



Mengubah Teks Anekdot Menjadi Komik Strip pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di MA Patra Mandiri

Intan Aprianti¹, Enny Hidajati², Eka Armawati³

^{1,2} *Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia*

³ *MA Patra Mandiri, Palembang, Indonesia*

Corresponding Author

Nama Penulis: Intan Aprianti

E-mail: intanaprianti2017@gmail.com

Abstrak

Artikel ini melaporkan pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa pelatihan mengubah teks anekdot menjadi komik strip pada siswa kelas X MA Patra Mandiri. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan penguasaan literasi visual dan keterampilan berbahasa siswa. Penggunaan media komik strip dalam kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang kreatif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan digital siswa. Artikel ini menguraikan pelaksanaan kegiatan, mulai dari penyampaian materi, praktik pembuatan komik strip, manfaat media komik, serta tantangan yang dihadapi guru dan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias, terlibat aktif, dan mampu menghasilkan karya komik strip yang kreatif, sehingga meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan kemampuan representasi visual mereka. Artikel ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik yang ingin mengembangkan strategi pembelajaran inovatif.

Kata kunci - teks anekdot, komik strip, literasi visual, pembelajaran Bahasa Indonesia, kelas X

Abstract

This article reports on the implementation of a community service activity in the form of training to convert anecdotal texts into comic strips for 10th grade students at MA Patra Mandiri. This activity aims to improve students' visual literacy and language skills. The use of comic strips in this activity provides a creative, enjoyable, and relevant learning experience for students in the digital age. This article describes the implementation of the activity, starting from the delivery of material, the practice of making comic strips, the benefits of comic media, and the challenges faced by teachers and students. The results of the activity show that students were very enthusiastic, actively involved, and able to produce creative comic strips, thereby improving their understanding, creativity, and visual representation skills. This article is expected to be a reference for educators who want to develop innovative learning strategies.

Keywords - anecdotal texts, comic strips, visual literacy, Indonesian language learning, 10th grade

PENDAHULUAN

Teks anekdot merupakan salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut siswa mampu memahami struktur cerita yang bersifat humoris namun tetap memuat pesan kritis mengenai fenomena sosial. Dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan ketika harus menginterpretasikan pesan yang tersirat dalam anekdot, terutama jika materi hanya disajikan dalam bentuk teks panjang tanpa dukungan media visual. Kondisi ini membuat sebagian siswa kurang mampu menangkap alur, tokoh, maupun kritik yang ingin disampaikan oleh penulis. Media visual seperti komik strip dapat menjadi solusi efektif karena mampu menyederhanakan informasi, menghadirkan alur secara lebih konkret, serta menghubungkan pesan dengan pengalaman visual siswa (Putri & Rahmadani, 2020).

Penggunaan komik dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Visual yang menarik mampu memperkuat pemahaman konsep dan membantu siswa lebih mudah memahami setiap materi terbuka, sebagaimana dijelaskan bahwa media gambar dapat mempermudah proses belajar karena menyajikan informasi secara konkret dan mudah diindera (Hera Hani Lia, 2024). Selain itu, komik strip memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan kembali gagasan dari teks anekdot dalam bentuk representasi visual yang komunikatif. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan menyusun alur, menentukan ekspresi tokoh, serta menyajikan pesan secara kreatif (Hidayat, 2022).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komik mampu mengembangkan kreativitas, literasi visual, dan kemampuan berpikir interpretatif pada siswa di berbagai jenjang pendidikan (Lestari & Gunawan, 2020; Maulina, 2022). Temuan-temuan ini menguatkan bahwa komik bukan sekadar media hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang efektif dalam mengembangkan berbagai kompetensi abad 21. Namun, dalam konteks MA Patra Mandiri, strategi pembelajaran mengubah teks anekdot menjadi komik strip masih jarang diterapkan. Oleh karena itu, perlu dijelaskan secara sistematis bagaimana proses pembelajaran ini dilaksanakan, bagaimana respon siswa terhadap kegiatan tersebut, serta manfaat apa saja yang dapat diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan penulisan artikel ini adalah mendeskripsikan secara rinci tahapan pembelajaran mengubah teks anekdot menjadi komik strip di kelas X MA Patra Mandiri, menganalisis manfaat pembelajaran dari sisi pemahaman, kreativitas, dan literasi visual siswa, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dan siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif sekaligus menjadi referensi bagi pendidik yang ingin menerapkan media komik sebagai alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Kegiatan ini merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan dan pendampingan mengubah teks anekdot menjadi komik strip. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas X MA Patra Mandiri. Untuk mendeskripsikan luaran dan respon peserta, digunakan metode dokumentasi dan evaluasi deskriptif yang mencakup pengamatan langsung (observasi) terhadap aktivitas, respon, dan tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, serta penilaian terhadap hasil karya komik strip mereka.

Proses pembelajaran yang diamati meliputi beberapa tahapan utama, yaitu: (1) penyampaian materi mengenai struktur dan ciri teks anekdot, (2) pembacaan dan diskusi contoh teks anekdot untuk memastikan pemahaman siswa, (3) penjelasan langkah-langkah mengubah teks anekdot menjadi komik strip beserta contoh visual yang relevan, dan (4) kegiatan pembuatan komik strip oleh siswa secara individu maupun kelompok. Pada tahap pembuatan komik, siswa diarahkan untuk membuat konsep awal berupa storyboard sebelum menyusun panel komik secara lengkap.

Berdasarkan beberapa penilaian aspek, yaitu tingkat kreativitas visual siswa dalam menggambarkan tokoh dan adegan, ketepatan penyajian struktur anekdot dalam bentuk komik, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan humor dan kritik sosial melalui representasi visual. Selain itu, proses analisis juga mempertimbangkan sejauh mana komik strip membantu siswa memahami isi anekdot dan mengkomunikasikan pesan secara lebih jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan mengidentifikasi struktur teks anekdot, yaitu organisasi, krisis, reaksi, dan koda. Guru memberikan contoh sederhana berupa anekdot pendek yang memuat unsur humor dan pesan kritis agar siswa lebih mudah memahami tujuan dari teks tersebut. Penyampaian contoh konkret ini sangat penting karena siswa membutuhkan gambaran awal sebelum mampu menghasilkan karya yang memiliki alur logistik dan komponen humor yang tepat (Ramadhani, 2021). Pada tahap ini, guru juga melakukan tanya jawab ringan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap struktur dan makna anekdot.

Setelah siswa memahami isi dan karakteristik teks, mereka diarahkan untuk mengubah teks anekdot menjadi komik strip. Tahapan ini diawali dengan pembuatan storyboard atau sketsa awal yang berisi rancangan adegan, panel pembagian, serta penempatan dialog. Pembuatan storyboard berfungsi sebagai panduan visual yang membantu siswa mengorganisasi alur cerita secara runut sebelum masuk ke tahap menggambar komik secara penuh (Wijayanti & Farhan, 2020). Guru juga memberikan contoh storyboard sederhana agar siswa tidak kesulitan memulai proses kreatif mereka.



Gambar 1.
Proses pembuatan komik strip

Pada proses pembuatan komik strip, siswa menunjukkan kreativitas dalam menentukan gaya visual, desain karakter, ekspresi wajah tokoh, balon percakapan, hingga teknik pewarnaan sederhana. Variasi dalam tampilan visual menjadi salah satu indikator kreativitas siswa karena mereka bebas mengekspresikan gaya menggambar sesuai kemampuan masing-masing. Aktivitas kreatif seperti ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan bercerita melalui medium visual (Hidayatullah & Nirmala, 2023).



Gambar 2.
Siswa mempresentasikan hasil karya Komik Strip di depan kelas

Setelah komik selesai, siswa menampilkan hasil karya mereka di depan kelas. Kegiatan presentasi ini melatih kemampuan komunikasi, keberanian berbicara, serta kemampuan menjelaskan maksud dan pesan anekdot yang telah mereka visualisasikan. Presentasi juga memberi kesempatan bagi siswa lain untuk memberikan tanggapan atau apresiasi, sehingga tercipta interaksi yang mendukung suasana belajar yang kolaboratif. Pembelajaran melalui presentasi seperti ini terbukti dapat memperkuat pemahaman konsep karena siswa merefleksikan proses belajar mereka secara lisan (Setiawan, 2022).



Gambar 3.

Foto Bersama Siswa menunjukkan hasil komik strip yang telah selesai

Secara keseluruhan, penggunaan komik strip dalam pembelajaran terbukti membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Siswa tampak antusias, aktif berdiskusi, serta mampu menghasilkan komik yang sesuai dengan struktur anekdot. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa komik memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan literasi visual, naratif, dan pemahaman siswa terhadap teks yang bersifat humor hingga kritis (Putra & Widodo, 2020). Penggabungan teks dan visual juga membantu siswa belajar secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Meskipun aktivitas pembuatan komik strip disambut dengan antusiasme tinggi, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh siswa dan guru selama kegiatan berlangsung. Tantangan utama bagi siswa adalah manajemen waktu yang terbatas. Proses pembuatan *storyboard* dan panel komik secara lengkap membutuhkan konsentrasi dan alokasi waktu yang cukup, yang mana terkadang terasa singkat dalam jam pelajaran normal. Selain itu, perbedaan tingkat keterampilan menggambar antar siswa menyebabkan beberapa peserta didik membutuhkan bimbingan teknis yang lebih intensif. Sementara itu, tantangan bagi guru adalah manajemen kelas yang dinamis, karena kegiatan kreatif berbasis kelompok dan diskusi seringkali menghasilkan suasana yang sangat ramai, sehingga diperlukan strategi adaptif untuk mempertahankan fokus dan keterlibatan semua siswa secara merata.

KESIMPULAN

Pembelajaran mengubah teks anekdot menjadi komik strip di MA Patra Mandiri terbukti membuat siswa lebih mudah memahami struktur anekdot sekaligus lebih menikmati proses belajar. Melalui komik, siswa dapat mengekspresikan ide dengan cara yang sederhana, visual, dan menyenangkan. Mereka juga berlatih berpikir kritis saat memilih bagian cerita yang ingin ditonjolkan serta menentukan dialog dan ekspresi tokoh.

Kegiatan ini juga meningkatkan kreativitas dan literasi visual karena siswa bebas berkreasi dengan gaya gambar dan alur komik. Presentasi karya di akhir kegiatan juga membantu mereka lebih

percaya diri dan mampu menjelaskan kembali pesan anekdot yang ingin disampaikan dengan jelas. Meskipun terdapat tantangan terkait manajemen waktu dan perbedaan keterampilan visual siswa, Secara keseluruhan, komik strip menjadi strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MA Patra Mandiri, peserta didik kelas X, serta semua pihak yang telah membantu dalam proses pembelajaran dan penyusunan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R. (2022). Visual storytelling dalam pembelajaran teks. *Jurnal Bahasa & Sastra*, 10(2), 55–64.
- Hidayatullah, F., & Nirmala, D. (2023). Kreativitas siswa melalui media komik. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), 12–20.
- Lestari, I., & Gunawan, A. (2020). Efektivitas komik edukatif dalam meningkatkan literasi visual. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(3), 22–31.
- Lia, HH, & Mayrita, H. (2024). *Peningkatan kemampuan menulis berita melalui media gambar siswa kelas XI MA Patra Mandiri Palembang*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 1(5), 117–121.
- Maulina, A. (2022). Media digital dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(1), 44–53.
- Putra, Y., & Widodo, S. (2020). Pengaruh komik digital terhadap kemampuan naratif siswa. *Jurnal Literasi Sekolah*, 3(2), 77–85.
- Putri, V., & Rahmadani, R. (2020). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 6(1), 15–24.
- Ramadhani, S. (2021). Pembelajaran berbasis model visual dalam memahami teks. *Jurnal Pedagogi Bahasa*, 9(1), 30–41.
- Setiawan, E. (2022). Presentasi karya sebagai strategi penguatan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 66–74.
- Wijayanti, D., & Farhan, M. (2020). Storyboard sebagai alat bantu pembelajaran teks naratif. *Jurnal Media Edukasi*, 4(2), 55–63.