



Efektivitas Media Animasi Kartun dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Indramayu

Ine Saadah^{1*}, Nana Triana Winata², Agus Nasihin³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiralodra, Indonesia

^{2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiralodra, Indonesia

Email: yadivrameta@gmail.com¹, inesaadah.pbsi@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: yadivrameta@gmail.com

Abstract. *Writing skill, particularly in producing negotiation texts, remains a persistent challenge for tenth-grade students, who often struggle with structuring texts, limited vocabulary, and low writing motivation caused by monotonous instructional media. This study aimed to describe students' negotiation-text writing ability before and after the use of cartoon animation media and to examine its effectiveness. A quasi-experimental method with a nonequivalent control group design was employed. The sample was selected through purposive sampling, consisting of Class X-7 as the experimental group (38 students) and Class X-4 as the control group (39 students) at SMA Negeri 2 Indramayu in the 2025/2026 academic year. Data were collected through negotiation-text writing tests assessing text structure, content, and language use, complemented by observation sheets, and analyzed using the Shapiro-Wilk test, Levene's test, and the nonparametric Mann-Whitney U test with SPSS 25. Results showed that the control group's posttest mean score reached 63 (adequate category), while the experimental group achieved a mean score of 80 (good category) with a highest score of 100. The Mann-Whitney U test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), indicating a statistically significant difference between the two groups. These findings confirm that cartoon animation media effectively improves students' negotiation-text writing ability. Teachers are recommended to adopt this medium as an innovative learning strategy, and schools are encouraged to support the availability of supporting audio-visual technological facilities.*

Keywords: *Cartoon Animation Media; Effectiveness; Indonesian Language Learning; Merdeka Curriculum; Negotiation Text Writing.*

Abstrak. Keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Indramayu masih tergolong rendah, ditandai dengan kesulitan menyusun struktur teks, keterbatasan kosakata, dan rendahnya motivasi menulis akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan menulis teks negosiasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi kartun, serta menguji efektivitasnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian dipilih secara purposive, yaitu kelas X-7 sebagai kelas eksperimen berjumlah 38 siswa dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol berjumlah 39 siswa di SMA Negeri 2 Indramayu tahun ajaran 2025/2026. Instrumen penelitian berupa tes menulis teks negosiasi yang mencakup aspek struktur, isi, dan kebahasaan, dilengkapi lembar observasi. Data dianalisis menggunakan uji Shapiro-Wilk, uji Levene, dan uji nonparametrik Mann-Whitney U dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks negosiasi kelas kontrol setelah pembelajaran konvensional termasuk kategori cukup dengan nilai rata-rata 63, sedangkan kelas eksperimen setelah menggunakan media animasi kartun mencapai kategori baik dengan nilai rata-rata 80 dan nilai tertinggi 100. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Temuan ini membuktikan bahwa media animasi kartun efektif meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X. Guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai strategi pembelajaran inovatif, dan sekolah diharapkan mendukung ketersediaan fasilitas teknologi pendukung pembelajaran berbasis audio-visual.

Kata Kunci: Efektivitas; Kurikulum Merdeka; Media Animasi Kartun; Menulis Teks Negosiasi; Pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka bertujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa secara efektif dan santun dalam beragam konteks sosial dan budaya, sekaligus menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 berupa penguatan literasi digital dan pemanfaatan teknologi pembelajaran (Cahya, 2023; Haleem dkk., 2022). Di antara lima keterampilan literasi yang dikembangkan, menulis memegang peran mendasar karena menjadi wahana membangun kemampuan berpikir kritis dan mengorganisasi gagasan secara sistematis. Meskipun demikian, keterampilan menulis secara konsisten dilaporkan sebagai kompetensi bahasa yang dianggap paling sulit oleh sebagian besar siswa (Dalman, 2012), termasuk kesulitan pada aspek struktur kebahasaan, pengembangan ide, dan hambatan psikologis (Akhadiyah dkk., 1988).

Salah satu jenis teks yang menuntut kemampuan berpikir kritis, argumentatif, dan komunikatif adalah teks negosiasi, yang melatih siswa berargumentasi secara logis dan santun untuk mencapai kesepakatan bersama. Hasil observasi peneliti pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Indramayu menunjukkan bahwa siswa masih memiliki pengetahuan terbatas terhadap materi teks negosiasi dan kosakata yang minim, sehingga sulit menyusun kalimat yang sesuai. Permasalahan ini tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga siswa kurang termotivasi dan capaian keterampilan menulisnya rendah.

Penggunaan media yang tepat, seperti audio visual dan animasi, secara konsisten terbukti berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Penerapan model pembelajaran berbantuan media audio visual misalnya terbukti meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi secara signifikan (Puspitasari dkk., 2024). Media animasi kartun, sebagai media audio-visual yang mengolah gambar statis menjadi ilusi gerak disertai narasi audio (Sadiman dkk., 2014; Munir, 2012), dinilai mampu menyajikan pembelajaran secara lebih hidup dan menarik dibandingkan media konvensional (Arsyad, 2011).

Penelitian relevan sebelumnya menunjukkan hasil yang mendukung, antara lain pengembangan media audio pada materi negosiasi yang meningkatkan hasil belajar siswa (Khotimah & Palupi, 2018), pengaruh media animasi berbasis web terhadap pendidikan karakter dalam materi teks negosiasi (Manik & Amri, 2024), serta peningkatan keterampilan menulis paragraf narasi melalui media animasi kartun (Rahman, 2022). Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penggunaan media audio-visual/animasi, namun belum secara khusus menguji efektivitas media animasi kartun pada pembelajaran menulis teks negosiasi di kelas X berbasis Kurikulum Merdeka, sehingga terdapat gap yang perlu diisi oleh penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Indramayu sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media animasi kartun, serta menguji efektivitasnya. Penelitian ini diharapkan memperkaya khazanah ilmu pendidikan bahasa dengan memberikan bukti empiris mengenai relevansi media digital sebagai solusi mengatasi kompleksitas keterampilan menulis dalam kurikulum modern.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang bertujuan menguatkan pengembangan kompetensi dan karakter siswa serta mendukung pemulihan pembelajaran, dengan memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam memilih perangkat ajar (Anggraena dkk., 2022). Dalam kurikulum ini, keterampilan menulis teks negosiasi diajarkan pada Fase E (kelas X SMA) melalui elemen menulis yang menuntut siswa mampu menuangkan gagasan secara logis, kritis, dan kreatif (Kemendikbud, 2022). Capaian ini menjadi dasar penyusunan Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan (Ruspa dkk., 2022).

Keterampilan Menulis dan Teks Negosiasi

Menulis merupakan aktivitas produktif dan ekspresif yang melibatkan proses pengungkapan gagasan ke dalam bentuk tulisan (Saputra, 2014), sekaligus proses berpikir tingkat tinggi yang mencerminkan kesadaran berbahasa dan kompetensi komunikasi seseorang (Zainurrahman, 2013). Teks negosiasi didefinisikan sebagai proses interaksi sosial antara dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan atas perbedaan kepentingan melalui perundingan atau tawar-menawar (Kosasih, 2019). Struktur teks negosiasi umumnya terdiri atas orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan, dengan sebagian ahli menambahkan bagian penutup sebagai unsur kelima. Adapun kaidah kebahasaan teks negosiasi mencakup penggunaan tuturan berpasangan, pronomina, kalimat langsung, kalimat deklaratif, kalimat interogatif, dan kalimat persuasif (Komariah, 2022).

Media Animasi Kartun sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara komunikasi antara pendidik dan siswa untuk mempermudah pemahaman materi secara efektif dan efisien. Media animasi kartun merupakan media audio-visual yang menggabungkan rangkaian gambar bergerak dengan narasi audio, dirancang agar pesan pembelajaran tersampaikan secara menarik dan mudah dipahami (Husni, 2021). Berdasarkan teori pembelajaran multimedia, penggabungan saluran

visual dan auditori dapat meningkatkan pemahaman siswa sejalan dengan prinsip dual coding dan kognisi multimodal, sehingga animasi kartun menjadi alternatif media yang relevan untuk pembelajaran menulis.

Media animasi kartun memiliki sejumlah kelebihan, antara lain mampu menarik perhatian siswa, menyederhanakan penyajian informasi yang rumit, serta memudahkan siswa memahami materi yang sulit (Johari dkk., 2014; Sobron dkk., 2019; Zahroh, 2014). Di sisi lain, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan waktu dan biaya produksi yang tidak sedikit serta ketergantungan pada perangkat pendukung seperti proyektor dan aplikasi penyunting video (Kartowagiran & Wuryanti, 2016; Alannasir, 2016). Melalui visualisasi contoh percakapan negosiasi secara audio-visual, media animasi kartun diharapkan dapat membantu siswa memahami pola komunikasi persuasif yang menjadi inti dari teks negosiasi secara lebih kontekstual.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi-experimental), yaitu desain penelitian eksperimen yang penentuan kelompok eksperimen dan kontrolnya tidak dilakukan secara acak (Creswell, 2015). Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, dengan pola: kelompok eksperimen (O1 X O2) dan kelompok kontrol (O3 O4), yaitu kedua kelompok diberikan pretest, kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan media animasi kartun, kemudian kedua kelompok diberikan posttest dengan instrumen yang sama.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Indramayu pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 436 siswa. Sampel ditentukan secara purposive melalui teknik pengundian terhadap kelas X, dan diperoleh kelas X-7 sebagai kelas eksperimen berjumlah 38 siswa serta kelas X-4 sebagai kelas kontrol berjumlah 39 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menulis teks negosiasi dengan media animasi kartun, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah dan latihan mandiri) tanpa media animasi.

Instrumen penelitian berupa tes menulis teks negosiasi berbentuk soal uraian yang dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu struktur teks (pembuka, isi, penutup), isi (relevansi tema, transparansi, keadilan, dan alternatif), dan kebahasaan (bahasa persuasif, kesantunan, kalimat efektif, dan konjungsi), dengan skor maksimal 100. Instrumen tambahan berupa lembar observasi digunakan untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran, serta pedoman wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia untuk melengkapi data kuantitatif mengenai kondisi

pembelajaran menulis teks negosiasi sebelum penelitian dilaksanakan. Data pretest dan posttest diolah melalui tahapan berikut: (1) uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel tiap kelompok kurang dari 50 siswa, dengan kriteria data berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05; (2) uji homogenitas menggunakan Levene's Test, dengan kriteria data homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05; dan (3) uji hipotesis. Apabila data tidak seluruhnya berdistribusi normal, uji hipotesis dilakukan dengan uji nonparametrik Mann-Whitney U, dengan kriteria H_0 ditolak apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Seluruh pengolahan data statistik dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 25.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada masing-masing kelas selama akhir November hingga awal Desember 2025, meliputi tahap pretest, pemberian perlakuan (pembelajaran menulis teks negosiasi dengan/tanpa media animasi kartun), revisi-penyuntingan, dan posttest. Kelas kontrol (X-4) melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah, diskusi, dan latihan menulis mandiri, sedangkan kelas eksperimen (X-7) melaksanakan pembelajaran dengan menyaksikan tayangan animasi kartun berisi contoh percakapan negosiasi sebelum menyusun teks.

Kemampuan Menulis Teks Negosiasi pada Aspek Struktur, Isi, dan Kebahasaan

Pada aspek struktur teks, kelas kontrol memperoleh rata-rata 9,26 (kategori cukup), dengan mayoritas siswa mampu menghadirkan tiga bagian struktur namun bagian penutup kerap belum tegas menampilkan kesepakatan akhir. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 10,90 (kategori baik), dengan capaian yang lebih merata dan seorang siswa meraih skor tertinggi berkat kemampuan menyusun struktur yang lengkap dan kohesif dari pembuka hingga penutup. Pola ini mengindikasikan bahwa tayangan animasi kartun membantu siswa memvisualisasikan alur negosiasi secara nyata sehingga struktur teks dapat direproduksi dengan lebih baik.

Pada aspek isi, kelas kontrol memperoleh rata-rata 9,54 (kategori cukup), dengan sebagian siswa masih kesulitan menghadirkan alternatif solusi yang konkret dan menampilkan keseimbangan kepentingan antarpihak. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 12,41 (kategori baik), dengan mayoritas siswa mampu mengembangkan tema yang relevan, argumen yang transparan, serta menawarkan solusi alternatif yang kreatif dan realistis. Temuan ini menunjukkan bahwa visualisasi negosiasi pada media animasi kartun efektif membantu siswa memahami dinamika penyampaian kepentingan secara terbuka dan adil.

Pada aspek kebahasaan, kelas kontrol memperoleh rata-rata 9,82 (kategori cukup), dengan penggunaan bahasa persuasif dan konjungsi yang masih terbatas dan cenderung monoton. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 11,90 (kategori baik), dengan sebagian siswa bahkan meraih skor tertinggi karena mampu menggunakan bahasa persuasif yang variatif, menjaga kesantunan secara konsisten, serta merangkai kalimat dan konjungsi secara logis dan kohesif. Contoh dialog autentik pada animasi kartun tampak memberikan model langsung penggunaan bahasa persuasif dalam konteks tawar-menawar.

Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Tabel 1. Perbandingan.

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Nilai Tertinggi (Posttest)
Eksperimen (X-7)	65	80	100
Kontrol (X-4)	63	63	77

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kedua kelas hampir setara (65 berbanding 63), yang menandakan kemampuan awal siswa relatif sama sebelum perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dengan rata-rata posttest 80 dan nilai tertinggi 100, dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai rata-rata 63 dengan nilai tertinggi 77. Temuan ini memperkuat indikasi bahwa media animasi kartun memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,005, pretest kelas eksperimen sebesar 0,012, dan posttest kelas kontrol sebesar 0,003 (seluruhnya $< 0,05$, sehingga tidak berdistribusi normal), sedangkan posttest kelas eksperimen sebesar 0,411 ($> 0,05$, berdistribusi normal). Karena tidak seluruh data berdistribusi normal, uji hipotesis menggunakan statistik nonparametrik Mann-Whitney U, bukan uji-t. Adapun uji homogenitas dengan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi pretest dan posttest seluruhnya di atas 0,05 (masing-masing 0,582 dan 0,506 berdasarkan mean), yang berarti data kedua kelompok bersifat homogen.

Hasil uji Mann-Whitney U pada data posttest menunjukkan nilai U sebesar 159,000, nilai Z sebesar -5,947, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi kartun dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Puspitasari dkk. (2024) yang membuktikan bahwa pembelajaran berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi secara signifikan, serta penelitian Manik dan Amri (2024) yang menunjukkan pengaruh positif media animasi terhadap pembelajaran menulis teks negosiasi. Efektivitas media animasi kartun dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui prinsip dual coding dan kognisi multimodal, di mana penggabungan kanal visual dan auditori membantu siswa mengonstruksi pemahaman konsep negosiasi secara lebih konkret dibandingkan penjelasan verbal semata (Arsyad, 2011). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen tampak lebih aktif dan antusias selama pembelajaran, sementara hasil wawancara dengan guru mengonfirmasi bahwa media animasi kartun belum pernah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran teks negosiasi di sekolah tersebut, sehingga penerapannya memberikan pengalaman belajar yang baru dan bermakna bagi siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain cakupan sampel yang terbatas pada dua kelas di satu sekolah serta durasi perlakuan yang relatif singkat (empat pertemuan), sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan durasi perlakuan yang lebih panjang perlu dilakukan untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media animasi kartun dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas kontrol setelah pembelajaran tanpa media animasi kartun berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 63, mencakup rata-rata aspek struktur 9,26, aspek isi 9,54, dan aspek kebahasaan 9,82. Sebaliknya, kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media animasi kartun berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 80, mencakup rata-rata aspek struktur 10,90, aspek isi 12,41, dan aspek kebahasaan 11,90. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan menulis teks negosiasi kedua kelompok tersebut.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi kartun terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 2 Indramayu. Guru Bahasa Indonesia disarankan memanfaatkan media animasi kartun sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa, khususnya dalam pembelajaran menulis teks yang menuntut kemampuan argumentatif seperti teks negosiasi. Sekolah diharapkan turut mendukung ketersediaan fasilitas teknologi pembelajaran berbasis

audio-visual guna memperluas penerapan media serupa pada materi lain. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sampel dan memperpanjang durasi perlakuan agar diperoleh generalisasi hasil yang lebih kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 2 Indramayu atas izin dan dukungan fasilitas selama pelaksanaan penelitian, serta kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingan yang diberikan. Artikel ini merupakan bagian dari skripsi penulis pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiralodra.

DAFTAR REFERENSI

- Akhadiah, S., Arsjad, M. G., & Ridwan, S. H. (1988). *Pembinaan kemampuan menulis bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of EST*, 2(2), 81–90.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Andiarti, A., Herlina, E., Hartini, & Setiawan, S. (2022). *Panduan pengembangan kurikulum operasional di satuan pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Cahya, A. D. (2023). Literasi digital dan kreativitas siswa dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 45–53.
- Creswell, J. W. (2015). *Riset pendidikan: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif & kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Dalman. (2012). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hasmira, Sumarni, & Hartati. (2017). Penerapan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 128–135.
- Husni. (2021). Pengembangan media animasi kartun dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 15–24.
- Imamah, N. (2012). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadu media animasi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2010>
- Johari, A., Hasan, M., & Bakar, A. R. (2014). Penggunaan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 9–18.

- Kartowagiran, B., & Wuryanti, U. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 232–244. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran kurikulum merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khotimah, N., & Palupi, S. (2018). Pengembangan media audio pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok negosiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA IT Shafta Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–10.
- Komariah, E. (2022). Kaidah kebahasaan teks negosiasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(2), 140–150.
- Kosasih, E. (2019). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Yrama Widya.
- Manik, S., & Amri, M. K. (2024). Pengaruh media animasi berbasis web terhadap nilai pendidikan berbasis karakter dalam materi menulis teks negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 5(1), 88–97.
- Munadi, Y. (2012). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nuswantoro, K., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan media video animasi pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 2745–2754.
- Puspitasari, D., Lestari, A., & Nugroho, B. (2024). Penerapan model problem based learning berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 110–120.
- Rahman, N. (2022). Peningkatan keterampilan menulis paragraf narasi melalui media animasi kartun pada siswa SMA. *Jurnal Aufklarung*, 2(1), 21–29.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman pengembangan media video*. P3AI UPI.
- Ruspa, A., Anggraena, Y., & Wijaya, R. (2022). *Pedoman pembelajaran dan asesmen kurikulum merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Kemendikbudristek.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Saputra, H. (2014). *Strategi pembelajaran menulis kreatif di sekolah*. Bumi Aksara.
- Sobron, A. N., Bayu, R., & Meidawati, S. (2019). Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Wardana, D. (2019). *Konsep dasar pembelajaran di sekolah dasar*. Deepublish.

- Yuanta, F. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita untuk siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 7(1), 36–48.
- Zahroh, F. (2014). Penggunaan media animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 55–62.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis: Dari teori hingga praktik*. Alfabeta.