

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan Kurikulum 2013, menuntut perubahan paradigma dalam pembelajaran. Paradigma Kurikulum 2013 telah mencanangkan pembelajaran bahasa berbasis teks. Artinya, peserta didik dituntut untuk mampu memproduksi sebuah teks. Salah satunya ialah Teks Anekdote.

Dalam upaya peningkatan mutu proses belajar-mengajar bahasa Indonesia, khususnya menulis teks anekdot, pemilihan strategi dan model pembelajaran sangatlah penting dipikirkan oleh guru agar dapat memacu kemampuan serta minat belajar siswa. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai, siswa mampu meningkatkan motivasinya untuk aktif mengikuti proses pembelajaran dan memiliki semangat yang tinggi dalam mata pelajaran apapun.

Usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas sumber dayamansia, yakni guru. Usaha meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran perlu menjadi fokus penanganan tersendiri. Mengajar tidak sekedar mengkomunikasikan pengetahuan, tetapi mengajar juga berarti usaha untuk mentransfer ilmu agar dapat dipahami dan di mengerti serta dapat diterapkan oleh peserta didik. Hal ini dapat terealisasi, salah satunya dengan upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa aktif bertanya dan mengemukakan ide dengan baik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Peserta didik pada saat ini masih banyak yang mengalami kesulitan belajar. Banyak faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar mereka. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari pihak siswa itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki belum digali, baik dalam bakat, kecepatan belajar dan perhatian. Dalam berbagai hal, peserta didik pada

saat ini masih banyak yang mengalami kesulitan belajar. Banyak faktor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar mereka. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari pihak siswa itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki belum digali, baik dalam bakat, kecepatan belajar dan perhatian. Dalam berbagai hal, komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hanya hiburan saja.

Media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks (Sudjana dan Rivai, 2005: 70).

Faktor lain dipilihnya media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan banyak terdapat di toko-toko bacaan serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat.

Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan media komik dapat membuat dan menarik perhatian siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan, dalam menulis teks anekdot, karena dengan Media Komik pembelajaran akan lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga siswa lebih kreatif dan lebih memudahkan siswa dalam menulis teks anekdot.

Kurikulum 2013 telah menyuratkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah berbasis teks. Bahasa Indonesia tidak hanya dipandang sebagai pengetahuan, tetapi juga sebagai alat aktualisasi diri dalam menjawab fenomena yang terjadi di masyarakat. Selain mengonsumsi pengetahuan bahasa, peserta didik dituntut dapat memproduksi teks bahasa.

Teks yang diajarkan dalam kurikulum 2013 adalah: deskripsi, penceritaan, prosedur, laporan, eksplanasi, eksposisi, diskusi, surat, iklan, catatan harian, negosiasi, pantun,

dongeng, fiksi sejarah, dan anekdot. Kemunculan teks anekdot dalam mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan hal baru.

Teks anekdot adalah ungkapan perasaan yang disajikan dalam konteks kehidupan sehari-hari, yang berisi kejadian konyol. Ungkapan perasaan tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan menghibur dan membangkitkan rasa. Meskipun tujuan anekdot itu untuk menghibur, namun sebenarnya terdapat pesan tertentu dari penulisnya. Anekdot bersifat sindiran alami.

Peneliti memilih sekolah SMA Swasta Al-Hidayah Medan sebagai objek penelitian sebab di sekolah ini sangat membutuhkan pengembangan media khususnya pembelajaran memahami teks anekdot. Peneliti memilih media *komik* karena media ini dapat diakses dari laptop, gawai, *notebook*, dan *tablet* sehingga dapat menyesuaikan kondisi peserta didik. Selain itu, media ini memiliki beberapa keunggulan seperti memudahkan guru agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih menarik sehingga dapat berjalan dengan baik dan efektif. Faktor lain dipilihnya media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan banyak terdapat di toko-toko bacaan serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat.

Pembelajaran Teks Anekdot di tingkat SMA / SMK kelas X tertuang dalam rumusan K.D (3.6) yaitu Menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan Teks Anekdot. (4.6) Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Skripsi : “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan” , Dengan demikian peneliti dapat mengembangkan media komik untuk meningkatkan pemahaman siswa menulis teks anekdot.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014 : 417), “Mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas”. Identifikasi disini merupakan pengerucutan masalah penelitian yang akan dipaparkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, masalah penelitian yang diambil oleh peneliti adalah minat belajar Bahasa Indonesia yang begitu kurang diminati oleh peserta didik di dalam kelas.

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media komik mempermudah siswa dalam memahami Teks Anekdote agar siswa tidak kesulitan dalam menulis Teks Anekdote.
2. Penggunaan media pembelajaran yang berbentuk komik tidak pernah digunakan di kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.
3. Penggunaan media komik perlu digunakan di kelas agar membuat siswa menjadi lebih kreatif dalam menulis teks anekdot.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci sehingga masalah yang akan diteliti dapat lebih terarah secara tepat.

Pembatasan masalah dibuat untuk memusatkan penelitian dan mengerucutkan pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah.

Menurut Sugiyono (2018 : 290) “Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan supaya hasil penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada obyek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.”

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka peneliti membatasi masalah untuk keefektifan waktu, biaya dan tenaga dalam melakukan penelitian.

1. Penelitian ini dibatasi pada
K.D (3.6) yaitu Menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan Teks Anekdote.
(4.6) Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
Penelitian ini menggunakan media komik.
2. Objek penelitian yaitu pelaksanaan pengajaran yang digunakan peneliti dengan menggunakan media komik dalam menulis teks anekdot kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan sehingga siswa mampu menulis teks anekdot untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X tahun pelajaran 2022/2023.
3. Subjek penelitian yaitu ahli media, ahli materi, siswa kelas X1 SMA Swasta Al-Hidayah Medan tahun pelajaran 2022/2023, sebanyak 24 siswa serta Guru Bahasa Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Di dalam melakukan penelitian, sangat penting untuk merumuskan masalah penelitian agar masalah yang diteliti tepat dengan sasaran yang diinginkan.

Arikunto (2013 : 89) mengatakan, “Perumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnyanya. Namun demikian walaupun tampaknya masalah sudah dituangkan dalam bentuk judul, pembaca dapat menafsirkan dengan arti yang berbeda dengan maksud peneliti”.

Penulis dapat menarik garis besar bahwa perumusan masalah bertujuan agar maksud penulis dan pembaca sama, tidak berbeda paham.

Berdasarkan pembatasan di atas, perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media komik dalam menulis Teks Anekdote untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan?

2. Bagaimanakah kelayakan media komik dalam menulis Teks Anekdote untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan ?
3. Bagaimanakah validasi ahli media dan ahli materi dengan media komik ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan suatu kegiatan penelitian harus mempunyai tujuan penelitian yang akan menjadi jawaban peneliti.

Menurut Arikunto (2017: 97) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai” .

Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian. Tujuan penelitian ini tentunya berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis.

Arikunto (2013 : 97) mengatakan, “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”. Penelitian dilakukan tentunya karena ada hal yang akan dituju.

Kamil (dalam Vismaila 2011 : 3) mengatakan, “Secara umum tujuan penelitian adalah menjelaskan dunia sekitar kita melalui upaya yang sistematis”. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penelitian adalah menjelaskan hasil yang diperoleh dari penelitian.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media komik dalam pembelajaran menulis Teks Anekdote untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media, dengan menggunakan media komik untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.
3. Mendeskripsikan proses pengembangan media komik dalam menulis teks anekdot untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.

F. Manfaat Penelitian

Vismaia (2011, hlm. 59) mengatakan, “Penelitian pendidikan bahasa menuntut dua jenis manfaat teoritis dan manfaat praktis”.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan memaparkan manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan rinci.

Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai program baru dalam memperkaya pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran media komik pada materi menulis teks anekdot kelas X SMA.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Peserta Didik: Peserta didik dapat cepat memahami materi menggunakan media pembelajaran yang lebih dapat berinteraksi dengan siswa dan juga meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi memahami teks anekdot yang disampaikan.
 - b. Bagi Pendidik: Guru dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui media komik ini karena memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam menambah pengetahuan serta pemahaman untuk siswa.
 - c. Bagi Sekolah: memberikan sumbangan kepada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya bagi tempat penelitian dan sekolah lain pada umumnya. Dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik yang lebih bermakna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Bagi peneliti: Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana caramengembangkan media komik sebagai media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kajian teoretis adalah suatu pola pikir yang berdasarkan beberapa teori sebagai suatu landasan untuk menghadapi suatu masalah.

Manfaat kajian teori yaitu untuk menyikapi suatu masalah agar dapat terselesaikan dengan baik.

Kegunaan kajian teoretis yaitu untuk memperoleh pemahaman pola pikir sebagai landasan untuk mencari dan menemukan titik suatu masalah.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan dalam kamus bahasa indonesia adalah perluasan. Menurut Putra (2011:72) Pengembangan merupakan penggunaan ilmu ilmu pengetahuan tekhnis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan. Produksi dan jasa ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya sistem produksi komersial meningkatkan secara substansial apa

yang sudah di produksi. Pengertian mengenai pengembangan dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan merupakan perluasan atau pedalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu upaya yang dilakukan secara terarah yang memiliki tujuan yang baik, sehingga dapat meningkatkan kualitas yang baik didalam suatu produk.

2. Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Jadi, media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mempermudah suatu pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran hadir dengan berbagai jenis, di antaranya adalah media visual, audio, ataupun audio visual. Media visual umumnya menjadi sebuah media pembelajaran yang paling banyak dan kerap digunakan di mana-mana.

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.

Sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari siswa tersebut dan bagaimana karakteristik siswa tersebut. Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa.

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo dalam (Rahardi, 2010:18) adalah sebagai berikut:

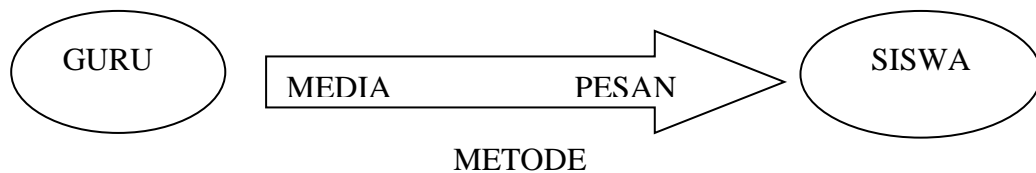
1. Komik menambah perbendah-araan kata-kata pembacanya
2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca anak.
4. Seluruh jalan cerita komik pada umumnya menuju suatu hal yakni kebaikan

Kekurangan media komik menurut Trimo (dalam Rahardi, 2010:18) adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan pada buku-buku yang tidak bergambar.

2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan.
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang baik.

Jadi, dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, komik adalah suatu cerita yang dapat memberikan hiburan karena mengandung humor sehingga dapat membuat pembacanya tertawa.



Gambar 1.
Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

(Daryanto, 2010: 8)

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 1997 : 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

3.Komik

Komik merupakan karya sastra yang memuat sedikit tulisan disertai dengan gambar-gambar menarik baik berwarna maupun tidak berwarna dalam sebuah kotak-kotak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita. Menurut Sudjana dan Rivai (2001:69) komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan komik adalah cerita yang lucu yang berwarna yang dapat membuat seseorang tertawa di dalam suatu cerita yang berupa gambar sehingga dapat menarik perhatian pembaca.

a. Ciri-ciri Komik

Adapun Ciri-ciri Komik menurut Arsyad, (2014) terdapat lima ciri yaitu:

- a. Bersifat Proporsional yaitu dengan membaca komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik tersebut.
- b. Humor yang Kasar yaitu penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam.
- c. Bahasa Percakapan (Bahasa Pasaran) yaitu dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mengena bagi pembaca.
- d. Penyederhanaan Perilaku yang Menggambarkan Moral atau Jiwa Pelaku Pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka.
- e. Bersifat Kepahlawanan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

b. Unsur-unsur Komik

Sebagai sebuah cerita, komik juga terdiri atas unsur-unsur structural sebagaimana halnya cerita fiksi. Unsur-unsur structural yang dimaksud antara lain adalah penokohan, alur, latar, tema, pesan, bahasa, dan lain-lain. Aspek sudut pandang lebih ditekankan dari faktor siapa yang berbicara dan bukan dari

sudut pandang persona karena para tokoh komik, dengan tokoh drama, dibiarkan untuk tampil dan berbicara sendiri.

1. Penokohan

Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Dalam komik anak, ia tidak hanya mencakup manusia (*human*) saja, melainkan berbagai jenis makhluk yang lain seperti binatang dan makhluk halus, atau bahkan benda-benda yang tidak bernyawa yang kesemuanya sengaja dipersonifikasikan. Artinya tokoh-tokoh yang *nonhuman* tersebut sengaja diberi karakter dan ditingkahlakukan sebagaimana halnya manusia : dapat berbicara, berfikir, dan berperasaan layaknya manusia.

2. Alur

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab akibat. Alur adalah perjalanan hidup tokoh cerita yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspense* dan *surprise* (Nurgiyantoro, 2005: 423). Alur cerita fiksi, juga unsur intrinsik yang lain, dibangun lewat kata-kata dan hanya kata-kata, yang dalam cerita lazim diperkuat dan dikonkretkan lewat gambar-gambar ilustrasi. Unsur gambar dalam komik terlihat lebih dominan dalam pengembangan alur cerit, Artinya, perkembangan alur lebih banyak ditampilkan lewa gambar-gambar yang berurutan, atau sebaliknya urutan gambar itulah yang memperlihatkan bagaimana sebuah alur dalam cerita komik dikembangkan.

Karena dibangun lewat media gambar, perkembangan alur cerita komik dapat diamati secara visual. Berdasarkan pencermatan terhadap urutan gambar itu kita dapat menafsirkan hubungan makna yang terbangun, dan artinya adalah pemahaman alur cerita. Dengan demikian urutan gambar yang Secara konkret terlihat dalam peralihan dari panel gambar sebelum ke sesudahnya memegang peran penting dalam rangka mengembangkan alur cerita. Hal itu berarti jika kita ingin memahami alur cerita sebuah komi, kajian terhadap urutan panel gambar-gambar yang bersangkutan, bagaimana model peralihan antarpanel gambar itu, menjadi persyarat yang mesti dilakukan.

3. Tema dan Moral

Aspek tema dan moral dalam komik, juga dalam berbagai bacaan cerita fiksi, merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Jika aspek moral dan tema dipandang sebagai sesuatu yang ingin disampaikan, aspek-aspek yang lain seperti gambar, bahasa, alur, dan pelukisan tokoh sebagai aspek bentuk dan sarana untuk menyampaikan unsure “sesuatu” tersebut. Gambar dan Bahasa

Aspek gambar dan bahasa dalam komik yang Secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Pada gambar dan bahasa inilah juga terkandung berbagai unsur komik yang lain.

c. Jenis-jenis Komik

Komik dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori tergantung dari mana sudut pandang dibedakan. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan ke dalam komik strip (*comic strip*), komik buku (*comic books*), novel grafik (*grafik novels*).

1. Komik Strip

Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya lebih sedikit gagasan yang disampaikan juga tidak banyak dan lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan, seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik strip Secara mudah dapat ditemukan dalam berbagai majalah anak itu misalna, *Bobo*, *Kids Fantasi*, dan *Majalah Peraga Pendidikan Taman Kanak-kanak* secara konstan memuat komik strip.

2. Komik Buku

Buku Komik adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya berseri, dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak. Maksudnya, antara komik seri sebelumnya dan sesudahnya tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang bersebab-akibat, sedang yang menghubungkan buku tiap seri itu adalah tokoh-tokoh ceritanya. Contohnya adalah komik-komik seperti (Takeshi Maekawa), *Dragon Ball*(Akira Toriyama), Doraemon (Kanjiro Kobayashi) dan lain-lain.

3. Komik Humor

Komik humor merupakan komik yang termasuk banyak digemari oleh anak-anak. Komik humor adalah komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu, baik lewat gambar-gambar maupun lewat kata-kata, yang mengundang pembaca untuk tertawa menikmatinya.

4. Komik Petualangan

Komik petualangan adalah komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan, atau aksi-aksi yang lain. Komik petualangan biasanya penuh dengan aksi perkelahian, dan daya *suspense*-nya tinggi. Dalam derajat tertentu komik jenis ini dapat disebut sebagai komik aksi.

Komik petualangan pada umumnya berwujud buku dan berseri yang tiada habi-habisnya. Komik strip jarang dipakai untuk mengisahkan aksi dan petualangan seperti ini karena bentuknya yang pendek sehingga tidak memungkinkan untuk menuangkan cerita yang panjang. Namun demikian, dalam majalah-majalah juga dapat ditemukan komik petualangan yang dikisahkan secara

bersambung, dan jika kisah disatukan akan menjadi buku yang berseri pula.

5. Komik Biografi dan Komik Ilmiah Anak-anak

Dilihat dari segi kandungan isi yang disampaikan ada komik berupa biografi dan ilmiah. Komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang bersangkutan biasanya telah ditulis dalam buku biografi yang semata-mata mempergunakan lambang verbal.

Nurdiyantoro (2005) menyatakan pengenalan anak-anak kepada tokoh-tokoh tersebut diharapkan mampu membangkitkan motivasi untuk belajar lebih baik misalnya untuk mengikuti jejak tokoh dunia itu. Komik biografi tokoh dunia telah dialihbahasakan dalam bahasa Indonesia dan diterbitkan oleh Elex Media Komutindo.

Namun komik sebagai bacaan anak tentunya tidak akan mengungkapkan secara konseptual hal-hal yang berbaur ilmiah, seni, atau sejarah tersebut, tetapi lebih ditekankan pada sosok ketokohan tokoh-tokoh yang bersangkutan.

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. Menurut Marcel Boneff ada beberapa jenis untuk komik Indonesia, yaitu sebagai berikut :

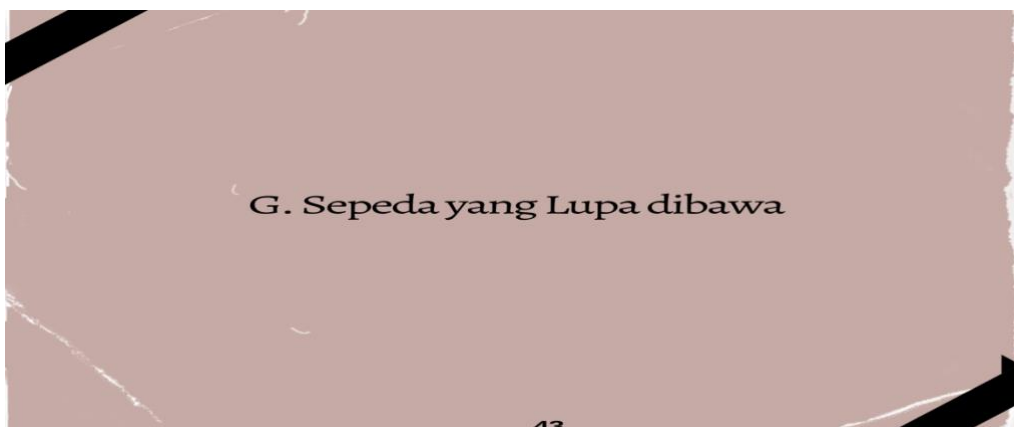
- a. Komik wayang Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti Mahabarata dan Ramayana.
- b. Komik silat Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau kun tao dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

- c. **Komik humor** Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.
- d. **Komik roman remaja** Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantis.
- e. **Komik didaktis** Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materimateri lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.³⁵ Dengan menggunakan komik ini dapat mengubah kata benda sehingga dijelaskan secara lebih spesifik.

Selain dalam bentuk cetak, komik juga dapat dibuat, maupun dibaca dalam bentuk komik Online. Komik Online adalah komik yang dapat diakses secara online.

d. Contoh Komik Online

Contoh komik online yang dibuat oleh Peneliti dengan menggunakan bantuan Aplikasi Canva yaitu sebagai berikut.







Gambar 2. Contoh Komik Online

4. Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Keterampilan menulis tidak mudah dimiliki dan memerlukan

waktu yang lama untuk memperolehnya. Dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan ide-ide atau gagasannya melalui bahasa tulis.

Kartono (2009:17) menyatakan bahwa menulis adalah proses menuangkan pikiran dan menyampaikan kepada khalayak. Namun, dalam proses pembelajaran menulis masih banyak siswa kurang termotivasi, sulit dalam menentukan topik, menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan, dan cenderung pembelajaran yang diterapkan guru kurang kreatif. Oleh sebab itu, harus ada upaya dari guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan inovatif.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa, menulis merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan ide/gagasan didalam pikiran seseorang dituangkan melalui sebuah tulisan.

5. Teks Anekdote

Keraf (2007: 142) mendefinisikan “Anekdote merupakan semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik dan aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain”.

Chaer (2011: 158) “Anekdote adalah cerita singkat yang lucu mengenai seorang tokoh terkenal, yang ada atau pernah ada”.

Kosasih (2013: 1) mendefinisikan “Anekdote sebagai sebuah teks yang berisi pengalamanseseorang yang tidak biasa. Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan menghibur”.

Jadi, berdasarkan para Ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, Teks anekdot adalah teks yang berisi cerita lucu yang bertujuan untuk menghibur dan membuat seseorang tertawa karena berisi cerita lucu.

Tertawa adalah kenikmatan yang dianugrahi Allah SWT kepada hamba-Nya sebagai naluri dan fitrah manusia. Agar dengan tertawa, kehidupan manusia menjadi lebih bermakna dan jauh dari sifat-sifat murung, gelisah dan sejenisnya. Seperti yang dijelaskan didalam Qur'an Surat An. Najm ayat 43 berikut ini :

﴿ وَأَحْيَا مَاتَ أَ هُوَ وَأَنَّهُ ۚ ۳ وَأَبْكِي أَضْحَكَ هُوَ وَأَنَّهُ ۚ ۴ ﴾

Artinya : Dan dialah yang menjadikan orang tertawa dan menangis. Dan sesungguhnya Dia-lah yang mematikan dan menghidupkan. (Q.S An-Najm ayat 43-44).

Ayat ini menjelaskan bahwa Dialah Allah yang membuat orang tertawa dan menangis. Allah menciptakan pada diri manusia faktor-faktor yang mendorong orang tertawa dan menangis. Pada saat yang sama Allah dapat membuat orang tertawa dan menangis. Masing-masing sejalan dengan aneka pengaruh yang dialaminya.

Pada ayat ini Allah menegaskan bahwa sesungguhnya Dia-lah yang menjadikan mati dan hidup karena Dia adalah zat yang sanggup untuk menghidupkan, mematikan dan menghidupkan kembali. Yang menciptakan mati dan hidup, untuk menguji kamu, siapa diantara kamu yang lebih baik amalnya. Dan Dia Mahaperkasa, Maha Pengampun.

a. Contoh Teks Anekdote :

1. Pengemis & Manager

(Anekdote dari Sumber Anonim)

Manager : Pak, cape ya abis ngemis ? Laper ya pak...?

Pengemis : Biasa aja tuh, hari ini saya udah makan 3x kok

Manager : Loh...?

Uangnya cuman buat makan bapak doang ? Anak dan istri di rumah makan apa ?

Pengemis : Kayak orang susah aja ! Tadi pagi saya sekeluarga habis ngerayain ultah anak saya yang kelima di MC. Donald bareng guru-guru & teman-teman

sekolahnya. Siang ini istri dan anak saya barusan BBM saya, mereka lagi makan di Pizza Hut tau !

Manager kebingungan dan berkata : “Emang bapak ngemis 1 hari dapat berapa ?”

Pengemis : Nih ya... Saya kasi tau... ! Saya ngemis dari jam 07.00-17.00. Lampu merah atau hijau waktunya 60 detik. Setiap 60 detik paling nggak saya bias dapat Rp. 2.000. 1 jam = 60 kali lampu merah Hijau, berarti $60 \times 2.000 = 120.000/\text{jam}$. 1 hari saya kerja 10 jam , 1 jam buat istirahat jadi 9 jam $\times 120.000 = 1.080.000/\text{hari}$. 1 bulan saya kerja 26 hari $\times 1.080.000 = 28.080.000/\text{bulan}$.

Manager sampai kaget dan bengong mendengar pengemis itu.

Pengemis : Emang mas jadi manager, gaji perbulannya berapa...?

Manager : 6.000.000

Pengemis : Ijasah...?

Manager : S2

2. Petugas Kebersihan

Disuatu hari, ada seorang petugas kebersihan yang sedang menyapu jalanan kota. Tiba-tiba dari arah barat ada pengendara mobil yang melemparkan sampah keluar kaca jendela mobil. Karena kesal akhirnya petugas kebersihan pun menghentikan kegiatan menyapunya dan berteriak kencang”.

“Woyyyyyyy... kalau buang sampah lihat-lihat dong, jangan seenaknya, harga saya kalau lagi kerja !”. Lalu mbil itupun berhenti dan dari dalam keluarlah seorang pria yang rapi berkemeja dan berdasi. Akhirnya petugas kebersihan memilih untuk menghampiri orang itu”.

“Pak, bisa kagak sih kalau buang sampah nggak dijalan ??, Ini saya susah bersihinnya !” Kata petugas kebersihan dengan perasaan kesal. “Sebelumnya maaf pak, saya tadi tidak bermaksud gitu “jawab pria itu” Masih saja ngeles alasan padahal sudah ketahuan”. Sahut petugas kebersihan.

“Jadi gini pak, Saya ini hobi main basket dan saya tadi sedang mencoba latihan dengan melempar sampah ke tong sampah disana” Pria berdasari menjawab sambil menunjuk tong sampah didekatnya. Akhirnya petugas kebersihan bergumam berbicara dalam hati. Ada-ada saja. Dasar orang-orang jaman sekarang tambah aneh saja.

3. Sepeda yang lupa dibawa

Dipagi hari yang cerah, seorang kakek sedang kebingungan mencari sepedanya yang tidak ada diparkiran. Tukang parkir yang heran memperhatikannya pun melihat dan bertanya pada kakek tersebut.

“Sedang mencari apa kek disini ? apakah mobil, sepeda motor, atau sepeda yang kakek cari agar bisa saya bantu”

“Saya sedang mencari sepeda saya tapi kok tidak ada kelihatan ya?”

“Oh sepeda yang warna apa ya sepeda punya kakek?”

“Sebentar saya ingat dulu”.

“Oh iya kek coba diingat dulu kek.”

“Oh iya saya baru ingat, saya kan tidak membawa sepeda.”

“Tukang parkir hanya terdiam dan heran melihat kakek tersebut yang lupa bawa sepedanya.”

b. Langkah-Langkah Penyusunan Teks Anekdote

1. Tentukanlah topik.
2. Tentukan kritik yang ingin disajikan
3. Rancang humornya.
4. Tentukan tokoh yang terkait, sesuai dengan masalahnya. Tokoh yang dimaksud pada umumnya bersifat faktual.
5. Rinci peristiwa ke dalam alur dan struktur anekdot yang meliputi abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
6. Kembangkan kerangka anekdot menjadi sebuah cerita utuh dengan memperhatikan unsur kebahasaannya.
7. Lakukan penyuntingan.

c. Ciri-ciri Teks Anekdote

Supaya pembaca dapat membedakan dan lebih mengerti tentang pengertian teks Anekdote seperti apa, pembaca juga harus memahami juga ciri-ciri teks Anekdote di bawah ini :

1. Berupa Teks yang mendekati perumpamaan
Perumpamaan pada sebuah teks dengan struktur anekdot mendekati bentuk sebuah dongeng. Layaknya karangan cerita berdasarkan imajinasi dan ditambah dengan segala hal yang bersifat nyata atau benar-benar terjadi dimasyarakat.
2. Menampilkan tokoh-tokoh atau figure yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau juga orang penting.
Biasanya pada sebuah teks anekdot terdapat tokoh atau figure yang ada dalam dunia nyata dan mudah kita temui dalam keseharian. Contohnya seperti orang-orang pemerintahan, anggota keluar, dan lainnya.
3. Memiliki sifat humoris, lucu, menggelitik, dan berbaur lelucon tapi menyindir.
Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya teks yang berupa Anekdote memang dibuat untuk member kritik dengan cara yang berbeda. Semacam guyonan yang sengaja dibuat dengan tujuan tertentu seperti menyindir. Biasanya menyindir di sini dengan isu sosial dalam negeri yang sudah menjadi rahasia umum.
4. Terselip kritikan atau tujuan
Mungkin ini juga dapat menjadi salah satu tujuan dari dibuatnya sebuah teks berbentuk anekdot, di mana pembuatnya akan menyelipkan kritik dengan cara yang lebih lucu dan mampu diterima oleh masyarakat.
5. Anekdote merupakan cerita singkat, padat, jelas yang berdasar atau terinspirasi dari kenyataan yang menarik.
6. Dihadirkan dalam bentuk teks (tulisan dan non tulisan).
7. Teks Anekdote bias bertransformasi sebagai teks genre lain, misalnya sastra (puisi, cerpen, dll) sehingga anekdot dalam hal ini menjadi sifat dari teks bergenre lain, contoh ; puisi anekdot, cerpen anekdot, dll.

8. Dibuat semenarik mungkin, seringkali lucu dan konyol.
9. Umumnya merupakan sindiran yang ditujukan pada tokoh-tokoh penting atau terkenal.
10. Harus bisa dipahami banyak orang.

d. Struktur Teks Anekdote

Anekdote memiliki struktur teks yang membedakannya dengan teks lainnya.

Teks anekdot memiliki struktur dan unsur kebahasaan sebagai berikut:

1. Abstraksi

Teks anekdot diawali dengan abstrak yang berisi uraian ringkas tentang objek atau hal yang hendak disindir atau dikritik.

2. Orientasi

Cerita dilanjutkan dengan pengenalan terhadap pelaku dan peristiwa

3. Krisis

Memuat tahapan peristiwa dan cerita mulai memuncak dan hampir menuju ke penyelesaian.

4. Reaksi

Berisi penutup, yang merupakan penegasan terhadap hal yang dikritik atau disindir.

e. Unsur Kebahasaan Teks Anekdote

Teks anekdot memiliki unsur kebahasaan yang khas yaitu

- a) menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu.
- b) menggunakan kalimat retoris, (kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban.
- c) menggunakan konjungsi yang menyatakan hubungan waktu seperti kemudian, lalu.
- d) menggunakan kata kerja aksi seperti menulis, membaca dan berjalan.
- e) menggunakan kalimat perintah.
- f) menggunakan kalimat seru. Khusus untuk anekdot yang disajikan dalam bentuk dialog, penggunaan kalimat langsung sangat dominan.

B. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono(2014), “Kerangka konseptual adalah suatu hubungan yang akan menghubungkan secara teoritis antara variabel-variabel penelitian yaitu, antara variabel independen dengan variabel dependen yang akan di amati atau di ukur melalui penelitian yang akan dilaksanakan” .

Fenomena yang ada menunjukkan guru sudah banyak menggunakan media namun sesuai pembelajarannya. Guru menggunakan metode ceramah, guru memberikan tugas untuk mencari buku mengenai Teks Anekdote diperpustakaan, maupun searching digoogle lalu dibacakan didepan kelas, namun belum pernah menggunakan media komik.

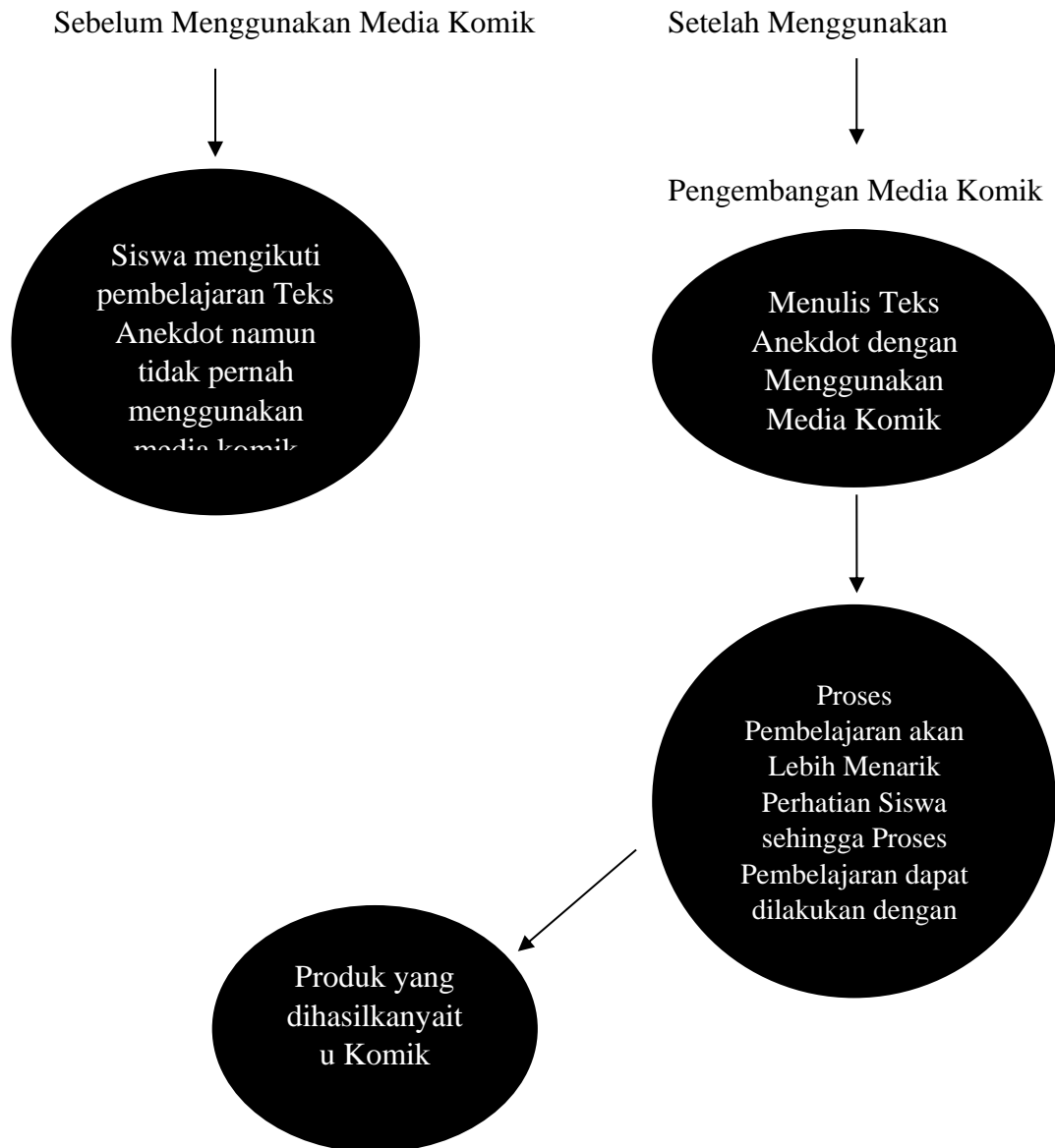
Penulis mengembangkan media komik dengan menggunakan komik Online berupa bantuan Aplikasi Canva. Media komik ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam menulis Teks Anekdote. Media komik diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, semangat dan minat siswa dilengkapi dengan gambar yang menarik, dengan berbagai karakter yang dapat digunakan sehingga pembelajaran teks anekdot menjadi lebih menarik dan mudah. Untuk dipelajari sehingga dapat meningkatkan pembelajaran siswa dan meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis teks anekdot.

Penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahapan yang nantinya dapat menghasilkan sebuah produk berupa media komik dengan komik Online berbantuan Aplikasi Canva. Hadirnya media komik dalam menulis teks Anekdote ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang lebih mudah digunakan dengan harapan Teks Anekdote yang ada di dalam media

komik dapat diterima peserta didik dengan baik. Oleh karena itu, pembelajaran dan kreativitas peserta didik pun akan menjadi lebih baik.

Oleh karena itu diperlukan media komik online yang mana menggunakan bantuan Aplikasi Canva sehingga siswa lebih paham dan memahami, serta ikut berperan dalam menulis Teks Anekdote. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini





Gambar 3. Kerangka Konseptual

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian Relevan merupakan suatu penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh seseorang yang penelitiannya sudah dianggap relevan yang memiliki hubungan dan juga keterkaitan dalam hal judul, penelitian, dan juga mengenai topik yang diteliti dengan pokok masalah penelitian yang sama dengan penelitian yang kita lakukan.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Meliza, Mulyanto Widodo Dan Muhammad Fuad Dalam Penelitiannya Yang Berjudul **“Peningkatan Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Dengan Memanfaatkan Media Komik Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

Untuk persamaan dari penelitian ini yaitu mengenai Teks Anekdote, dan sama-sama menggunakan media komik, karena komik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar.

2. Sri Hartati Dalam Penelitiannya yang berjudul **“Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Anekdote Melalui Teknik Pembelajaran Dengan Media Bantu Gambar Komik/ Karikatur Pada Peserta Didik Kelas X TITL 3 Smk Negeri 1 Tonjong Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

Penelitian ini fokus terhadap menulis teks anekdot karena salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa pada kurikulum 2013 ini adalah kompetensi 4.6 yaitu Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah penelitian penelitian relevan ini menggunakan media bantu gambar sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan media bantu komik Online yaitu Canva.

3. Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa, Dalam Penelitiannya Yang Berjudul **“Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”**. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada Aplikasi Canva, yang menggunakan Canva sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu, penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran Audiovisual, sedangkan penelitian ini menggunakan media komik dengan bantuan Aplikasi Canva.
4. Garris Pelangi, Dalam Penelitiannya yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra**

Indonesia Jenjang SMA/MA”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang menggunakan Aplikasi, yaitu Canva. Perbedaan yang mendasar pada penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian yang relevan ini digunakan untuk pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, sedangkan penelitian yang saya lakukan bantuan Aplikasi Canva untuk pembuatan Komik menulis Teks Anekdote.