

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT MELALUI GAMBAR KARIKATUR BERBANTUAN MEDIA DIGITAL *IBIS PAINT* DENGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* PADA KELAS X DKV SMK NEGERI 3 BALIKPAPAN

Nurliani Maulida¹, Kiftian Hady Prasetya², Ari Musdolifah³, Ida Nur Baiti⁴
Universitas Balikpapan^{1,2,3,4}

pos-el: nurliani.maulida@uniba-bpn.ac.id¹, kiftian@uniba-bpn.ac.id²,
arymusdolifah@uniba-bpn.ac.id³, idanurbaiti3@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menulis siswa pada salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yaitu teks anekdot dengan menggunakan model *cooperative learning* dan media digital *ibis paint* melalui sebuah gambar karikatur. Subjek didalam penelitian ini adalah siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan yang berjumlah 36 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah penyebaran angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan menurut hasil LKPD yaitu rata-rata nilai pada siklus I sebesar 71,9%. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh 78,4%. Dari kedua siklus yang telah dilaksanakan, terlihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 6,5%. Hasil penelitian peningkatan keterampilan menulis siswa yang diperoleh dari lembar instrumen observasi pengamatan siswa memiliki hasil, nilai rata-rata pada siklus I sebesar 77,5% sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan pada siklus II sebesar 80%, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 2,5%. Disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan media digital *ibis paint* melalui gambar karikatur dapat meningkatkan keterampilan menulis yang dimiliki siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci : *keterampilan menulis, teks anekdot, Ibis Paint, cooperative learning, karikatur.*

ABSTRACT

This research aims to improve students' writing skills in one of the Indonesian language learning materials, namely anecdotal texts using a cooperative learning model and ibis paint digital media through a caricature image. The subjects in this research were students in class X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan, totaling 36 students. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with 4 stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. Data collection in this research used several research instruments, namely observation sheets and tests. The data collection techniques used in this research were interviews and documentation. The research results obtained in the field according to the LKPD results were the average value in cycle I was 71.9%. Meanwhile, in cycle II the average score obtained was 78.4%. From the two cycles that have been implemented, it can be seen that there has been an increase of 6.5%. The results of the research on improving students' writing skills obtained from the student observation instrument sheet had results, the average value in cycle I was 77.5% while the average value obtained in cycle II was 80%, it can be seen that there was an increase of 2, 5%. It was concluded that through the cooperative learning model using ibis paint digital media through caricature images, students could improve their writing skills in Indonesian language lessons on anecdotal text material for class X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan for the 2023/2024 academic year.

Keywords: *writing, anecdotal text, Ibis Paint, cooperative learning, caricature.*

1. PENDAHULUAN

Perangkat pembelajaran yang menjadi salah satu komponen penting dan harus dimiliki dan dilengkapi oleh setiap instansi yang menyelenggarakan pendidikan adalah kurikulum (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar (Rahayu et al., 2022). Kurikulum terdiri dari rancangan pembelajaran, bahan ajar, dan pengalaman belajar yang sebelumnya telah diprogram. Kurikulum berfungsi sebagai acuan atau pedoman bagi seluruh guru atau pendidik saat melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Indonesia merupakan salah satu negara yang sering melakukan revisi terhadap kurikulumnya (RASEM, 2023). Dengan hadirnya Nadiem Makarim, selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, lahirlah ide perubahan atau pembaharuan kurikulum: yaitu kurikulum merdeka belajar.

Konsep yang digunakan oleh kurikulum merdeka belajar adalah dengan mendorong kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian berarti bahwa setiap peserta didik mempunyai kebebasan dalam menerima atau mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal dan non formal (Ariga, 2022). Kurikulum merdeka belajar bersifat tidak membatasi konsep pembelajaran dan proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah, namun dari kebijakan tersebut tentunya juga memerlukan kreativitas dari guru dan peserta didik (Asbari & Santoso, 2023).

Dengan diterapkannya kurikulum merdeka belajar juga menyebabkan terjadi perubahan pada metode belajar yang digunakan, yang awalnya dilakukan di dalam kelas diubah menjadi dilakukan di luar kelas maupun di luar lingkungan sekolah peserta didik. Pembelajaran di luar kelas memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan gurunya (Suryantika & Aliyyah, 2023). Pembelajaran di luar ruang kelas akan membentuk siswa yang berkarakter, baik

dari segi keberanian mengemukakan pendapat dalam berdiskusi maupun kemampuan bersosialisasi dengan baik dan menjadi siswa yang berkompoten, dengan sendirinya karakter siswa pun akan terbentuk (Ansari et al., 2022).

Dalam kurikulum bahasa Indonesia, menulis merupakan salah satu dari keempat kemampuan berbahasa yang perlu untuk dimiliki oleh peserta didik. Karena menulis tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa, tetapi juga mengasah kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir secara logis dan koheren (Wicaksono, 2014). Namun, sering kali siswa menghadapi kesulitan dalam memenuhi kompetensi menulis ini, baik dari segi pengembangan ide cerita, struktur narasi, pemilihan kata, maupun tata bahasa yang benar (Oktrifianty, 2021).

Pengembangan kemampuan menulis yang dimiliki oleh siswa adalah bagian terpenting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Indonesia (Suprayogi et al., 2021). Menulis merupakan salah satu bentuk ekspresi diri yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan mereka dengan menggunakan bahasa tertulis. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam menulis teks cerpen yang berkualitas. Pendidikan berbasis kurikulum merupakan suatu sistem yang mengatur proses pembelajaran di sekolah (Nurhayati et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan, siswa lebih suka bermain telepon genggam di bandingkan memperhatikan pelajaran. Siswa lebih suka memfoto materi dibandingkan mencatat atau menulis materi yang diberikan oleh guru. Guru jarang melakukan pembelajaran dalam kelompok kecil melainkan hanya memberi tugas individu kepada siswa yang mengakibatkan kurangnya kerja sama di kelas tersebut.

Berdasarkan temuan potensi lapangan, maka penelitian ini penting untuk dilakukan sesuai dengan urgensi mengenai kebutuhan

model pembelajaran baru serta bantuan media pembelajaran untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan. Terkait dengan kondisi tersebut, beberapa siswa di kelas X DKV tidak terlalu bisa mengikuti pembelajaran secara maksimal, terdapat beberapa siswa tidak menyimak materi yang disampaikan oleh guru, di lain waktu juga terdapat siswa yang melakukan aktivitas yang tidaklah memiliki keterkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu seperti bermain telepon genggam, tidur, menggambar, ataupun mengganggu teman lainnya yang sedang belajar.

Penelitian ini mengisi beberapa gap penting dalam literatur yang ada mengenai peningkatan keterampilan menulis siswa. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, seperti studi Septika dan Ilyas (2021) yang berfokus pada peningkatan pembelajaran tematik menulis pantun dengan pendekatan *scientific* pada siswa SD, atau penelitian Putri et al. (2021) yang meneliti peningkatan keterampilan menulis pantun melalui media gambar pada siswa SMP, penelitian ini secara khusus membahas peningkatan keterampilan menulis teks anekdot, sebuah area yang belum banyak dieksplorasi.

Penelitian ini juga didukung oleh beberapa studi relevan lainnya. Pangestika et al. (2021) menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Picture and Picture* untuk meningkatkan ketelitian dan keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas 1 SD, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan dari prasiklus hingga siklus 2. Sementara itu, Lili Yanti & Nela Yusta (2021) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas X SMA, juga menunjukkan peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

Penggunaan media digital *Ibis Paint* dalam kombinasi dengan model *Cooperative Learning* dan gambar karikatur merupakan pendekatan inovatif

yang belum pernah diterapkan dalam konteks pembelajaran menulis teks anekdot. Selain itu, penelitian ini unik dalam hal subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas X DKV SMK, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran berbeda dari siswa SD, SMP, atau SMA umum yang menjadi fokus penelitian-penelitian terdahulu.

Integrasi teknologi dan kreativitas melalui penggunaan *Ibis Paint* sebagai alat digital untuk membuat gambar karikatur juga membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya, memberikan dimensi baru dalam pembelajaran menulis yang menggabungkan keterampilan teknologi dan visual. Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang diidentifikasi oleh Hutabarat (2019), seperti pembelajaran yang terpusat pada guru, kurangnya variasi media, dan minimnya interaksi antara guru dan siswa.

Solusi dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital dalam belajar agar siswa lebih tertarik dalam pelajaran dan bisa memahami apa yang disampaikan oleh guru serta tidak merasa bosan. Media pembelajaran digital yaitu sebuah media atau alat yang digunakan untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar dengan tampilan yang lebih menarik dan disukai oleh siswa (Susanto & Kristiana, 2022).

Selain itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* yang diterapkan pada pembelajaran membaca dan menulis di sekolah. Model pembelajaran ini akan meningkatkan keinginan siswa untuk berpartisipasi secara aktif sehingga pembelajaran menulis menjadi lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan.

Dengan adanya strategi pembelajaran kooperatif ini siswa dapat mengungkapkan pendapat atau ide dengan kata-kata verbal dan membandingkan pendapatnya dengan orang lain. Selain itu penerapan strategi pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa menjadi tidak egois dan dapat

menerima perbedaan pendapat dari teman lain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menulis siswa pada salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yaitu teks anekdot dengan menggunakan model *cooperative learning* dan media digital *ibis paint* melalui sebuah gambar karikatur.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin.



Gambar1. Model Kurt Lewin

Berdasarkan desain penelitian menurut Kurt Lewin yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini diawali dengan mengidentifikasi masalah. Tampak bahwa model ini memiliki titik fokus pada perancangan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Perencanaan dilakukan untuk mengamati kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan pada kelas tersebut. Tindakan dilakukan untuk melakukan pelaksanaan terhadap apa yang akan peneliti lakukan setelah mengetahui kebutuhan pembelajaran pada kelas tersebut.

Observasi dilakukan setelah penerapan tindakan untuk mengamati tindakan yang dilakukan memiliki pengaruh pada pembelajaran dikelas tersebut. Refleksi dilakukan setelah ketiga langkah perencanaan, tindakan, dan observasi dilakukan. Refleksi

dilakukan untuk mengulas serta meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang telah diajarkan menggunakan alur model Kurt Lewin. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yaitu pada bulan September-November. Siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 29 peserta didik perempuan merupakan subjek dalam penelitian ini. Objek penelitian ini adalah keterampilan menulis siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes, kuesioner, wawancara dan dokumentasi.

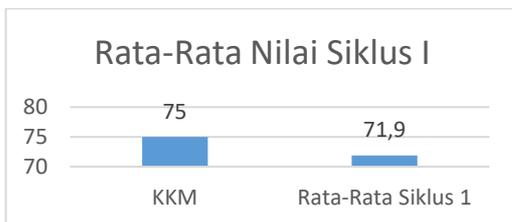
Data yang telah dikumpulkan saat proses pengumpulan data akan dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik (Wijayanti et al., 2022). Dalam penelitian ini peneliti melakukan kerja sama terhadap beberapa pihak yang dapat membimbing serta membantu pelaksanaan penelitian yaitu guru pamong, rekan sejawat dan Dosen Pendamping Lapangan (DPL). Dalam penelitian ini, sarana yang digunakan yaitu modul ajar dan peralatan pembelajaran seperti buku catatan, pulpen/pensil, buku cetak Bahasa Indonesia, LKPD, proyektor, *powerpoint* dan WIFI.

Dalam rangka menilai keterampilan menulis siswa secara lebih terstruktur dan komprehensif, penelitian ini mengadopsi sistem kategori penilaian yang terdiri dari lima tingkatan. Kategori-kategori tersebut adalah Sangat Baik (86-100), Baik (71-85), Cukup (56-70), Kurang (41-55), dan Sangat Kurang (≤ 40). Penerapan sistem penilaian ini memungkinkan evaluasi yang lebih akurat dan terukur terhadap kemajuan siswa dalam keterampilan menulis mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

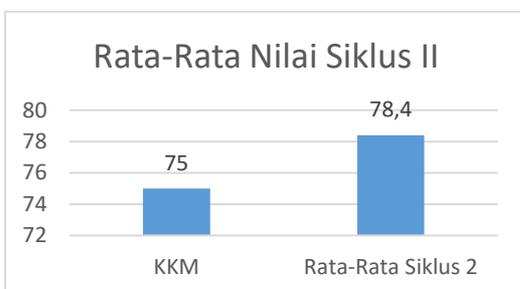
Berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas selama 2 bulan dengan 4 kali

pertemuan yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa keterampilan menulis siswa mengalami peningkatan, peningkatan keterampilan menulis siswa didapati dengan diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* dan menggunakan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur. Hasil observasi penerapan model pembelajaran jenis *Cooperative Learning* menggunakan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur dapat dilihat pada diagram berikut:



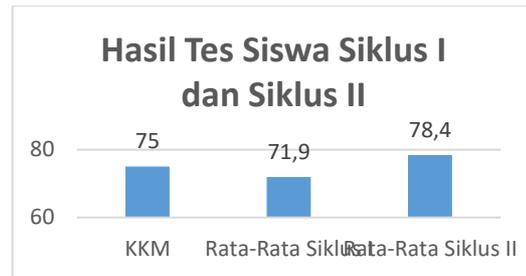
Gambar 2. Grafik rata-rata nilai siklus I

Dari grafik rata-rata nilai siswa siklus I menunjukkan bahwa nilai siswa masih belum mencapai indikator nilai KKM yaitu 75, oleh karena itu diperlukan siklus II agar nilai siklus siswa mencapai indikator yang telah ditetapkan.



Gambar 3. Grafik rata-rata nilai siklus II

Berdasarkan grafik rata-rata nilai siswa siklus II di atas menunjukkan bahwa nilai siswa telah mencapai indikator nilai KKM yaitu 75. Oleh karena itu tidak diperlukannya lagi pelaksanaan siklus III.



Gambar 4. Grafik Hasil tes siswa siklus I & II

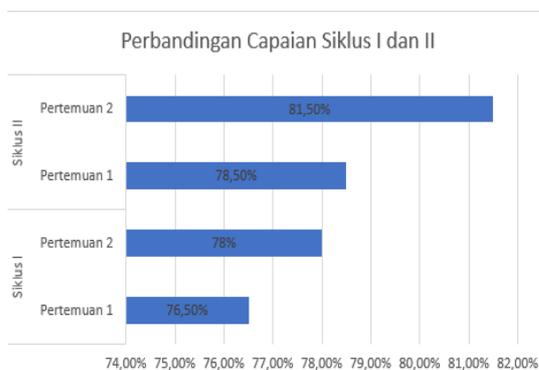
Diagram di atas menunjukkan bahwa peningkatan antara siklus I ke siklus II terjadi karena diterapkannya pembelajaran model *Cooperative Learning* berbantuan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur ini tepat digunakan untuk menunjang semangat belajar dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Nampak bahwa pada siklus I memiliki rata rata sebesar 71,9% dan pada siklus II mendapatkan nilai sebesar 78,4%. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari pelaksanaan siklus I ke siklus II adalah sebesar 6,5 %.

Penggunaan model pembelajaran jenis *Cooperative Learning* menggunakan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur dalam pelajaran Bahasa Indonesia membuat pelajaran tersebut lebih menyenangkan dan aktif karena melibatkan peserta didik untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan melalui proses diskusi dan berpikir dengan baik.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* menekankan agar siswa menjadi lebih aktif baik secara mental maupun fisik yang mereka miliki. Kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan mental pada model pembelajaran *Cooperative Learning* menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat dan dipahami oleh siswa.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa, hal ini didukung oleh (Lili Yanti & Nela Yusta, 2021) yang menyatakan bahwa kelebihan dari diterapkannya

model pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu dapat memperbaiki aktivitas belajar siswa yang dilakukan dikelas, baik secara kognitif maupun fisik. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, bila di lihat dari hasil observasi aktivitas sesama siswa jadi lebih aktif dan setia kelompok berdiskusi secara aktif dalam pengerjaan LKPD yang diberikan dan terbukti mengalami peningkatan dalam setiap pelaksanaan siklusnya. Pada siklus I pertemuan I dan II nilai rata-rata keterampilan menulis siswa sebesar 71,9% dan pada siklus II pertemuan I dan II nilai rata-rata keterampilan menulis siswa meningkat menjadi sebesar 78,4% yang mana termasuk dalam kategori cukup dan baik.



Gambar 5. Grafik Perbandingan Capaian siklus I dan II

Dari diagram perbandingan capaian siklus minat siswa tersebut, dapat dilihat perbedaan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Peneliti membandingkan tingkat keterampilan menulis tiap akhir siklus dengan kondisi awal siswa untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan keterampilan menulis pada siswa.



Gambar 6. Garfik Hasil Tes Siklus I dan II

Pada gambar tersebut, tampak bahwa pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai KKM, sehingga dengan adanya siklus II dapat memperbaiki nilai yang masih tergolong rendah tersebut. Rata-rata nilai pada siklus I sebesar 71,9%, sedangkan pada siklus II sebesar 78,4%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,5%. Hal ini terbukti bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* melalui gambar karikatur menggunakan media digital *Ibis Paint* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur telah berhasil meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan hasil tes pada siklus I dan siklus II, di mana terjadi kenaikan rata-rata nilai siswa dari 71,9% menjadi 78,4%, menunjukkan peningkatan sebesar 6,5%.

Efektivitas model *Cooperative Learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Model ini terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik secara mental maupun fisik.

Sapmawati (2021) menegaskan bahwa metode pengajaran ini meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa di kelas. Selain itu, model-model ini mendorong kolaborasi dan daya saing siswa, yang mengarah pada peningkatan kreativitas dan keinginan untuk memahami materi pelajaran.

Penerapan strategi Pembelajaran Kooperatif telah menunjukkan hasil yang konsisten dalam meningkatkan nilai ujian dan tingkat aktivitas siswa di beberapa siklus belajar, sebagaimana dilaporkan oleh Erniwatie (2020) dan Kamluddin & Wardani (2019). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam jangka pendek, tetapi juga mampu mempertahankan peningkatan kinerja siswa secara berkelanjutan.

Penggunaan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur memberikan dimensi baru dalam pembelajaran menulis. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan visualisasi ide siswa, meningkatkan motivasi, dan mengembangkan kreativitas (Ayu Vitriani et al., 2022; Alyas et al., 2023). Media ini membantu siswa dalam mengekspresikan konsep abstrak melalui gambar karikatur sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas tulisan mereka. Andheska (2016) menekankan bahwa menggabungkan media inovatif dalam pembelajaran menulis membantu mengatasi tantangan dalam menumbuhkan kreativitas siswa dan menghasilkan ide.

Kombinasi model *Cooperative Learning* dengan media digital *Ibis Paint* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Siswa tidak hanya berkolaborasi dalam kelompok, tetapi juga menggunakan teknologi untuk mengekspresikan ide mereka. Studi telah menunjukkan bahwa mengintegrasikan pembelajaran kooperatif dengan multimedia dalam berbagai mata pelajaran dapat meningkatkan kolaborasi siswa, pembelajaran mandiri, dan kinerja akademik secara keseluruhan (Ningsih, 2019; Wulandari et al., 2022).

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu

mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran menulis untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penerapan model *Cooperative Learning* dapat meningkatkan interaksi dan pembelajaran *peer-to-peer* di antara siswa. Selain itu, penggunaan gambar karikatur membantu siswa mengembangkan kemampuan interpretasi visual yang mendukung keterampilan menulis mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menggabungkan model *Cooperative Learning* dengan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur tidak hanya meningkatkan nilai akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital yang penting bagi siswa di era digital ini. Pendekatan ini menawarkan solusi komprehensif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Balikpapan tahun ajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 71,9% pada siklus I menjadi 78,4% pada siklus II, menunjukkan kenaikan yang signifikan sebesar 6,5%.

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa kombinasi model *Cooperative Learning* dan media digital *Ibis Paint* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, mendorong kolaborasi, meningkatkan motivasi, dan mengembangkan kreativitas siswa. Pendekatan ini tidak hanya

meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga mengembangkan kemampuan visualisasi ide, interpretasi visual, dan literasi digital yang penting bagi siswa di era modern.

Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui gambar karikatur dengan media digital *Ibis Paint* terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Metode ini berhasil meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, menciptakan suasana belajar yang lebih *engaging* dan interaktif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi-studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas pembelajaran kooperatif dan penggunaan media digital dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa di kelas. Selain itu, penelitian ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis dapat membantu mengatasi tantangan dalam menumbuhkan kreativitas siswa dan menghasilkan ide.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan pentingnya bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi digital dan model pembelajaran kooperatif dalam pengajaran keterampilan menulis. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur secara lebih optimal, serta selalu memberikan arahan yang jelas kepada siswa untuk memastikan pemahaman materi yang baik.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas pendekatan ini dalam jangka panjang dan pada berbagai tingkat pendidikan serta mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat fokus pada pengembangan strategi spesifik untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran kooperatif untuk

meningkatkan keterampilan menulis dan literasi digital siswa.

Kesimpulannya, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media digital *Ibis Paint* melalui gambar karikatur tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Pendekatan ini menawarkan solusi komprehensif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alyas, Y., Gani, R. A., & Handayani, R. (2023). Pengembangan Komik Elektronik Menggunakan Ibis Paint X Materi Mari Belajar Quran Surat Al-Fiil. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2576-2589.
- Andheska, H. (2016). Membangun Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Menulis Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Bahastra*, 36(1), 55-67.
- Ansari, A. H., Alpisah, A., & Yusuf, M. (2022). Konsep dan Rancangan Manajemen Kurikulum Merdeka di Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*, 34-45.
- Ariga, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka pasca pandemi covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662-670.
- Asbari, R. A. F., & Santoso, G. (2023). Kurikulum Merdeka dan Keunggulannya dalam Penciptaan Perubahan di Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 141-143.

- Erniwatie, E. (2020). Upaya Peningkatan Pemahaman Aku Dan Teman Baru (Sub Tema 1) Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas I SD Negeri 1 Samba Danum: Efforts To Improve The Understanding Of Me And New Friends (Sub Theme 1) By Applying Cooperative Learning Model To Grade I Students Of SD Negeri 1 Samba Danum. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 43-49.
- Hutabarat, N. M. P. (2019). Face threatening act of different ethnic speakers in communicative events of school context. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 260–272.
- Kamluddin, K., & Wardani, I. K. (2019). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Map And Mapping Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Vii Smp Muhammadiyah Mataram. *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, 2(2), 43-50.
- Lili Yanti, & Nela Yusta. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samalantan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(1), 25–28. <https://doi.org/10.57251/sin.v1i1.392>
- Ningsih, S. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Model Drill Practice Pada Pendidikan Agama. *Jurnal Ipteks Terapan*, 12(4), 268.
- Nurhayati, N., Arifin, Z., & Damayanti, R. (2022). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bilangan Pecahan di Kelas VII SMPI Nurul Hidayah Kuripan Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1–7.
- Oktrifianty, E. (2021). Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar (Melalui Regulasi Diri, Kecemasan dan Kemampuan Membaca Pemahaman). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pangestika, S. E., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoru, A. (2021). Model Cooperative Learning Tipe Picture And Picture Untuk Meningkatkan Ketelitian dan Ketrampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 37-47.
- Putri, Y., Lubis, R. S. ., Saragih, R. M. W. ., Sitorus, A. ., & Simarmata, F. B. . (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII SMP HKBP Sidikalang . *Kompetensi*, 14(2), 92–98. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v14i2.50>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- RASEM, R. (2023). Pengembangan Karakter Pada Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstra Kurikuler Pramuka. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 35–44.
- Sapmawati, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(01), 42-45.

- Septika, H. D., & Ilyas, M. (2019). Peningkatan Pembelajaran Tematik Menulis Pantun Berbantuan Pendekatan Scientific Pada Siswa Kelas V Sdn 002 Samarinda Tahun Ajar 2016/2017. *Kompetensi*, 12(2), 122–128.
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.26>
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan keterampilan menulis siswa SMAN 1 Semaka melalui web sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294.
- Suryantika, I., & Aliyyah, R. R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka: Strategi Pembelajaran di Luar Kelas pada Sekolah Dasar. *KARIMAH TAUHID*, 2(6), 3103–3134.
- Susanto, S., & Kristiana, N. (2022). Perancangan flashcard karikatur fisikawan sebagai media pembelajaran siswa SMP. *Jurnal Barik*, 3(3), 30–44.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48083%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/48083/40144>
- Vitriani, A., San Fauziya, D., & Aryana, S. (2022). Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas Xi Sma. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 87-100.
- Wicaksono, A. (2014). Menulis Kreatif Sastra: dan Beberapa Model Pembelajarannya. Garudhawaca.
- Wijayanti, R. R., Malau, N. A., Sova, M., Ngii, E., Sugiri, T., Ardhiarisca, O., Astuti, Y., & Saidah, H. (2022). Statistik Deskriptif.
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia interaktif berorientasi model cooperative learning pada mata pelajaran IPS untuk kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393-402.