

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang esensial selain menyimak, berbicara, dan membaca. Tarigan (2020) menyebutkan bahwa menulis adalah keterampilan menuangkan gagasan, ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bahasa tulis yang dapat dipahami oleh orang lain. Aktivitas menulis tidak hanya sekadar merangkai kata atau kalimat, melainkan juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan logis (Wijaya, 2021).

Paulina, Y., Suyuthie, H., Balogi, A., Mala, D., & Alpionita, N. S. (2024). pembelajaran berbasis teks dalam Kurikulum 2013 mengarahkan peserta didik untuk memproduksi teks melalui proses memahami, menganalisis, dan menulis secara terpadu. Dengan demikian, keterampilan menulis menjadi indikator penting dalam mengukur sejauh mana peserta didik mampu menguasai struktur dan unsur kebahasaan suatu teks secara utuh.

Anggraini, S. U., Nazar, N., & Yuniati, I. (2025). Menulis dipahami sebagai proses merangkai ide, pikiran, dan pengalaman menjadi kata-kata yang bermakna, sehingga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi tidak langsung. Keterampilan menulis menjadi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif, memperkaya kosakata, serta mengekspresikan gagasan secara runtut dan terstruktur.

Dalam perspektif pembelajaran abad ke-21, menulis menjadi sarana penting untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Kurniawan (2022) menegaskan bahwa proses menulis menuntut peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, hingga menghasilkan produk kreatif berupa karya tulis. Hal ini menjadikan keterampilan menulis sebagai kompetensi yang mendukung siswa agar mampu bersaing di era global.

2. Tujuan dan Fungsi Menulis

Keterampilan menulis memiliki fungsi yang sangat luas, baik dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Menurut Lestari (2021), tujuan utama menulis adalah: 1). Komunikatif: menyampaikan pesan, gagasan, atau informasi kepada pembaca. 2). Ekspresif: menyalurkan pikiran, perasaan, dan pengalaman pribadi. 3). Kreatif: menghasilkan karya tulis yang orisinal, imajinatif, dan inovatif. 4). Akademis: mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, seperti menulis laporan, esai, atau karya ilmiah.

Fungsi menulis bagi siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Pratama (2022), antara lain 1). Melatih ketajaman berpikir. 2). Membantu penguasaan struktur bahasa. 3). Mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi. 4). Meningkatkan kemampuan komunikasi tulis secara efektif.

3. Aspek Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis tidak terlepas dari aspek-aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Dalman (2020) mengemukakan bahwa keterampilan menulis mencakup beberapa aspek, yaitu: 1). Keterampilan bahasa: penggunaan kosakata, ejaan, tanda baca, dan tata bahasa. 2). Keterampilan isi: kemampuan menyajikan

ide, gagasan, dan argumen secara jelas dan runtut. 3). Keterampilan organisasi: mengatur struktur tulisan agar sistematis. 4). Keterampilan gaya: penggunaan gaya bahasa yang sesuai dengan konteks. 5). Keterampilan mekanik: ketepatan dalam ejaan, paragraf, dan penulisan teknis.

4. Proses dan Tahapan Menulis

Menurut Supriyadi (2021), menulis merupakan proses yang terdiri atas beberapa tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu: 1). Pramenulis: tahap perencanaan dengan menentukan topik, tujuan, dan kerangka tulisan. 2). Menulis draf: tahap menuangkan ide dalam bentuk tulisan awal. 3). Revisi: tahap memperbaiki isi, struktur, dan organisasi tulisan. 4). Menyunting: tahap koreksi bahasa, ejaan, dan tata tulis. 5). Publikasi: tahap penyebaran tulisan agar dibaca oleh orang lain.

Proses menulis ini mendukung pembelajaran yang aktif dan reflektif, sehingga siswa tidak hanya menghasilkan produk tulisan, tetapi juga terlibat dalam pemikiran mendalam mengenai isi dan bentuk bahasa yang digunakan.

5. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis

Menurut Andini (2022), keterampilan menulis dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain 1). Internal: minat, motivasi, kemampuan kognitif, dan penguasaan bahasa. 2). Eksternal: strategi pembelajaran, media pembelajaran, peran guru, dan lingkungan belajar. 3). Psikologis: rasa percaya diri, kebiasaan membaca, dan pengalaman menulis.

Dengan demikian, pengembangan keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus memperhatikan aspek internal dan eksternal siswa agar hasilnya optimal.

B. Hakikat Teks Anekdote

1. Pengertian Teks Anekdote

Teks anekdot merupakan salah satu jenis teks yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP maupun SMA. Yuniarti (2021) menyatakan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat yang memiliki unsur lucu, menghibur, tetapi sekaligus mengandung sindiran atau kritik terhadap fenomena sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Prasetyo (2023) yang menegaskan bahwa teks anekdot tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki muatan reflektif yang mengajak pembaca untuk berpikir kritis terhadap realitas kehidupan.

Dalam konteks pembelajaran, teks anekdot memiliki nilai strategis karena mampu menumbuhkan daya kritis, kreativitas, serta keterampilan berbahasa siswa. Melalui teks anekdot, siswa dapat belajar mengekspresikan gagasan dengan cara yang unik, kreatif, dan komunikatif.

2. Tujuan dan Fungsi Teks Anekdote

Tujuan penulisan teks anekdot tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan pesan moral atau kritik sosial. Menurut Rahmadani (2022), fungsi teks anekdot meliputi: 1). Menghibur: menyajikan cerita yang lucu dan menarik bagi pembaca. 2). Menyindir: memberikan kritik halus terhadap fenomena sosial, politik, maupun budaya. 3). Mendidik: menyampaikan nilai

moral atau pesan yang dapat dijadikan pelajaran. 4). Membangun kesadaran sosial: mengajak pembaca untuk merefleksikan realitas yang terjadi di masyarakat.

3. Ciri-Ciri Umum Teks Anekdote

Menurut Hasanah (2021), teks anekdot memiliki beberapa ciri khas, yaitu:

1). Mengandung unsur humor atau kelucuan. 2). Memiliki sindiran atau kritik sosial. 3). Bersifat singkat, padat, dan lugas. 4). Menceritakan tokoh atau peristiwa tertentu yang relevan dengan realitas sosial. 5). Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.

4. Struktur Teks Anekdote

Struktur teks anekdot menurut Permendikbud (2020) adalah sebagai berikut: 1). Abstrak: pengantar cerita yang menggambarkan situasi awal. 2). Orientasi: latar belakang atau situasi yang melandasi cerita. 3). Krisis: permasalahan atau konflik yang memunculkan kelucuan atau sindiran. 4). Reaksi: cara tokoh menyelesaikan konflik dengan cara lucu atau unik. 5). Koda: penutup cerita yang biasanya memberikan kesan atau pesan tertentu.

5. Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote

Salsabila (2022) menjelaskan bahwa teks anekdot memiliki ciri kebahasaan khusus, antara lain: 1). Kalimat langsung: sering digunakan untuk menampilkan dialog antar tokoh. 2). Konjungsi temporal: kata penghubung yang menunjukkan urutan waktu, misalnya "kemudian", "lalu", "setelah itu". 3). Kata kerja aksi: kata kerja yang menunjukkan tindakan tokoh, misalnya "berbicara", "tertawa", "menjawab". 4). Bahasa lugas dan komunikatif: agar cerita mudah

dipahami pembaca. 5). Penggunaan majas: seperti hiperbola, ironi, atau sarkasme untuk menambah daya tarik humor dan sindiran.

C. Teks Anekdote Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks anekdot diajarkan sebagai salah satu materi menulis kreatif. Menurut Setiawan (2023), pembelajaran teks anekdot dapat melatih siswa untuk: 1) Berpikir kritis terhadap fenomena sosial, 2) Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerita singkat yang menarik, 3) Meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa yang kreatif dan efektif, dan 4) Mengembangkan sikap apresiatif terhadap karya sastra ringan yang sarat makna.

Kegiatan pembelajaran teks anekdot sejalan dengan pendekatan *student centered learning*, karena siswa didorong untuk aktif mencari ide, mengolah pengalaman, dan menuliskannya dalam bentuk teks yang kreatif.

Contoh Teks Anekdote

“STREST”

(Belum Tesetruktur)

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam cara seseorang menghadapi masalah pribadi. Fenomena ini sering kali memunculkan perilaku unik yang dapat dijadikan bahan kritik sosial secara ringan melalui teks anekdot. Suatu hari, seorang pemuda terlihat duduk sendirian di ruang tamunya. Ia tampak murung sambil memikirkan berbagai persoalan yang sedang dihadapinya. Dengan wajah penuh kebingungan, ia berkata bahwa dirinya mungkin sedang mengalami masalah mental. Pemuda tersebut menyadari bahwa kondisi tersebut memerlukan solusi agar ia dapat kembali merasa tenang. Setelah beberapa saat berpikir, pemuda itu

mempertimbangkan berbagai cara untuk mengatasi permasalahan yang dialaminya. Salah satu solusi yang sempat terlintas dalam pikirannya adalah mengikuti terapi atau berkonsultasi dengan tenaga profesional. Namun, ia segera menolak gagasan tersebut karena merasa cara itu terlalu rumit dan membutuhkan usaha yang lebih besar. Alih-alih mencari solusi yang tepat, pemuda tersebut justru mengambil telepon genggamnya. Ia kemudian mulai membuka berbagai aplikasi media sosial, menonton video hiburan, serta bermain gim. Dalam kondisi santai, ia menyatakan bahwa dengan bermain telepon genggam, ia dapat melupakan masalah yang sedang dipikirkannya. Peristiwa tersebut menggambarkan fenomena yang sering terjadi di masyarakat modern. Banyak individu memilih cara instan untuk mengalihkan perhatian dari masalah yang dihadapi, tanpa benar-benar menyelesaikannya. Melalui cerita yang sederhana dan mengandung unsur humor, anekdot ini menyampaikan kritik terhadap kebiasaan masyarakat yang cenderung mencari pelarian sementara melalui penggunaan teknologi digital.

**“STREST”
(Tesetruktur)**

Abstraksi

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam cara seseorang menghadapi masalah pribadi. Fenomena ini sering kali memunculkan perilaku unik yang dapat dijadikan bahan kritik sosial secara ringan melalui teks anekdot.

Orientasi

Suatu hari, seorang pemuda terlihat duduk sendirian di ruang tamunya. Ia tampak murung sambil memikirkan berbagai persoalan yang sedang dihadapinya. Dengan wajah penuh kebingungan, ia berkata bahwa dirinya mungkin sedang mengalami masalah mental. Pemuda tersebut menyadari bahwa kondisi tersebut memerlukan solusi agar ia dapat kembali merasa tenang.

Krisis

Setelah beberapa saat berpikir, pemuda itu mempertimbangkan berbagai cara untuk mengatasi permasalahan yang dialaminya. Salah satu solusi yang sempat terlintas dalam pikirannya adalah mengikuti terapi atau berkonsultasi dengan tenaga profesional. Namun, ia segera menolak gagasan tersebut karena merasa cara itu terlalu rumit dan membutuhkan usaha yang lebih besar.

Reaksi

Alih-alih mencari solusi yang tepat, pemuda tersebut justru mengambil telepon genggamnya. Ia kemudian mulai membuka berbagai aplikasi media sosial, menonton video hiburan, serta bermain gim. Dalam kondisi santai, ia menyatakan bahwa dengan bermain telepon genggam, ia dapat melupakan masalah yang sedang dipikirkannya.

Koda

Peristiwa tersebut menggambarkan fenomena yang sering terjadi di masyarakat modern. Banyak individu memilih cara instan untuk mengalihkan perhatian dari

masalah yang dihadapi, tanpa benar-benar menyelesaikannya. Melalui cerita yang sederhana dan mengandung unsur humor, anekdot ini menyampaikan kritik terhadap kebiasaan masyarakat yang cenderung mencari pelarian sementara melalui penggunaan teknologi digital.

Penjelasan Unsur Kebahasaan

Dalam teks anekdot tersebut terdapat beberapa unsur kebahasaan yang menjadi ciri khas teks anekdot, yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan Kalimat Langsung

Kalimat langsung digunakan untuk menggambarkan dialog tokoh sehingga cerita menjadi lebih hidup.

Contoh:

“Kayaknya aku ada masalah mental.”

“Aku perlu mencari solusi.”

Fungsi kalimat langsung adalah memperjelas ekspresi tokoh dalam menghadapi situasi tertentu.

2. Penggunaan Kata Kerja (Verba)

Kata kerja digunakan untuk menjelaskan aktivitas atau tindakan tokoh dalam cerita.

Contoh: duduk, berpikir, mempertimbangkan, mengambil, membuka, bermain.

Kata kerja tersebut menggambarkan rangkaian tindakan yang membentuk alur cerita.

3. Penggunaan Konjungsi

Konjungsi digunakan untuk menghubungkan antarperistiwa sehingga alur cerita menjadi runtut.

Contoh: kemudian, namun, setelah itu, dan, serta. Konjungsi tersebut berfungsi untuk menjelaskan hubungan kronologis dalam cerita.

4. Penggunaan Keterangan Waktu

Keterangan waktu digunakan untuk menjelaskan urutan kejadian.

Contoh: suatu hari, setelah beberapa saat, kemudian. Hal ini membantu pembaca memahami perkembangan peristiwa dalam cerita.

5. Adanya Unsur Sindiran atau Kritik Sosial

Teks anekdot umumnya mengandung unsur kritik sosial yang disampaikan melalui humor.

Dalam cerita ini, kritik ditujukan kepada kebiasaan sebagian masyarakat yang lebih memilih mengalihkan perhatian dengan bermain telepon genggam daripada mencari solusi yang sebenarnya terhadap permasalahan yang dihadapi.

D. Media Komik Strip dalam Pembelajaran

1. Pengertian Komik Strip

Komik strip merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang efektif untuk mendukung keterampilan menulis kreatif. Putri (2023) menjelaskan bahwa komik strip adalah media berbasis gambar berurutan yang disertai teks percakapan atau narasi singkat guna menyampaikan pesan secara sederhana dan mudah dipahami. Karakteristik komik strip yang memadukan teks dan visual

menjadikannya media yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital yang cenderung menyukai tampilan visual.

Gambar 2.1 Contoh Media Komik Strip



Menurut Saputra (2022), komik strip memiliki beberapa karakteristik penting, yaitu: 1). Berbentuk visual berurutan yang menyajikan alur cerita dalam bentuk panel. 2). Mengandung teks singkat, baik berupa dialog maupun narasi. 3) Menyajikan humor, pesan moral, atau kritik sosial yang mudah dipahami. 4). Menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif. 5). Mengutamakan keterpaduan antara gambar dan teks untuk menyampaikan pesan.

Desantoro (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media komik strip dalam pembelajaran menulis memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1). Membantu siswa menyusun alur cerita secara runtut. 2). Meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan ide. 3). Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. 4). Menumbuhkan motivasi belajar

karena tampilannya yang menarik. 5). Mempermudah siswa dalam memahami struktur teks, khususnya teks anekdot.

Selain itu, menurut Fauziah (2022), komik strip juga memfasilitasi gaya belajar visual siswa dan mendukung penerapan *student-centered learning* karena siswa dilibatkan secara aktif dalam menciptakan atau menginterpretasikan cerita. Penggunaan media komik strip dalam pembelajaran menulis tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan literasi. Menurut Lestari (2023), fungsi komik strip dalam pembelajaran menulis meliputi:1). Sebagai stimulus ide: gambar dapat memunculkan inspirasi menulis.2). Sebagai pemandu alur cerita: urutan panel membantu siswa menulis secara runtut.3). Sebagai media motivasi: tampilan menarik membuat siswa lebih antusias menulis. 4). Sebagai sarana refleksi sosial: isi cerita dalam komik strip dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral atau kritik sosial.

Agar media komik strip efektif digunakan dalam pembelajaran menulis, guru perlu memperhatikan prinsip penggunaannya. Menurut Handayani (2022), prinsip-prinsip tersebut adalah:1). Menyesuaikan isi komik strip dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 2). Menggunakan komik strip yang relevan dengan pengalaman siswa. 3). Menyajikan komik strip dengan alur yang sederhana agar mudah dipahami. 4). Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide sendiri berdasarkan media yang digunakan.

2. Teori yang Melandasi Penelitian

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2020), siswa SMA berada pada tahap operasional formal, yaitu mampu berpikir abstrak, logis, dan kritis. Dengan

menulis teks anekdot, siswa dapat melatih kemampuan berpikir simbolik dan menyampaikan gagasan abstrak ke dalam bentuk cerita singkat.

Bruner (2021) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dilakukan melalui tiga tahap representasi: enaktif (aksi), ikonik (gambar), dan simbolik (bahasa). Media komik strip sesuai dengan teori ini karena memadukan gambar (ikonik) dengan teks (simbolik), sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Mayer (2021) menekankan prinsip multimedia learning, yaitu informasi akan lebih mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk verbal (teks) dan visual (gambar). Komik strip merupakan bentuk konkret penerapan teori ini dalam pembelajaran menulis.

Menurut Deci & Ryan (2020), motivasi belajar siswa meningkat apabila mereka merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Media komik strip dapat memberikan ruang kreativitas (otonomi), menumbuhkan rasa mampu menghasilkan karya (kompetensi), serta meningkatkan kerja sama antar siswa (keterhubungan).

3. Kelebihan dan Kekurangan Teks Anekdot

Menurut Lestari (2022) anekdot tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian kritik sosial yang efektif. Salah satu kelebihan utama teks anekdot ialah kemampuannya menarik perhatian pembaca melalui unsur humor, ironi, dan kejutan.

1. Kelebihan Teks Anekdote

a. Menghibur dan menarik perhatian pembaca

Teks anekdot disajikan dengan unsur humor dan sindiran sehingga mampu menarik minat pembaca serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Melalui sindiran terhadap realitas sosial, pembaca diajak untuk merenungkan pesan moral atau kritik yang disampaikan secara halus.

c. Melatih kreativitas dan imajinasi

Penulis teks anekdot dituntut untuk menyusun cerita yang lucu, logis, dan memiliki makna, sehingga membantu mengembangkan daya cipta dan kemampuan berbahasa.

d. Menyampaikan kritik secara sopan dan efektif

Anekdote menjadi sarana menyampaikan kritik terhadap peristiwa atau tokoh tanpa menyinggung secara langsung, karena dibalut dalam bentuk humor.

e. Mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari

Cerita dalam teks anekdot sering diambil dari pengalaman nyata atau fenomena sosial yang akrab bagi pembaca, sehingga pesan lebih mudah diterima.

2. Kelemahan Teks Anekdote

1. Memerlukan kreativitas tinggi

Tidak semua orang mampu menulis anekdot yang lucu, kritis, dan tetap sopan, karena membutuhkan kepekaan terhadap bahasa dan situasi sosial.

2. Tidak selalu sesuai untuk semua konteks pembelajaran

Dalam beberapa materi akademik, teks anekdot bisa dianggap terlalu ringan atau kurang formal sehingga tidak cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu.

E. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai peningkatan kemampuan menulis teks anekdot melalui media komik strip telah mulai banyak dikaji dalam beberapa tahun terakhir. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media komik strip dalam pembelajaran menulis teks anekdot di tingkat SMA mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun struktur teks anekdot yang meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Hasil penelitian tersebut mengungkap bahwa visualisasi cerita dalam bentuk panel komik membantu siswa memahami alur peristiwa lucu sekaligus kritik sosial yang menjadi ciri khas teks anekdot. Temuan ini menegaskan bahwa komik strip efektif dalam memfasilitasi pengembangan ide cerita secara runtut dan kontekstual.

Selanjutnya, penelitian oleh Rahmawati (2023) mengenai pemanfaatan komik strip digital dalam pembelajaran teks anekdot menemukan bahwa integrasi gambar, dialog singkat, dan situasi humor mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan konflik dan unsur kelucuan. Siswa menjadi lebih mudah

menuangkan gagasan karena adanya stimulus visual yang konkret. Penelitian ini juga menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kebahasaan, terutama penggunaan kalimat langsung dan ungkapan sindiran yang sesuai dengan karakter teks anekdot.

Penelitian lain dilakukan oleh Firmansyah dan Lestari (2024) yang menerapkan media komik strip berbasis masalah (*problem-based comic strip*) dalam pembelajaran menulis teks anekdot di kelas X SMA. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan siswa dalam menyisipkan kritik sosial secara halus melalui cerita humor. Media komik strip membantu siswa memahami bahwa teks anekdot tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan kritis terhadap fenomena sosial. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada penguatan isi dan pesan, sementara aspek kreativitas visual belum menjadi perhatian utama.

Adapun penelitian oleh Utami (2022) menyoroti penggunaan komik strip cetak sebagai media pembelajaran teks anekdot di SMP. Temuan menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi menulis karena komik memberikan gambaran situasi yang lucu dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Unsur visual terbukti membantu siswa yang sebelumnya kesulitan menemukan ide cerita. Penelitian ini memperkuat bahwa komik strip berperan sebagai jembatan antara imajinasi siswa dan struktur teks anekdot.

Terakhir, penelitian oleh Kurnia dan Saputra (2024) mengombinasikan media komik strip dengan model pembelajaran kolaboratif dalam menulis teks anekdot. Hasilnya menunjukkan peningkatan pada aspek partisipasi, kreativitas

alur cerita, serta ketepatan penggunaan unsur kebahasaan. Diskusi kelompok yang berbasis pada panel komik mendorong siswa saling bertukar ide sebelum menuangkannya dalam bentuk teks utuh. Meskipun demikian, penelitian ini lebih menitikberatkan pada proses kolaboratif dibandingkan analisis mendalam terhadap kualitas struktur teks anekdot.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, tampak bahwa berbagai strategi dan media telah digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, baik melalui model pembelajaran (PjBL), media berita, film pendek, maupun aplikasi digital. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut memiliki keterbatasan: ada yang lebih menekankan pada teks cerpen, ada pula yang hanya menyoroti penguasaan teknis media. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menekankan pada penerapan kebahasaan teks anekdot melalui media komik strip. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 9 Kaur berbeda dengan SMK seni, sehingga dapat memberikan gambaran lebih luas mengenai efektivitas media komik strip pada konteks sekolah menengah umum.

Media komik strip dalam penelitian ini diposisikan bukan hanya sebagai alat teknis, tetapi sebagai sarana pedagogis yang membantu siswa menyusun struktur anekdot, mengembangkan humor dan sindiran, serta memvisualisasikan gagasan dalam bentuk panel sederhana. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu mengisi kesenjangan penelitian terdahulu sekaligus memberi kontribusi teoritis dan praktis dalam pembelajaran menulis di SMA.