

Andi Syahputra Harahap
Siti Fatimah Zahra



KARIKATUR DIGITAL

MENGUNGKAP

KRITIK SOSIAL



KARIKATUR DIGITAL MENGUNGKAP KRITIK SOSIAL

Andi Saputera Harahap
Siti Fatimah Zahra



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KARIKATUR DIGITAL MENGUNGKAP KRITIK SOSIAL

Penulis:

Andi Saputera Harahap

Siti Fatimah Zahra

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

v,46, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-8070-99-2 (PDF)

Cetakan Pertama:

Februari 2023

Hak Cipta 2023, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2023 by Tahta Media Group

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)

ANGGOTA IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-NYA, sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Karikatur Digital Mengungkap Kritik Sosial” ini dengan baik tanpa ada halangan.

Kegiatan penelitian ini dapat diselesaikan juga tidak terlepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak, karena itu secara khusus kami sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua teman serta keluarga yang selalu mendukung dan bersama kami dan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Akhir kata kami berharap laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kami menerima saran dan kritik yang membangun demi kesuksesan kedepannya. Kami mohon maaf jika ada kesaslahan atau kekurangan dalam menyusun laporan ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 Karikatur Digital	8
2.3 Teks Anekdot.....	9
2.4 Penelitian Relevan	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Metode Penelitian	14
3.2 Tahap Pengembangan	15
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	16
3.3 Analisis Data.....	17
3.4 Teknik Analisis Data.....	18
3.5 Analisis Lembar Uji Validasi.....	19
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN	21
4.1 Hasil Penelitian	21
4.2 Pembahasan.....	37
BAB V PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
TENTANG PENULIS.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Humor dan sindiran tidak terlepas dari kritik atau masalah-masalah yang terjadi di dalam masyarakat. Masalah-masalah yang ada di masyarakat meliputi masalah politik, ekonomi, pemerintahan, hukum, lingkungan, pertahanan dan keamanan, dan pembangunan. Munculnya beragam permasalahan sosial saat ini yang diamati dan diketahui oleh siswa menjadi sumber inspirasi dalam menyampaikan pendapat dan saran sebagai masyarakat yang demokratis. Bentuk penyampaian pendapat tersebut terwujud dapat ditulis dalam bentuk kritikan melalui humor yaitu teks anekdot. Di mana mengandung nilai sosial dan kritik sosial. Timbulnya kritik sosial merupakan protes dari adanya penyimpangan-penyimpangan norma yang ada dalam masyarakat.

Teks anekdot merupakan cerita lucu yang melibatkan tokoh atau orang yang bersifat faktual. Selain memberikan suatu pembelajaran, anekdot pada dasarnya diambil dari *figure public* atau orang ternama, Anekdot dipahami sebagai teks yang isinya bermuatan peristiwa-peristiwa nyata atau rekaan. Teks anekdot berupa paparan cerita singkat yang menarik, lucu, dan mengesankan karena isinya berupa kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, atau suatu fenomena atau kejadian. Unsur humor yang menjadi salah satu cirinya inilah yang membuat anekdot sangat afektif untuk digunakan sebagai media untuk menyampaikan pendapat. Teks anekdot sebagai salah satu teks sastra yang memiliki tujuan untuk menyampaikan aspirasi berupa kritik dan humor, sehingga melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan menulis secara kreatif dengan tidak menyalahi kaidah yang ada (Susanti & Pratiwi, 2018).

Pada kenyataannya, penyusunan anekdot memiliki teknik khusus dalam penyusunannya agar teks menjadi karya yang lucu dan menarik. Teks anekdot mengandung banyak kritik, salah satunya kritik sosial. Selain itu dalam sebuah teks sastra tentunya memiliki nilai-nilai yang terbentuk dalam setiap karya yang ditulis. Teks anekdot merupakan salah satu teks sastra yang diajarkan di kelas XISMA/SMK. Melalui teks anekdot ini dapat dijadikan media untuk menyampaikan pesan atau kritik terhadap permasalahan sosial yang ada di masyarakat.

Di sekolah, siswa dituntut untuk terampil menulis teks anekdot yang berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel dan konyol. Kita ketahui, menulis sendiri diartikan sebagai proses menuangkan ide atau gagasan didalam

pikiran seseorang. Menulis sejatinya menjadi aspek penting dalam pembelajaran (Firmansyah, 2018). Namun, masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengekspresikan idenya dalam Menyusun teks anekdot. Banyak guru mengeluh terhadap minimnya kemampuan menulis siswa pada saat PJJ, terutama pada materi anekdot. Hal ini tertuju pada hasil belajar yang dikumpulkan melalui melalui pesan elektronik (e-mail), menunjukkan nilai rata-rata rendah. Mirisnya, beberapa siswa mengumpulkan tugas dari hasil jiplakan internet. Rumitnya menulis teks anekdot yang kreatif membuat siswa berfikir secara ringkas, misalnya mengambil jalan plagiasi dari internet. Hal ini menggambarkan rendahnya kemampuan menulis humor siswa serta tergerusnya nilai-nilai kejujuran pada diri siswa.

Menindaklanjutinya, dibutuhkan media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis teks anekdot seperti karikatur digital. Perubahan teknologi dalam komunikasi dan media massa telah membentuk kembali cara di mana masyarakat menerima dan memahami ilmu pengetahuan seperti kemajuan yang natural. Hal tersebut dikarenakan karikatur digital sarat akan makna tersembunyi, yang didominasi oleh unsur satire atau sindiran yang disampaikan secara simbolis sebagai media komunikasi baru. Satire dipilih menjadi unsur sentral karena di dalamnya memiliki aspek humor yang mampu diterima oleh berbagai macam kalangan masyarakat (Suprayuni & Juwariyah, 2019)

Penyampaian pesan melalui humor yang bertujuan untuk mengetahui makna kritikan karena di dalamnya terdapat proses kognitif untuk memberikan sasaran yang tepat. Humor yang terdapat dalam karikatur digital dibuat dengan disrupsi logika berpikir. Ekspresi senyuman tokoh melambangkan kebahasan berpola logika penalaran yang sesuai dengan fenomena keseharian masyarakat Indonesia. Keunikan gaya penyampaian pesan persuasif melalui karikatur yang menggambarkan opini dengan melebih-lebihkan menjadi daya tarik untuk diteliti. Respon masyarakat yang lebih melihat kartun sebagai objek media komunikasi, hiburan, atau bahkan satire. Tentunya, indikasi keberpihakan dapat dilihat ketika masyarakat merespon tentang karikatur.

Pemakaian bahasa selain ditentukan oleh faktor-faktor linguistik juga ditentukan oleh faktor-faktor sosial. Hal ini juga berlaku pada karikatur. Karikatur tersebut ditampilkan dengan berbagai gambar yang lucu dan menarik serta diikuti kalimat singkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa karikatur adalah sebuah wacana yang utuh. Jika kartun digambarkan sebagai gambar yang lucu atau dilucukan supaya pembaca terhibur, tersenyum, atau tertawa geli, karikatur adalah bagian kartun yang diberi muatan pesan yang mempunyai nuansa kritik atau usulan terhadap seseorang atau kelompok.

Meskipun cara penyajiannya disertai dengan humor, karikatur sebagai suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual dijadikan sebagai wahana kritik sosial. Sementara itu, tokoh-tokoh karikatur adalah tokoh-tokoh tiruan lewat distorsi untuk memberikan persepsi tertentu kepada pembaca sehingga sering kali disebut *portrait caricature*. Karikatur digital berkaitan dengan aspek pragmatik karena penggunaan bahasa dalam karikatur merupakan suatu fungsi bahasa sebagai alat komunikasi antar manusia. Rahardi (2000:48) menyatakan bahwa pragmatik mengkaji maksud penutur dalam menuturkan satuan lingual tertentu pada sebuah bahasa. Konteks digunakan untuk mengungkapkan maksud (makna penutur) yang tersembunyi di balik sebuah ujaran/tuturan (Resticka, 2017)

Pembelajaran ideal akan terlaksana dengan baik apabila komponen-komponen dalam sistem pembelajaran berperan secara optimal. komponen-komponen sistem pembelajaran yang dimaksud adalah manusia (*man*), teknologi media (*devise*), strategi pembelajaran (*technique*), lingkungan belajar (*setting*), sumber belajar (*material*), dan pesan pembelajaran (*message*). Media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu saja, namun juga dapat membantu dalam menyajikan dan menyalurkan pesan. Salah satu dampak positif dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan kualitas hasil belajar serta dapat mempersingkat waktu pembelajaran karena dapat menyajikan materi pelajaran dalam jumlah yang banyak dan peserta didik dapat menyerapnya (Munandar & Surjono, 2018).

Penelitian ini pun mencoba ikut melihat bagaimana media merepresentasikan suatu fenomena kekinian dengan karikatur digital. Penelitian ini juga ingin menunjukkan bahwa karikatur digital dapat menjadi salah satu cara untuk mengamati sikap masyarakat terhadap sebuah fenomena. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini yaitu tentang kritik moral dalam teks anekdot karya siswa oleh Nugroho (2017) yang dilatarbelakangi oleh fenomena sosial yang menyangkut dalam nilai-nilai moral, khususnya dalam penyimpangan nilai-nilai moral.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik dan guru kelas XI SMK Jambi terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan karikatur digital?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas XI SMK Jambi?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks

anekdot bagi peserta didik kelas XI SMK Jambi?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian berdasarkan perumusan masalah diatas adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas XI SMK Jambi terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan karikatur digital.
2. Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas XI SMK Jambi
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas XI SMK Jambi.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia khususnya pada kelas XI SMK Jambi dari produk media pembelajaran karikatur digital yang dihasilkan peneliti. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik, menginspirasi siswa dalam menulis teks anekdot kelas XI SMK Jambi.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran menggunakan karikatur digital dapat membangkitkan motivasi serta ketertarikan peserta didik dalam mempelajari teks anekdot, mempermudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru, serta meningkatkan hasil belajar.

2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi, menjadi alternatif media yang diterapkan dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

3 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah jumlah media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik pada materi teks anekdot, meningkatkan mutu pembelajaran di

sekolah, dan media karikatur digital menjadi salah satu referensi media yang digunakan guru dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Munandar, A. H., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdota pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Aprilliyani, V. T. R. (2020). Sindiran dalam Teks Anekdota Karya Siswa Kelas X Smk Negeri 7 Malang. *BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*, 4(1), 144-156.
- Damayanti, N. K. A., Martha, I. N., & Gunatama, G. (2014). Pembelajaran menulis teks anekdot berpendekatan saintifik dengan model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) pada siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit 1 di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 2(1).
- Dewi, K. C., & Zulaeha, I. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teks Anekdota Tema Konflik Sosial di Kalangan Remaja dengan Pendekatan CLIL dan Model Berbasis Proyek. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 172-176.
- Firmansyah, F., & Firmansyah, D. (2018). Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Media Cerita Lucu Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(4), 585-590.
- Ichlas, A., & Yuningsih, C. R. (2020). Humor Sebagai Penyampaian Pesan Atau Kritik Sederhana Melalui Lukis Gag Cartoon. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Jayanti, R., & Rahayuningsih, S. (2020). Peran Aplikasi Schoology dalam Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Teks Anekdota. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 25-36.
- Mayora, S. R. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdota Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 192-200.
- Mulyati, L. (2018). Penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 187-194.

- Ponika, R., Siregar, N., & Puspita, R. (2019). Representasi Kritik Sosial Terhadap Polisi Pada Karikatur di Media Sosial. *Jurnal Daring Mahasiswa Komunikasi*, 1(1), 19-26.
- PRAMUDYA, A. (2009). ANALISIS ISI PESAN DALAM KARIKATUR DI INTERNET SEBAGAI KRITIK SOSIAL (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ramadhan, S., & Sembiring, B. O. (2020). E-DESIGN KARIKATUR DIGITAL. In *SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI* (Vol. 1, No. 1, pp. 515-520).
- Resticka, G. A. (2017). Pemanfaatan Aspek Kebahasaan Bentuk Kata Tuturan Humor dalam Karikatur. *Haluan Sastra Budaya*, 1(1), 43-65.
- Sari, R., Hudiyono, Y., & Soe'oed, R. (2017). Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya*, 1(4), 317-330.
- Sholekah, L. A. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Kesantunan Berbahasa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Siswa Kelas X MIA-4 SMA Negeri 1 Grobogan Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1).
- Somodana, W., Sutresna, I. B., & Indriani, M. S. (2015). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) dalam pembelajaran menulis teks anekdot. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).
- Suprayuni, D., & Juwariyah, A. (2019). Humor Dan Satire Kartun Media Massa Sebagai Komunikasi Visual Di Era Disrupsi. *Avant Garde*, 7(2), 187-202.
- Susanti, Y. (2018). Kritik Sosial dalam Teks Anekdote Karya Siswa Kelas X MA Bilingual Batu. *BASINDO: jurnal kajian bahasa, sastra Indonesia, dan pembelajarannya*, 2(2), 147-156.
- Triyani, N., Romdon, S., & Ismayani, M. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 713-720.
- Waluyanto, H. D. (2000). Karikatur sebagai karya komunikasi visual dalam penyampaian kritik sosial. *Nirmana*, 2(2).
- Zain, B. M., Wahidah, B., & Ali, N. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Melalui Whatsapp dan Facebook di

Kelas X SMKN 4 Mataram (Ke Arah Pengembangan Multimedia). Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia, 2(1), 45-55.

TENTANG PENULIS

Andi merupakan nama pena yang dimiliki oleh sebuah penulis bernama asli Andi Syahputra Hrp. Bisa dibilang bahwa Andi merupakan salah satu penulis yang berbakat dan paling produktif. Hal tersebut terbukti dari berbagai hasil karyanya yang muncul pada setiap tahun. Andi Syahputra Harahap lahir di Padang Sidempuan pada tanggal 10 Februari 1988. Ide yang dituangkan oleh Andi dianggap tidak biasa karena terkesan sangat unik dan mampu dipahami dengan mudah. Setelah menamatkan Pendidikan S-1 di Universitas Negeri Medan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, lulus pada tahun 2012. Kemudian, melanjutkan Pendidikan S-2 di Universitas Negeri Medan, menyelesaikan study pada tahun 2017. Saat ini ia bekerja sebagai Dosen di Fkip Universitas Alwashliyah Medan.

Siti Fatimah Zahara, M.Pd. Lahir di Medan pada tanggal 18 Agustus 1991. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Medan (UNIMED) tahun 2014. lulus S2 di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Medan (UNIMED) tahun 2017. Sampai saat ini menjadi dosen tetap di Universitas Alwashliyah Medan. Penulis aktif melaksanakan penelitian dan memenangkan penelitian data hibah pada tahun 2020-2022. Penulis juga aktif melaksanakan penelitian dan menulis monograf maupun buku ajar untuk perguruan tinggi. Tersertifikat BNSP sebagai *Trainer of Training*.



Karikatur sebagai humor unik untuk sarana sindiran dan kritik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media karikatur digital dalam pembelajaran teks anekdot dalam mengungkap kritik sosial melalui senyuman. Salah satu permasalahan menulis anekdot adalah minimnya sarana dan prasarana yang tersedia, sehingga guru dituntut lebih kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, misalnya mengembangkan media inovatif melalui media karikatur digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran animasi karikatur bergerak secara berseri yang digunakan untuk menginterpretasi pesan untuk mengungkapkan perasaan dan makna di balik senyuman. Pentingnya media karikatur digital sebagai media kreatif menulis teks anekdot sebagai sarana menyampaikan kritik terhadap fenomena yang terjadi dengan memperhatikan kesantunan dalam berbicara maupun bersikap. Teknik pengumpulan data melalui observasi, pemberian angket, dan tes. Luaran dan target dari hasil penelitian ini yaitu terciptanya media pembelajaran berupa karikatur digital yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis anekdot dalam mengungkap kritik melalui senyuman.



CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.co
Ig : tahtamedigroup
Telp/WA : +62 896-5427-395

ISBN 978-623-8070-80-2 (PDF)



9 786238 070992