

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Perkembangan zaman terus mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas. Hal ini terlihat dari banyaknya penggunaan gawai di masyarakat yang selalu terhubung dengan internet, sehingga teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi pada dasarnya dikembangkan untuk memberikan manfaat dan membantu manusia menyelesaikan pekerjaan dengan lebih mudah dan efisien. Menurut Dwiningrum, perkembangan teknologi yang cepat telah memengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia.<sup>2</sup> Oleh karena itu, teknologi memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas serta meningkatkan kualitas hidup manusia di era sekarang.

Perkembangan teknologi telah dimanfaatkan dalam bidang pendidikan melalui penggunaan media digital, sumber belajar online, dan aplikasi pembelajaran yang mempermudah proses belajar mengajar. Kemajuan ini mendorong pengajar untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, termasuk dalam keterampilan menulis. Dalman menyatakan bahwa menulis merupakan proses kreatif dalam menuangkan gagasan ke dalam bahasa tulis dengan tujuan tertentu.<sup>3</sup> Dalam konteks pendidikan, menulis berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan berbahasa, serta

---

<sup>2</sup> Siti Irene Astuti Dwiningrum, *Pendidikan dan Teknologi: Adaptasi di Era Digital* (Yogyakarta: UNY Press), 2021, 155.

<sup>3</sup> Dalman, *Keterampilan Menulis* (Jakarta: Rajawali Pers), 2021, 3. Accessed January 18, 2026. <https://books.google.co.id/books?id=3-cdEAAAQBAJ>

membantu peserta didik mengekspresikan ide secara terstruktur. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Nurgiyantoro menyatakan bahwa dalam praktiknya, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang relatif lebih sulit dikuasai dibandingkan keterampilan lainnya.<sup>4</sup> Hal ini disebabkan karena kegiatan menulis menuntut kemampuan dalam mengolah ide, menyusun kalimat secara runtut, serta menggunakan kaidah bahasa yang tepat. Kesulitan tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rendahnya minat dan kemampuan peserta didik, serta faktor eksternal, seperti kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran penting karena dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret serta meningkatkan minat belajar. Azhar Arsyad menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas penyampaian pesan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.<sup>5</sup> Sejalan dengan itu, Arief S. Sadiman menjelaskan bahwa media yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.<sup>6</sup> Dengan demikian, pemilihan media yang sesuai, seperti media visual atau

---

<sup>4</sup> Nurgiyantoro, B., *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (Yogyakarta: BPFE, 2010), 422.

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 15–16. Accessed January 14, 2026. [https://library.uinmataram.ac.id/index.php?id=28952&keywords=&p=show\\_detail](https://library.uinmataram.ac.id/index.php?id=28952&keywords=&p=show_detail)

<sup>6</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2022), 17. Accessed October 14, 2025.

audiovisual, dapat membantu siswa dalam mengamati, menemukan ide, serta mengembangkan gagasan menjadi tulisan yang runtut.

Yunita, dkk. mengungkapkan bahwa kehadiran media animasi kartun memberikan dampak yang besar terhadap generasi milenial, terutama dalam meningkatkan minat belajar, daya tarik visual, serta kemampuan imajinasi dan kreativitas.<sup>7</sup> Hal ini karena animasi kartun menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, cerita yang disajikan secara visual dan kontekstual membantu siswa memahami alur, menemukan ide, dan mengembangkan tulisan secara lebih terstruktur. Dengan demikian, penggunaan media animasi kartun tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan menulis siswa secara lebih efektif.

Meskipun media animasi kartun memiliki banyak keunggulan, pemanfaatannya di lapangan belum optimal dan belum terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan yang terarah, seperti penggunaan animasi sebagai stimulus, kegiatan mengamati isi cerita, dan pengembangan ide menjadi tulisan yang runtut. Dengan penerapan tersebut, media animasi kartun dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penggunaan media animasi kartun dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

---

<sup>7</sup> Yunita, R., dkk., "Pemanfaatan Media Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan*, 2020, 45.

Pada jenjang SMA/MA, salah satu keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis teks anekdot. Menurut Gorys Keraf, teks anekdot merupakan cerita pendek yang menggambarkan hal unik atau menarik dari seseorang maupun suatu peristiwa, serta mengandung kritik dan pesan moral yang disampaikan secara tidak langsung.<sup>8</sup> Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami makna dalam teks anekdot dan menuliskannya secara runtut dengan memperhatikan struktur serta kaidah kebahasaan. Dengan demikian, siswa tidak hanya dapat menulis cerita yang menarik, tetapi juga mampu menyampaikan kritik atau pesan secara efektif melalui tulisan. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah memahami materi dan mampu menulis teks anekdot dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk, diketahui bahwa guru telah menggunakan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pada materi teks anekdot. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran serta mendorong antusiasme peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis teks anekdot.

Oleh karena itu, guru melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media kartun animasi dalam menulis teks anekdot. Media ini dipilih untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan pengalaman audiovisual yang membantu mereka memahami peristiwa secara lebih jelas. Dengan demikian,

---

<sup>8</sup> Gorys Keraf, *Argumentasi dan Narasi*, (Jakarta: Gramedia, 2007), 141. Accessed January 15, 2026. <https://dpk.kepriprov.go.id/opac/detail/vcy6s>

siswa lebih mudah mengembangkan ide dan menuangkannya dalam bentuk teks anekdot yang kreatif dan humoris. Upaya tersebut dilakukan guru untuk melihat kemampuan menulis teks anekdot siswa. Pada hasil pengujian penelitian terdahulu, media visual berbasis cerita dan gambar menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan antusiasme siswa serta memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan penggunaan media kartun animasi pada pembelajaran menulis teks anekdot karena dinilai dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Relevansi penelitian ini terlihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Guntur Muhammad Afdalazhsyah yang menunjukkan bahwa penggunaan media YouTube dalam pembelajaran menulis teks eksposisi mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.<sup>9</sup> Namun, penelitian tersebut belum mengkaji penggunaan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Selain itu, penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan media YouTube secara umum dalam pembelajaran menulis teks eksposisi di tingkat SMA. Dari sinilah muncul *research gap*, yaitu belum adanya penelitian yang membahas penggunaan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial secara khusus dan komprehensif pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menulis teks anekdot di tingkat MA. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan fokus baru melalui penggunaan media audiovisual berbasis kartun animasi yang

---

<sup>9</sup> Guntur Muhammad Afdalazhsyah, "Penggunaan Media YouTube dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi di Kelas X IPS SMA Islam Al Falah Kota Jambi," accessed 25 Mei 2026, <https://repository.unja.ac.id/35883>

memuat unsur humor dan kritik sosial untuk menciptakan pembelajaran menulis teks anekdot yang lebih menarik, kreatif, dan efektif.

Pemanfaatan media animasi kartun diyakini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan, serta mendorong kreativitas mereka dalam menuangkan gagasan ke dalam teks anekdot. Peneliti menentukan judul *Penggunaan Media Kartun Animasi dari Kanal NussaOfficial dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X MA Al-Hidayah Termas Nganjuk*.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas fokus penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan media kartun animas dari kanal NussaOfficial di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk.

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan di atas, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut.

##### **1. Secara Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot melalui penggunaan media kartun animasi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji efektivitas maupun pengembangan media pembelajaran serupa di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk atau pada konteks pendidikan lainnya.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi pendidik di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan penguatan bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan media kartun animasi yang telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pada

materi teks anekdot. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi penyampaian materi, keterlibatan peserta didik, maupun efektivitas penggunaan media pembelajaran di kelas.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi teks anekdot, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis. Melalui penggunaan media kartun animasi, peserta didik diharapkan lebih termotivasi, aktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji topik yang relevan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan keterampilan berbahasa.

## **E. Penegasan Istilah**

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penyusun dan pembaca tentang istilah judul skripsi ini, perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut.

1. Media Kartun Animasi

Menurut Sutopo animasi adalah menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.<sup>10</sup> Kartun adalah lukisan karikatur kasar

---

<sup>10</sup> Sutopo, Ariesto Hadi, *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*, (Jakarta: Selemba Infote, 2018),2.

tentang kehidupan nyata atau khayal seseorang, binatang, dan peristiwa yang mana sangat dikenal sebagai bentuk visual. Biasanya dapat dilihat di media surat kabar, majalah, buku teks, dan sebagainya. Biasanya gambar komik untuk menghibur dan menggambarkan tentang kehidupan sosial atau mengandung unsur politik. Kartun dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman dan intelegensi peserta didik. Media kartun animasi adalah media yang menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara langsung yang mempunyai mafaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga, dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi.

## 3. Menulis

Menulis dapat dipahami sebagai suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung (tidak tatap muka) dengan pihak lain, yaitu kegiatan melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan bahasa sehingga dapat dimengerti oleh pembaca. Dengan kata lain, menulis adalah aktivitas produktif dan ekspresif yang menuntut penguasaan aspek grafologi, struktur bahasa, dan kosakata sehingga gagasan, pikiran, dan perasaan penulis dapat tersampaikan secara jelas melalui medium tulisan. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis

merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang sebagai media berkomunikasi dalam bentuk tulisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan gagasan yang akan disampaikan kepada pembaca. Jadi, keterampilan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain (pembaca) melalui bahasa tulis.

#### 4. Teks Anekdote

Teks anekdot adalah cerita singkat yang bersifat lucu atau menghibur, di dalamnya mengandung kritik atau sindiran terhadap peristiwa, perilaku, atau fenomena sosial tertentu. Dengan demikian, teks anekdot dapat disimpulkan sebagai cerita pendek yang menghibur dan humoris yang digunakan sebagai sarana menyampaikan kritik atau sindiran sosial secara tidak langsung.

### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk memudahkan pembaca memahami isi dari penelitian ini. Adapun sistematika penulisan skripsi dapat dibagi menjadi tiga bagian utama sebagai berikut.

#### **1. Bagian Awal**

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pernyataan keaslian, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

#### **2. Bagian Utama (isi)**

Terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab memiliki penjabaran masing-masing yaitu,

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini terdiri dari konteks penelitian, fokus

penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, dan penegasan istilah.

BAB II KAJIAN TEORI, bab ini berisi penjelasan-penjelasan keputusan yang berfungsi sebagai acuan teoritik dalam melakukan penelitian, di dalamnya dijelaskan mengenai strategi berbagai daftar ilmu dan rujukan terkait strategi pengembangan usaha untuk meningkatkan penjualan produk.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini tentang penulis memberikan penjelasan mengenai metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti dan subyek penelitian, metode pengumpulan data yang terdiri dari sumber dan jenis data (kata-kata dan tindakan, sumber tertulis, foto), metode pengumpulan data (Observasi, *Interview* (Wawancara), dan dokumentasi), instrumen penelitian yang menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB IV HASIL PENELITIAN, bab ini menguraikan tentang pertama, gambaran umum mengenai MA Al-Hidayah Termas Nganjuk, meliputi sejarah berdiri, visi dan misi, kondisi tenaga pendidik dan peserta didik, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran., Kedua, laporan hasil penelitian berupa paparan data dan analisisnya.

BAB V PEMBAHASAN, Bab ini berisi tentang temuan penelitian yang merupakan pembahasan terhadap hasil penelitian yaitu terkait dengan

penggunaan media kartun animasi dari kanal NussaOfficial dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X MA Al-Hidayah Termas Nganjuk.

BAB VI PENUTUP, bab ini terdiri atas kesimpulan terhadap pembahasan data-data yang telah dianalisis dan saran sebagai bahan pertimbangan dan menjadikan sumbangan pemikiran bagi lembaga atau instansi khususnya di MA Al-Hidayah Termas Nganjuk.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir akan memuat tentang daftar rujukan, lampiran lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validitas isi proposal, surat pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.