks anekdot dapat divisualisasikan secara lebih konkret. Dalam konteks pembelajaran, kartun dan komik strip berfungsi bukan hanya sebagai hiasan, melainkan sebagai medium representasi gagasan. Aziz et al. (2024) menegaskan bahwa kartun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami, sedangkan Bonneff (1998: 26) menunjukkan bahwa komik strip merupakan bentuk komik sederhana yang komunikatif karena menyampaikan cerita melalui rangkaian panel.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media visual dan digital berpengaruh positif terhadap pembelajaran menulis teks anekdot. Dhini et al. (2024: 121) menemukan bahwa media komik strip berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X. Rani et al. (2024: 154) membuktikan bahwa media video YouTube “Lapor Pak” dapat meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot. Selanjutnya, Mala et al. (2023: 104) menunjukkan bahwa media infografis digital berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker dalam pembelajaran menulis teks anekdot masih belum banyak dikembangkan. Sebagian penelitian sebelumnya lebih menekankan media komik strip secara umum, video, atau infografis digital, sedangkan kajian mengenai bagaimana aplikasi pembuat komik digunakan sejak tahap persiapan, pelaksanaan, hingga pembacaan hasil belajar siswa masih terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persiapan pembelajaran, proses pelaksanaan, dan capaian hasil pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan

aplikasi Cartoon Comic Strip Maker pada siswa kelas X SMAN 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025.

1.1. Konsep Menulis Teks Anekdote

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, perasaan, pengalaman, dan informasi secara tidak langsung melalui bahasa tulis. Tarigan (2018: 3) menyatakan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan merupakan kegiatan yang produktif serta ekspresif. Keterampilan ini bersifat kompleks karena melibatkan kemampuan mengembangkan ide, mengorganisasi pikiran, memilih diksi, menerapkan kaidah kebahasaan, dan mempertimbangkan pembaca.

Dalam proses pembelajaran, menulis tidak hanya dipahami sebagai kegiatan menghasilkan tulisan akhir, tetapi sebagai proses berpikir. Semi (2020: 23) menegaskan bahwa membaca, mengamati, berpikir, dan berimajinasi merupakan proses penting yang dapat dijadikan bahan tulisan. Dengan demikian, pembelajaran menulis perlu dirancang agar siswa memperoleh rangsangan ide, ruang eksplorasi, dan kesempatan merevisi gagasan menjadi teks yang utuh.

Teks anekdot merupakan teks naratif singkat yang mengandung kelucuan, kritik, atau sindiran terhadap fenomena tertentu. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks anekdot penting karena melatih siswa menyampaikan kritik secara halus, kreatif, dan bertanggung jawab. Sikumbang (2022: 16) menjelaskan bahwa anekdot dapat berbentuk narasi atau dialog lucu yang berfungsi sebagai hiburan maupun sindiran tidak langsung.

Kemampuan menulis teks anekdot menuntut penguasaan struktur, kaidah kebahasaan, kreativitas, dan kepekaan terhadap fenomena sosial. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media yang dapat membantu mereka mengembangkan alur, membangun situasi humor, dan menampilkan pesan moral atau kritik sosial secara komunikatif.

1.2. Media Cartoon Comic Strip Maker

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Daryanto (2013: 7) menyatakan bahwa media memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran karena tanpa media proses komunikasi pembelajaran tidak dapat berlangsung optimal. Kustandi dan Darmawan (2020: 20) menambahkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas pesan, meningkatkan proses dan hasil belajar, serta mengarahkan perhatian siswa.

Cartoon Comic Strip Maker merupakan aplikasi berbasis Android yang menyediakan fasilitas pembuatan komik strip secara sederhana. Fitur panel, karakter, latar, teks, balon percakapan, font, dan efek visual dapat membantu siswa menuangkan ide teks anekdot secara bertahap. Dengan dukungan visual, siswa tidak hanya menulis secara verbal, tetapi juga merancang hubungan antara gagasan, dialog, situasi humor, dan pesan yang ingin disampaikan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan dukungan data kualitatif dari observasi pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design jenis one-shot case study. Desain ini digunakan karena penelitian memberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker dalam pembelajaran menulis teks anekdot, kemudian mengamati proses dan mengukur capaian hasil belajar melalui posttest. Arikunto (2013: 123) menjelaskan bahwa pre-experimental design sering dipandang sebagai eksperimen yang belum sepenuhnya memenuhi karakter eksperimen murni. Oleh karena itu, simpulan penelitian ini diarahkan pada deskripsi keterlaksanaan dan capaian hasil belajar, bukan pada klaim kausal yang kuat.

Desain *one-shot case study* dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai $X \rightarrow O$. X menunjukkan perlakuan berupa pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker, sedangkan O menunjukkan observasi proses pembelajaran dan posttest menulis teks anekdot setelah perlakuan. Sugiyono (2019: 130) menjelaskan bahwa one-shot case study merupakan desain yang terdiri atas satu kelompok yang diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-3 SMAN 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 30 orang, tetapi data posttest lengkap diperoleh dari 25 siswa karena lima siswa tidak hadir dengan alasan sakit dan izin. Dengan demikian, analisis hasil belajar didasarkan pada 25 data siswa yang mengikuti pembelajaran dan posttest secara lengkap.

Instrumen penelitian terdiri atas modul ajar, lembar observasi proses pembelajaran, tugas menulis teks anekdot, dan rubrik penilaian. Modul ajar digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dari tahap pendahuluan, inti, hingga penutup. Tugas menulis digunakan untuk memperoleh data kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot dengan bantuan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker.

Rubrik penilaian disusun berdasarkan empat aspek, yaitu kelengkapan struktur teks anekdot, kaidah kebahasaan, visualisasi komik, serta kreativitas dan orisinalitas karya. Aspek struktur teks diberi skor maksimal 10, aspek kaidah kebahasaan skor maksimal 10, aspek visualisasi komik skor maksimal 15, dan aspek kreativitas serta orisinalitas karya skor maksimal 15. Skor total maksimal adalah 50, kemudian dikonversi ke dalam skala 100.

Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil tes dianalisis melalui skor total, nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan berdasarkan batas nilai 75. Analisis statistik inferensial tidak dijadikan dasar utama penarikan simpulan karena desain penelitian tidak menggunakan pretest dan kelompok kontrol.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan tiga fokus, yaitu persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, dan capaian hasil belajar menulis teks anekdot dengan menggunakan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker.

Pada tahap persiapan, peneliti menyusun modul ajar yang memuat identitas pembelajaran, tujuan pembelajaran, asesmen, langkah kegiatan, LKPD, bahan bacaan, glosarium, daftar pustaka, dan rubrik penilaian. Pendekatan pembelajaran yang digunakan

mengarah pada pembelajaran kontekstual dengan dukungan discovery learning dan problem based learning. Persiapan ini menunjukkan bahwa aplikasi Cartoon Comic Strip Maker tidak digunakan secara terpisah dari tujuan pembelajaran, tetapi diintegrasikan ke dalam alur menulis teks anekdot.

Tabel 1. Ringkasan Keterlaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Cartoon Comic Strip Maker

Tahap	Aktivitas utama	Indikator keterlaksanaan	Hasil observasi
Pendahuluan	Salam, pengondisian kelas, doa, presensi, penyampaian tujuan, dan pertanyaan pemantik.	Siswa siap mengikuti pembelajaran dan memahami tujuan kegiatan.	Terlaksana baik
Inti	Pengenalan struktur dan kaidah teks anekdot, penyajian contoh, pengenalan fitur aplikasi, penyusunan teks, dan transformasi teks ke komik strip.	Siswa memahami tugas, menggunakan aplikasi, dan menghasilkan komik strip berbasis teks anekdot.	Terlaksana baik
Penutup	Presentasi karya, tanggapan teman, simpulan, refleksi, dan posttest.	Siswa mempresentasikan karya, menerima masukan, dan menyelesaikan tugas akhir.	Terlaksana baik

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran berlangsung sistematis. Pada kegiatan inti, siswa tidak hanya menulis teks anekdot, tetapi juga mengubah teks tersebut ke dalam bentuk komik strip digital. Aktivitas ini membantu siswa menghubungkan unsur tulisan dengan visualisasi adegan, karakter, dan dialog. Kegiatan presentasi dan pemberian masukan antarsiswa juga memperkuat proses refleksi terhadap karya yang dihasilkan.

Capaian hasil belajar diperoleh dari posttest menulis teks anekdot dengan menggunakan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker. Penilaian didasarkan pada struktur teks, kaidah kebahasaan, visualisasi komik, serta kreativitas dan orisinalitas karya. Ringkasan hasil posttest disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Posttest Menulis Teks Anekdote

Komponen	Hasil
Jumlah siswa dengan data lengkap	25 siswa
Jumlah nilai	2.058
Rata-rata	82,32
Median	84
Nilai tertinggi	96
Nilai terendah	60

Siswa mencapai nilai ≥ 75	20 siswa (80%)
Siswa belum mencapai nilai 75	5 siswa (20%)

Tabel 3. Distribusi Capaian Ketuntasan Posttest

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 75	20	80%
Belum tuntas	< 75	5	20%
Jumlah	-	25	100%

Data pada Tabel 2 dan Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Rata-rata nilai posttest sebesar 82,32 menunjukkan bahwa secara umum siswa mampu menulis teks anekdot dengan dukungan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker. Sebanyak 20 dari 25 siswa atau 80% mencapai nilai minimal 75, sedangkan lima siswa masih berada di bawah batas tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual berbasis komik digital membantu sebagian besar siswa memenuhi indikator penilaian, meskipun masih terdapat siswa yang memerlukan pendampingan lanjutan terutama pada aspek struktur, kaidah kebahasaan, atau pengembangan gagasan.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Cartoon Comic Strip Maker mendukung pembelajaran menulis teks anekdot karena media ini membantu siswa mengembangkan ide secara visual sebelum menuangkannya ke dalam teks. Dalam konteks pembelajaran menulis, temuan ini sejalan dengan Tarigan (2018) yang menempatkan menulis sebagai kegiatan produktif dan ekspresif. Siswa tidak hanya menyalin contoh teks, tetapi mengolah gagasan, menyusun dialog, menentukan situasi humor, dan merancang pesan sosial dalam bentuk komik strip.

Dari sisi media pembelajaran, hasil penelitian ini menguatkan pandangan Daryanto (2013) bahwa media berperan penting dalam memperjelas pesan pembelajaran. Aplikasi Cartoon Comic Strip Maker membantu mengurangi abstraksi dalam menulis anekdot karena siswa dapat melihat hubungan antara tokoh, latar, dialog, konflik lucu, dan pesan kritik. Hal ini juga sejalan dengan Kustandi dan Darmawan (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian dan meningkatkan pengalaman belajar.

Kekuatan utama media ini terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur verbal dan visual. Teks anekdot membutuhkan kejelian mengemas kritik atau sindiran secara humoris. Dengan bantuan komik strip, siswa dapat mengatur adegan, ekspresi tokoh, dan percakapan sehingga pesan anekdot lebih mudah dibangun. Temuan ini memiliki kedekatan dengan hasil penelitian Dhini et al. (2024), yang menunjukkan bahwa media komik strip berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa. Kesamaan tersebut memperkuat posisi komik strip sebagai media yang relevan dalam pembelajaran menulis anekdot.

Temuan penelitian ini juga berkaitan dengan penelitian Rani et al. (2024) dan Mala et al. (2023). Rani et al. menunjukkan bahwa media video YouTube dapat membantu siswa menulis teks anekdot melalui stimulus audiovisual, sedangkan Mala et al. menunjukkan bahwa infografis digital berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar teks anekdot. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran teks anekdot melalui aplikasi pembuat komik strip yang lebih menekankan transformasi ide tulis ke dalam representasi visual berpanel.

Meskipun hasil posttest menunjukkan rata-rata baik, interpretasi hasil tetap perlu dilakukan secara hati-hati. Desain one-shot case study tidak menyediakan data pembandingan sebelum perlakuan maupun kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian ini belum dapat menyimpulkan peningkatan kemampuan secara kausal. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada deskripsi keterlaksanaan pembelajaran, gambaran capaian posttest, dan bukti bahwa Cartoon Comic Strip Maker layak dipertimbangkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

Secara pedagogis, penggunaan aplikasi ini dapat direkomendasikan terutama ketika guru ingin menumbuhkan kreativitas, memfasilitasi pengembangan alur, dan memberi pengalaman menulis yang lebih menarik. Namun, guru tetap perlu memberikan pendampingan pada aspek kebahasaan dan struktur teks agar siswa tidak hanya menghasilkan komik yang menarik secara visual, tetapi juga

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi Cartoon Comic Strip Maker dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMAN 2 Cimalaka tahun pelajaran 2024/2025 terlaksana dengan baik pada tahap persiapan, proses, dan hasil belajar. Persiapan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan modul ajar, LKPD, bahan ajar, dan rubrik penilaian. Proses pembelajaran berlangsung interaktif karena siswa dilibatkan dalam kegiatan memahami teks anekdot, mengenal fitur aplikasi, menyusun teks, mentransformasikan gagasan ke dalam komik strip, mempresentasikan karya, dan melakukan refleksi. Hasil posttest menunjukkan rata-rata 82,32 dengan 20 dari 25 siswa atau 80% mencapai nilai minimal 75. Dengan demikian, Cartoon Comic Strip Maker layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain one-shot case study tanpa pretest dan kelompok kontrol, hasil penelitian sebaiknya dibaca sebagai gambaran keterlaksanaan dan capaian pembelajaran, bukan sebagai bukti kausal yang final. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan desain pretest-posttest control group agar efektivitas media dapat diuji secara lebih kuat.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Siahaan, J. (2024). Kartun sebagai media pembelajaran akhlakul karimah anak usia dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 57–71. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v6i1.2613>
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia bekerja sama dengan Forum Jakarta-Paris.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Dhini, A. W., Resmi, Marini, N., & Sipayung, R. W. (2024). Pengaruh penggunaan media komik strip terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X MAS Al-Washliyah 67 Pematangsiantar. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 121–137. <https://doi.org/10.36985/ryejm569>

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Prenada Media Group.
- Mala, N. N., Martono, B., & Mardiana, N. (2023). Penggunaan media infografis digital berbasis aplikasi Canva sebagai peningkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 10(2), 101–108. <https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.18639>
- Rani, E. I., Pitoyo, A., & Puspitoningrum, E. (2024). Pengaruh media video YouTube “Lapor Pak” terhadap keterampilan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMAN 6 Kediri tahun pelajaran 2023/2024. *Efektor*, 11(1), 154–163. <https://doi.org/10.29407/e.v11i1.22957>
- Semi, M. A. (2020). Dasar-dasar keterampilan menulis. Angkasa CV.
- Sikumbang, M. (2022). Teks anekdot. Guepedia.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2018). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Angkasa.