

**PEMANFAATAN MEDIA GRAFIS BERBASIS KARTUN DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT DI
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)**

Lisdwiana Kurniati^{a, 1}, Rr. Dwi Astuti^{b, 2}

^aProgram Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP,
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

^bProgram Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP,
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

¹ lisdwianakurniati@umpri.ac.id*; ² dwiastuti@umpri.ac.id

Diterima: 29 Juli 2022

Direvisi: 30 Agustus 2022

Disetujui: 1 September 2022

Abstrak: Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan adalah media grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan Media Grafis Berbasis Kartun dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote di Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah melakukan pembelajaran menulis Teks Anekdote dapat disampaikan melalui berbagai media, salah satunya Media Grafis Berbasis Kartun. Media grafis dapat mengomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Sedangkan kartun memiliki kemampuan besar untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap, maupun tingkah laku siswa. Selain itu, kartun murah harganya dan mudah didapatkan, serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Melalui media grafis tersebut, Teks Anekdote dapat disampaikan secara menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Media Grafis Berbasis Kartun ini selain menumbuhkan ketertarikan siswa, juga dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Menulis Teks Anekdote.

Kata kunci: Media Grafis, Berbasis Kartun, Teks Anekdote

Abstract: Learning media has an important role in supporting the quality of teaching and learning. One of the learning media that can be interesting and fun is graphic media. This study aims to determine how to use cartoon-based graphic media in learning to write anecdotal texts in high school (SMA). This study used qualitative methods with data collection techniques in the form of observation and documentation. The results showed that after learning to write anecdotal texts, it could be conveyed through various media, one of which was Cartoon-Based Graphic Media. Graphic media can communicate facts and ideas clearly and strongly through a combination of expressing words and images. Meanwhile, cartoons have capability to attract attention and influence attitudes as well as students' behavior. In addition, cartoons are inexpensive and easy to obtain and use without the need for special equipment. Through these graphic media, Anecdotal Text can be delivered in an interesting and fun way so that it can foster students' interest and enthusiasm in learning. Thus, it can be said that this Cartoon-Based Graphic Media in addition to fostering student interest, can also develop teacher creativity in carrying out the learning process of Writing Anecdotal Texts.

Keywords: Graphic Media, Cartoon-Based, Anecdotal Text

PENDAHULUAN

Bahasa mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi. Adanya bahasa, segala bentuk informasi dapat dikomunikasikan baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan salah satu penunjang keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Adanya pembelajaran bahasa, diharapkan dapat membantu siswa dalam menuangkan gagasan, ide, imajinasi, dan perasaannya, serta dapat mengungkapkan dalam suatu karangan.

Pembelajaran keterampilan berbahasa, pada dasarnya merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mengingat fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi, maka proses pembelajaran berbahasa itu harus diarahkan pada tercapainya keterampilan berkomunikasi baik secara lisan, tertulis, pemahaman maupun penggunaannya. Kegiatan pembelajaran bahasa merupakan upaya guru agar siswa dapat mempelajari bahasa secara efektif dan efisien.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu : 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); 3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Berkaitan dengan kegiatan menulis, Tarigan (2013: 4) mengatakan bahwa “keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan menulis dan praktik yang banyak dan teratur”. Keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Dengan demikian, keterampilan menulis sangat penting dan perlu diajarkan di sekolah.

Menulis merupakan sebuah proses kreatif untuk menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Sebagaimana dikemukakan oleh Nurhadi (2017: 13) bahwa tujuan menulis, yaitu: menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri, menghibur, menghasilkan sesuatu, dan memecahkan masalah. Melihat begitu pentingnya tujuan menulis sebagai media komunikasi tertulis, maka diperlukan adanya suatu pembinaan dari guru dengan memberikan latihan atau tugas secara berkelanjutan dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan oleh guru, agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Selanjutnya, Marwoto (dalam Mahmud 2017: 35) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam Bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca, dan bisa dipahami oleh orang lain. Selanjutnya, Menurut Gie menulis merupakan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami (dalam Mahmud, 2017: 35). Berkaitan dengan kegiatan menulis, diajarkan di kelas X SMA termasuk materi menulis Teks Anekdote.

Berkaitan dengan teks anekdot dalam Kurikulum 2013, apabila siswa belum memahami menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan, maka belum mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, perlu adanya pembelajaran yang maksimal pada materi tentang teks anekdot agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menuliskan teks anekdot. Kurangnya minat siswa dalam menulis teks anekdot dapat disebabkan pula kurangnya kreatif guru dalam berinovasi menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik siswa dan lebih maksimal dalam pembelajaran.

Teks Anekdote yang berbentuk cerita di dalamnya mengandung unsur humor sekaligus dapat berisi kritik. Anekdote sering kali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal. Anekdote tidak semata-mata disajikan dengan hal-hal yang lucu-lucu, guyonan, ataupun humor. Akan tetapi, terdapat pula tujuan lain di balik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan atau amanat yang dapat memberikan pembelajaran kepada pembaca.

Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdote selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial. Sebuah anekdot merupakan sarana penyampaian pesan dan kritikan terhadap fenomena sosial melalui kemasan cerita lucu namun sarat akan makna. Rasa peka terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat sangat bagus sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa di sekolah (Wardani, 2017: 69). Selanjutnya, fungsi Teks Anekdote untuk menyampaikan sebuah cerita, baik fiksi maupun nonfiksi sehingga pembaca seolah-olah menyaksikan peristiwa yang diceritakan itu dan mengandung unsur lucu atau humor (Kosasih, 2017: 3).

Beberapa media pembelajaran sebenarnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk memudahkan dan menarik dalam menulis Teks Anekdote pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), dapat menggunakan Media Grafis khususnya Kartun. Media grafis dapat mengomunikasikan fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan berbentuk gambar.

Menurut Sumantri (2016: 319), Media Grafis dalam pengungkapannya bisa berupa: bagan, diagram, grafik, poster, komik dan kartun. Selanjutnya, disampaikan oleh Sumantri bahwa kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pembelajaran, terutama menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna (2016: 319).

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Sadiman, 2018: 45).

Selanjutnya, Arif S. Sadiman, dkk. mengemukakan “kelebihan-kelebihan media gambar kartun sebagai berikut:

1. Gambar bersifat konkret.
2. Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu.
3. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus”.

Peneliti berharap melalui pembelajaran menulis Teks Anekdote dengan memanfaatkan media gambar kartun, dapat meningkatkan kemampuan siswa dan menarik minat siswa dalam menulis Teks Anekdote dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan diberikan oleh guru kepada siswa di SMA.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif Analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusun dengan analisis, yakni mula-mula data dideskripsikan dengan analisis, bahkan dapat juga diperbandingkan (Ratna, 2015: 53). Selanjutnya dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa gambar-gambar atau kartun sebagai sarana yang digunakan untuk membuat teks anekdot sesuai dengan maksud dan tujuan yang disampaikan kepada pembaca. Teknik pengumpulan data dilakukan yaitu dengan menggunakan studi pustaka (studi literatur).

Teknik analisis data dilakukan melalui proses: 1) pengolahan data yang telah dikumpulkan atau identifikasi data, 2) penganalisisan data, yaitu dengan menganalisis data berdasarkan indikator penelitian pada teks anekdot, 3) verifikasi atau penarikan kesimpulan bahwa media grafis yang berbasis kartun dapat dimanfaatkan dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdot di Sekolah Menengah Atas (SMA).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Media Grafis Berbasis Kartun dalam Pembelajaran Teks Anekdot. Fokus penelitian ini pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Pembahasan tentang “Penggunaan Media Grafis berbasis Kartun dalam Pembelajaran Teks Anekdot” sebagai berikut:

1. Tujuan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran menggunakan Media Grafis Berbasis Kartun dalam Menulis Teks Anekdot ini bertujuan agar siswa dapat membuat Teks Anekdot dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan dengan baik dan benar. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, maka materi yang berkaitan dengan teks anekdot terdapat pada Kompetensi Dasar 4.6 Menciptakan kembali Teks Anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

Struktur Teks Anekdot pada umumnya terdiri atas lima bagian. Kelima bagian itu antara lain abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

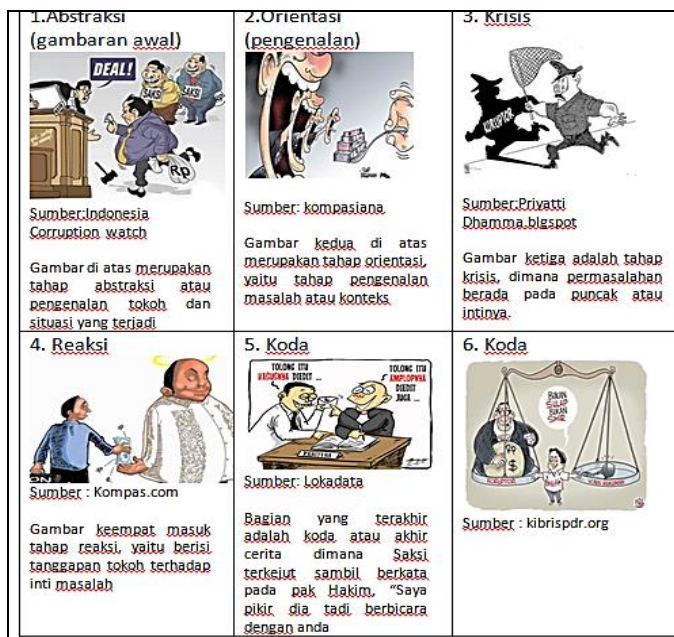
- a. Abstraksi merupakan pendahuluan yang menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
- b. Orientasi merupakan bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama. Bagian inilah yang menjadi penyebab timbulnya krisis.
- c. Krisis merupakan bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian itulah adanya bagian yang menggelitik dan mengundang tawa.
- d. Reaksi merupakan tanggapan atau repons atau krisis yang dinyatakan sebelumnya, berupa sikap mencela atau menertawakan.
- e. Koda merupakan penutup atau kesimpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita.

Didalamnya dapat berupa persetujuan, komentar, ataupun penjelasan atas maksud dari cerita yang dipaparkan sebelumnya (Kosasih, 2017: 5). Selanjutnya menulis Teks Anekdot

juga memiliki kaidah kebahasaan tersendiri, berbeda dari teks lainnya (Suherli, dkk., 2017: 95) sebagai berikut:

- a. Teks Anekdote menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu.
- b. Teks Anekdote menggunakan kalimat retorik, kalimat pernyataan yang tidak membutuhkan jawaban.
- c. Teks Anekdote menggunakan kata penghubung atau konjungsi, yang menyatakan hubungan waktu.
- d. Teks Anekdote menggunakan kata kerja aksi.
- e. Teks Anekdote menggunakan kalimat perintah (*imperative sentence*).
- f. Menggunakan kalimat seru.

Berikut ini diberikan contoh beberapa gambar kartun yang berkaitan dengan penggunaan media grafis dalam menulis teks anekdot berdasarkan struktur, yang meliputi:



Gambar 1. Gambar Kartun berkaitan dengan penggunaan media grafis dalam menulis Teks Anekdote.

Berdasarkan gambar kartun di atas, dapat dibuat Teks Anekdote sesuai struktur Teks Anekdote (Suherli, dkk. (2017: 95), sebagai berikut:

| Kisah Pengadilan Tindak Pidana Korupsi | | |
|--|-----------------|-------------|
| Isi | Struktur | Ket. |
| Pada puncak pengadilan korupsi politik, Jaksa Penuntut Umum menyerang saksi | Abstraksi | Gambar 1 |
| “Apakah benar” Teriak Jaksa, “bahwa anda menerima lima ribu dolar untuk berkompromi dalam kasus ini. | Orientasi | Gambar 2 |
| Saksi menatap keluar jendela seolah-olah tidak mendengar pertanyaan. | Krisis | Gambar 3 |

| | | |
|---|--------|----------------|
| “Bukankah benar anda menerima lima ribu dolar untuk berkompromi dalam kasus ini?” ulang pengacara. | | |
| Saksi masih tidak menanggapi. | Reaksi | Gambar 4 |
| Akhirnya hakim berkata, “Pak, tolong jawab pertanyaan Jaksa.” “Oh, maaf.” Saksi terkejut sambil berkata pada pak Hakim, “Saya pikir dia tadi berbicara dengan anda.” | Koda | Gambar 5 dan 6 |

Tabel 1. Struktur Teks Anekdote.

SIMPULAN

Teks Anekdote merupakan cerita singkat yang menarik, karena lucu dan mengesankan. Dalam praktik pembelajarannya, Teks Anekdote dapat disampaikan melalui berbagai media, salah satunya media grafis berbasis kartun. Melalui media grafis berbasis kartun tersebut, Teks Anekdote dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam belajar.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media grafis berbasis kartun ini selain menumbuhkan ketertarikan siswa, juga dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menulis Teks Anekdote berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaria. (2017). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa Kelas II SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 110.
- Harefa, D. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menyusun Teks Anekdote Melalui Model Pembelajaran. Cooperative Script di Kelas VI SD Negeri Hiliweto Gido. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 209-215.
- Mahmud. (2017). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dengan Teknik RCG (Reka Cerita Gambar) pada Kelas VI SDN Rengkak Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 35.
- Sadiman, Arief S. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sopandi, S. (2020). *Upaya meningkatkan keterampilan menulis anekdot melalui penerapan strategi genius learning. Journal of Education Action Research*, 4(4), 422-433.
- Sumantri, M Syarif. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Rumah Belajar. (2021). *Memahami Struktur dan Teks Anekdote. Recuperado el 24 Desember 2021, <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>*.
- Wardani, E. D., Rustono, R., & Nuryatin, A. (2017). *Analisis Teks Anekdote Bermuatan Karakter dan Kearifan Lokal sebagai Pengayaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA. Jurnal pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*, 6(2), 68-77.