



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ANIMASI KARIKATUR UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT DI SMA

Nurul Husna¹, Siti Fatimah Zahra², Nurhayati³

Universitas AlWashliyah, Medan^{1,2,3}

nurulhusnah270@gmail.com¹

, zfatihmah667@gmail.com², nurhayatirajab67@gmail.com³

Abstract

This animated caricature anecdote text teaching material is an anecdote text teaching material accompanied by animated caricature images. The purpose of developing this teaching material is to determine the development of students' writing skills so that students can relate the material and create anecdotal texts that are related to students' daily lives. This type of research uses the method used, namely Research and Development (R&D) developed by Branch with the ADDIE approach. This development model has five stages of development, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection is carried out by searching for related references from various relevant sources and in accordance with the current independent curriculum, then determining the indicators to be achieved based on the flow of learning objectives (ATP) and learning outcomes (CP) in accordance with the learning materials used in the study. While the instrument used in data collection in this study is a questionnaire. This instrument was developed through product research looking at the learning aspects, material content, and media aspects. Based on the results of the data analysis, it was concluded that the new product resulting from the development was suitable for use because it was in the "Very Good" category and the level of product effectiveness on student understanding was in the "Capable" category.

Keywords: *Teaching Materials, Animation Caricature, Anecdotal Texts*

Abstrak

Bahan ajar animasi karikatur teks anekdot ini adalah bahan ajar teks anekdot yang disertai gambar animasi karikatur. Tujuan pengembangan bahan ajar ini yaitu untuk mengetahui perkembangan keterampilan menulis siswa agar siswa dapat mengaitkan materi dan mencipkakan teks anekdot yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Branch dengan pendekatan *ADDIE*. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan pengembangan, di antaranya *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan mencari referensi terkait dari berbagai sumber yang relevan dan sesuai



dengan kurikulum merdeka yang sedang berlaku, kemudian menentukan indikator yang akan dicapai berdasarkan alur tujuan pembelajaran (ATP) dan capaian pembelajaran (CP) sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Sedangkan Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa kuisioner. Instrument ini dikembangkan dengan penelitian produk melihat dari aspek pembelajarannya, isi materi, dan aspek media.. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi dan analisis data maka diperoleh kesimpulan bahwa produk baru hasil pengembangan sudah layak digunakan karena berada dalam kategori “ Baik” dan untuk tingkat keefektifan produk terhadap pemahaman siswa berada dalam kategori “Mampu”.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Animasi Karikatur, Teks Anekdota

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar yang dilakukan secara terstruktur oleh masyarakat dan bangsa untuk mempersiapkan generasi masa depan. Dalam proses ini, guru berperan penting sebagai fasilitator pembelajaran, penyampai materi, dan pengembang media pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi mendorong guru untuk menciptakan bahan ajar yang bisa diakses kapan dan di mana saja. Oleh karena itu diperlukan penelitian untuk menghasilkan produk baru seperti inovasi pembelajaran untuk menguji keefektifan produk tersebut. Perkembangan zaman menjadikan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Teknologi telah membuka akses luas terhadap informasi dan berbagai sumber belajar, sehingga mendorong guru untuk menciptakan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif. Keberadaan internet, perangkat digital, serta aplikasi pembelajaran interaktif menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Organisasi pendidikan terkemuka *Cambridge International* dari Universitas *Cambridge* di Inggris dalam BBC News Indonesia, mengungkapkan bahwa pelajar Indonesia menggunakan teknologi lebih banyak dari negara lain. Pelajar Indonesia memanfaatkan ruang komputer secara global 40% dan menduduki peringkat kedua tertinggi di dunia dalam penggunaan komputer desktop dengan jumlah 54% setelah Amerika Serikat. Perkembangan teknologi menjadikan siswa kini lebih akrab dengan media visual dan digital, sehingga pendekatan pembelajaran konvensional perlu diperbaharui untuk menjaga minat dan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk menghasilkan produk baru berupa inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini sekaligus untuk menguji keefektifan produk tersebut dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Ketepatan memilih bahan ajar dan media pembelajaran akan sangat mempengaruhi pemahaman peserta didik. Bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran (E. Kosasih 2021). Konteks pengembangan media pembelajaran animasi dan karikatur menjadi dua unsur penting yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Animasi merupakan teknik menampilkan gambar bergerak secara berurutan yang memberikan ilusi kehidupan pada karakter atau objek. Animasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu dalam menyampaikan pesan secara lebih emosional dan menyenangkan. Karikatur, di sisi lain, adalah gambar sederhana yang dilebih-lebihkan, biasanya digunakan



untuk menyampaikan kritik sosial, sindiran, atau humor. Karikatur mampu memperkaya makna teks dan memberikan daya tarik visual yang kuat.

Kesamaan prinsip antara animasi karikatur dan teks anekdot membuat peneliti ingin melakukan pengembangan bahan ajar animasi karikatur yang akan mempermudah pembelajaran menulis teks anekdot. Animasi dengan objek yang dituangkan dalam bentuk gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi, menampilkan gambar berurut yang bergerak sehingga karakter animasi terlihat hidup dan merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Animasi tidak hanya menggerakkan objek, tetapi juga memberikan karakter pada objek yang digerakkan, seperti mood, emosi, dan watak untuk pengembangan karakterisasi. Sedangkan “Karikatur adalah gambar sederhana yang dilengkapi dengan tulisan yang berisis sindiran, pesan, olok-olok, kritik dan sebagainya” (Sufani 2012:63).

Keterampilan berbahasa tidak dapat dipisahkan menjadi empat bidang utama: menyimak, Keterampilan menulis membantu siswa untuk berpikir secara sistematis, mengorganisasikan informasi secara sistematis, dan mengembangkan keterampilan berbahasa mereka secara menyeluruh. Menulis merupakan aktivitas berbahasa yang produktif, ekspresif, dan tidak langsung atau tidak tatap muka. Oleh karena itu, latihan menulis di kelas harus direncanakan dan dilaksanakan dengan memperhatikan aspek isi, struktur, dan kebahasaan sehingga siswa dapat menulis teks yang baik dan komunikatif.

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang telah ditemui pada pengamatan disekolah MAS Muallimin Univa Medan. Penelitian pengembangan bahan ajar animasi karikatur dalam teks anekdot yang dapat dijadikan alternatif guru dalam memilih bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Penggunaan bahan ajar animasi karikatur ini diharapkan dapat menjadikan suasana baru yang dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dalam mempelajari materi teks anekdot. Pengembangan bahan ajar animasi karikatur dalam pembelajaran teks anekdot di kelas X SMA sangat penting untuk mendukung keterampilan menulis siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih baik dan menarik serta menjawab kebutuhan implementasi kurikulum merdeka secara konkret.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian adalah “rancangan bangun dan struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitiannya”(Zuriah 2017). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Branch dalam bukunya Sugiyono (2019, p. 38) dengan pendekatan *ADDIE*. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan pengembangan, di antaranya *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di MAS Muallimin Univa Medan tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Adapun Prosedur pengembangan dengan Model *ADDIE* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan yang pertama dalam metode pengembangan *ADDIE* adalah analisis. Analisis yang dilakukan yaitu dengan membagi menjadi empat bagian di antaranya analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Berikut uraian masing-masing analisis.

Perancangan (*Design*)

Pada tahapan yang kedua yaitu perancangan atau desain. Perancangan ini dilakukan sebelum membuat produk media pembelajaran bertujuan agar media yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini memiliki beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya yaitu, penyusunan bahan ajar dalam mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menemukan pelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, indikator, serta instrumen penilaian siswa, merancang pembelajaran, atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, perencanaan awal perangkat pembelajaran, yang didasarkan kepada kompetensi mata pelajaran, perancang materi pelajaran, dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan yang ketiga dalam metode pengembangan *ADDIE* adalah *development* (pengembangan). Tahapan ini penulis akan melakukan pembuatan produk berupa bahan ajar animasi karikatur dalam teks anekdot untuk meningkatkan kemampuan menulis di kelas X MAS Muallimin. Tahapan pengembangan ini, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai yaitu memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, ada beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini, setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya mengimplementasikan produk yang dikembangkan. Tujuan utama dalam tahap implementasi ini yaitu untuk mengukur nilai kelayakan pada produk ini, dimana produk ini dinilai dalam bentuk angket/kuensioner pada aspek yang akan di kembangkan. Dengan respon guru untuk mengetahui penilaian pada produk ini layak atau tidak produk ini digunakan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dari model desain sistem pembelajaran *ADDIE* untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru pelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Hasil Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi awal di MAS Muallimin Univa Medan menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik pada pembelajaran teks anekdot jika hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Keterampilan menulis masih rendah, terutama dalam hal menemukan pesan kritik sosial yang terkandung dalam teks. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada buku paket, sehingga kurang variatif dan kurang menumbuhkan minat belajar. Siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis visual yang menggabungkan gambar, animasi, dan humor. Berdasarkan temuan ini, dibutuhkan bahan ajar yang lebih inovatif berupa animasi karikatur yang mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman teks anekdot.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik kelas X SMA termasuk dalam tahap perkembangan remaja (15–16 tahun) yang memiliki ciri-ciri, lebih menyukai kegiatan yang bersifat visual, kreatif, dan menyenangkan. Senang berdiskusi dan mengekspresikan pendapat, tetapi masih membutuhkan stimulus berupa media menarik. Terbiasa menggunakan gadget dan media digital, sehingga cenderung responsif terhadap bahan ajar berbasis animasi. Lebih cepat memahami materi jika dikaitkan dengan fenomena sosial dan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan mereka. Karakteristik ini menjadi dasar bahwa animasi karikatur merupakan media yang sesuai dengan gaya belajar mereka yang dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari.

c. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dianalisis adalah teks anekdot kelas X Kurikulum Merdeka, yang disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Materi tersebut meliputi struktur teks anekdot (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda), ciri kebahasaan teks anekdot (penggunaan kalimat retorik, kata kerja tindakan, konjungsi temporal, dan sebagainya). Fungsi teks anekdot sebagai media penyampaian kritik sosial dengan cara humor. Keterampilan yang dikembangkan yaitu bagaimana siswa dapat menulis teks anekdot dengan melihat animasi karikatur yang ada pada bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar animasi karikatur harus memuat unsur-unsur tersebut agar sesuai dengan capaian pembelajaran.

d. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di MAS Muallimin Univa Medan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dengan tujuan agar siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Hasil Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain peneliti membuat rencana desain pengembangan produk yaitu bagaimana desain, dari produk pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan. Untuk mendesain media pembelajaran atau bahan ajar dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan merancang bahan ajar animasi karikatur menarik minat siswa dalam membaca materi. Langkah selanjutnya yaitu membuat soal, dengan membuat soal siswa akan



membaca materi terlebih dahulu. Setiap capaian pembelajaran memiliki 5 soal pilihan berganda dan 5 soal esai yang mencakup materi tentang teks anekdot. Soal dan evaluasi ini bertujuan agar siswa lebih memahami materi pembelajaran teks anekdot melalui animasi karikatur.



Gambar 1. Judul dan cover bahan ajar

Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk bahan ajar **animasi karikatur teks anekdot** yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Produk dikembangkan melalui proses validasi oleh **ahli materi** dan **ahli media**, serta dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator. Validasi dilakukan menggunakan angket dengan skala penilaian 1–5. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik setelah dilakukan beberapa tahap revisi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Skor Total	Rata-Rata	Persentase	Kategori
Ahli Materi	85	4,3	90%	Sangat Baik
Ahli Media	61	4,0	81,3%	Baik

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar sudah sesuai dengan **Capaian Pembelajaran (CP)** dan **Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**, serta memenuhi aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Beberapa perbaikan dilakukan, seperti penyesuaian EYD, penyempurnaan tujuan pembelajaran, dan penambahan lembar penilaian siswa. Sementara itu, hasil validasi ahli media menekankan revisi pada desain cover agar lebih proporsional antara teks dan gambar.

Hasil Implementasi (*Implementation*)



Setelah divalidasi dan direvisi, produk diuji cobakan secara terbatas kepada **guru Bahasa Indonesia** dan **siswa kelas X**. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kepraktisan dan keterterimaan bahan ajar di lingkungan pembelajaran sebenarnya. Guru memberikan penilaian terhadap aspek kelayakan isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan bahan ajar. Dari hasil penilaian, diperoleh rata-rata skor 4,3 yang termasuk kategori *baik*. Hal ini menunjukkan bahwa guru menilai bahan ajar animasi karikatur teks anekdot dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih menarik dan kontekstual. Siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap tampilan visual animasi karikatur dan kemudahan memahami isi teks anekdot. Respon siswa menggambarkan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan minat dan keterlibatan dalam proses belajar.

Tabel 2. Hasil Respon Guru terhadap Bahan Ajar

Komponen Penilaian	Rata-rata	Kategori
Kelayakan isi	4,3	Baik

Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas akhir bahan ajar berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Evaluasi menggabungkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon guru.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kelayakan Produk

Sumber Evaluasi	Rata-rata Skor	Persentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
Ahli Materi	4.3	90%	Sangat Baik
Ahli Media	4.0	81.3%	Baik
Respon Guru	4.3	71%	Baik
Rata-rata Total	4.2	80.8%	Baik

Berdasarkan hasil evaluasi, bahan ajar **animasi karikatur teks anekdot** dinyatakan **layak digunakan sebagai sumber belajar** di SMA. Produk ini tidak hanya memenuhi aspek isi dan media, tetapi juga dinilai praktis dan menarik dalam penggunaannya di kelas.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Hasil analisis terhadap kebutuhan bahan ajar animasi karikatur teks anekdot membutuhkan tambahan bahan ajar yang menarik, mudah dipahami dan mampu meningkatkan pemahaman dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar animasikarikatur teks anekdot pada siswa kelas X SMA.
2. Bahan ajar teks anekdot ini layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Hal ini berdasarkan dari hasil penelitian para ahli materi, ahli media, dan penilaian dari guru Bahasa Indonesia dengan kategori baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, A. I. (2022). KRITIK SOSIAL DALAM KARIKATUR (Analisis Semiotika Terkait Kritik Sosial dalam Postingan Instagram Gejayan Memanggil). *Scriptura*, 12(2), 122-132.
- BBC News Indonesia, Pelajar Indonesia jadi Salah Satu Pengguna Teknologi Tertinggi di Dunia, 11 Desember 2018, (www.bbc.com). Diakses tanggal 3 Januari 2020 pukul 23.08 WIB.
- Canty, R. T., & Hadijah, S. (2023). Penggunaan Media Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa SMA.
- Farahiba, A. S. (2022). Pengembangan komik interaktif pahlawan Madura untuk meningkatkan keterampilan literasi pada pembelajaran teks anekdot. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 13-24.
- Harahap, A. S., & Zahra, S. F. (2023). KARIKATUR DIGITAL MENGUNGKAP KRITIK SOSIAL. *Penerbit Tahta Media*.
- Haryani, N. (2021). *Pemanfaatan youtube animasi wayang sebagai modifikasi media pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas x sma negeri 11 kota tangerang selatan tahun pelajaran 2020/2021* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Imrotin, I., Famsah, S., & Wahyuni, S. (2022). Perencanaan Bahan Ajar Teks Anekdote dengan Pendekatan Keterampilan Abad 21 pada Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(4), 821-834
- Kesuma, U., Kusyanti, D., & Muliati, S. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONCEPT SENTENCES UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULISTEKES DESKRIPSI PADA SISWA KELAS X SMA NURUL IMAN TANJUNG MORAWA TAHUN PEMBELAJARAN 2021-2022. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 5(1), 7-17.
- Kurniaseh, S., & Darwis, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Tema 5 Cuaca Berbasis Mind Mapping Kelas III SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 45-54.
- Lestari, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote dengan Gambar Karikatur untuk Siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Basindo*, 4(2), 254-263.