Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 6 | Nomor 02 | November 2026
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v6i02.9113

Transformasi Implikatur Konvensional ke dalam Media Audio Visual Cerita Berseri Berbasis Digital

Author:
Wardah Zahra[1]
Cut Nuraini[2]
Hendra Setiawan[3]

Afiliation:
Universitas Singaperbangsa Karawang[1,2,3]

Corresponding email
zhraawardah@gmail.com[1]
cut.nuraini@fkip.unsika.ac.id[2]
hendra.setiawan@fkip.unsika.ac.id[3]

Histori Naskah:
Submit: 2026-07-05
Accepted: 2026-11-05
Published: 2026-11-12

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Urgensi penguasaan implikatur konvensional terletak pada kemampuannya mengurai pesan tersirat dalam tuturan, yang mana hal ini menjadi fondasi krusial dalam merancang bahan ajar teks narasi. Berangkat dari kebutuhan akan pembaruan media ajar yang dapat memfasilitasi siswa memahami konteks tersirat, penelitian ini mengeksplorasi konten "Kisah Horor Wawak" dari kanal YouTube Nadia Omara. Konten tersebut dinilai menyuguhkan aneka tuturan bermakna implisit sehingga sangat relevan dijadikan sebagai sumber belajar berbasis konteks. Melalui pendekatan kualitatif-deskriptif, riset ini tidak hanya memetakan wujud implikatur konvensional, tetapi juga mengemasnya menjadi media audio visual cerita berseri digital yang ditujukan bagi peserta didik kelas IX. Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat, yang selanjutnya dianalisis menggunakan kerangka teori implikatur konvensional dari Grice. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa tuturan-tuturan dalam konten tersebut mengandung implikatur konvensional dengan fungsi beragam, mulai dari mempertajam maksud penutur, menyalurkan kritik sosial, hingga menyelipkan amanat moral secara tersirat. Hasil analisis tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam media audio visual cerita berseri digital yang menyinergikan elemen visual, audio, dan alur narasi secara berurutan guna mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Sebagai kesimpulan akhir, simpulan riset ini menegaskan bahwa kajian implikatur konvensional dapat dieksplorasi untuk merancang media pembelajaran kontekstual yang menarik, sekaligus memperkuat pemahaman makna tersirat dan literasi digital para peserta didik secara lebih efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Bahan Ajar; Cerita Berseri; Implikatur Konvensional; Media Audio Visual; Teks Narasi

Pendahuluan

Integrasi teknologi digital ke dalam ruang belajar saat ini menjadi sebuah keniscayaan demi mewujudkan proses pembelajaran yang lebih atraktif, efisien, interaktif, serta mudah dijangkau oleh peserta didik (Hasmiza dan Humaidi, 2023). Di antara berbagai platform yang tersedia, YouTube menawarkan kekayaan konten audiovisual yang sangat menunjang transfer informasi, membangkitkan minat belajar, serta memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri (Hendar et al., 2021; Tinambunan & Siahaan, 2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan YouTube salah satunya diwujudkan melalui pengembangan media audiovisual cerita berseri berbasis digital. Sinergi antara elemen visual dan audio terbukti mampu mempermudah pemahaman materi, merangsang daya

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 6 | Nomor 02 | November 2026
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v6i02.9113

imajinasi, dan meningkatkan antusiasme belajar siswa (Putri et al., 2024). Lebih lanjut, penyajian cerita yang tersusun secara kronologis sangat membantu peserta didik dalam menelusuri alur serta mengaitkan antarkejadian di dalam narasi (Ramadhani et al., 2025).

Selain berfungsi memperkuat pemahaman struktur cerita, media audiovisual juga berperan penting dalam memperkenalkan penggunaan bahasa sesuai konteks komunikasi. Kajian pragmatik, khususnya implikatur konvensional, menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk membedah makna tambahan yang timbul dari penggunaan unsur kebahasaan tertentu. Penguasaan implikatur konvensional menjadi krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebab siswa dituntut tidak hanya memahami teks secara literal, tetapi juga mampu menangkap pesan tersirat di balik pilihan kata atau ungkapan. Kompetensi ini akan memudahkan siswa dalam menafsirkan maksud tuturan, mengikuti alur dialog antartokoh, serta menyimpulkan pesan moral dalam teks narasi. Oleh sebab itu, analisis implikatur konvensional memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai materi pendukung pembelajaran teks narasi yang lebih kontekstual.

Konten cerita horor di platform YouTube dapat dijadikan sebagai sumber data kajian implikatur konvensional karena menyuguhkan beragam tuturan, narasi, dan latar cerita yang kaya. Salah satu kanal yang relevan adalah "Kisah Horor Wawak" milik Nadia Omara. Konten ini menyajikan rangkaian cerita melalui perpaduan narasi, suara, gambar, dan peristiwa yang berkesinambungan. Karakteristik tersebut memicu munculnya penggunaan bahasa bermakna tambahan sehingga sangat tepat untuk dianalisis secara pragmatik. Selain itu, rangkaian ceritanya berpotensi besar untuk dimanfaatkan sebagai basis pengembangan media audiovisual cerita berseri dalam pembelajaran teks narasi.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji implikatur dan pemanfaatan media digital, terdapat celah (gap) yang belum terjembatani secara komprehensif. Lailiah et al. (2023) misalnya, telah meneliti implikatur dalam podcast Deddy Corbuzier, namun fokusnya lebih ditekankan pada aspek kesantunan berbahasa. Sementara itu, Arifianti dan Kusumaningsih (2018) menganalisis implikatur konvensional dan nonkonvensional dalam debat calon presiden, tetapi memposisikannya murni sebagai strategi komunikasi politik. Kedua riset tersebut memiliki kelemahan karena hanya berhenti pada tahap analisis teoretis dan belum mengarahkan temuan mereka pada upaya pengembangan media pembelajaran yang aplikatif.

Di sisi lain, dalam ranah pengembangan media, Novitasari dan Rukmi (2017) mengembangkan kartu gambar berseri untuk keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar, sedangkan Winingsih et al. (2025) menguji efektivitas video YouTube untuk pembelajaran menulis teks narasi. Sayangnya, kedua penelitian ini belum menjadikan analisis kebahasaan (pragmatik) sebagai fondasi utama dalam merancang media tersebut. Rizkia (2024) memang telah berupaya mengintegrasikan analisis implikatur dari podcast YouTube ke dalam E-Modul teks anekdot untuk siswa SMK. Namun, riset tersebut memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian ini, baik dari segi objek kajian, jenis implikatur yang dianalisis, bentuk produk akhir, maupun target sasaran pembelajarannya.

Berdasarkan perbandingan kritis tersebut, masih terbuka ruang penelitian yang lebar untuk mengintegrasikan analisis implikatur konvensional, klasifikasi pemicu leksikal, dan pengembangan media audiovisual cerita berseri berbasis digital khusus untuk pembelajaran teks narasi kelas IX SMP. Kebaruan (novelty) dari riset ini terletak pada pemilihan konten "Kisah Horor Wawak" sebagai objek kajian, fokus analisis pada implikatur konvensional beserta pemicu leksikalnya, serta transformasi hasil analisis tersebut menjadi media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang sekadar menghasilkan kajian teoretis, media kartu gambar, atau memanfaatkan video YouTube yang sudah ada, penelitian ini secara mandiri memproduksi media audiovisual cerita berseri. Sebagai penyempurna, media tersebut dilengkapi

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 6 | Nomor 02 | November 2026
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v6i02.9113

dengan instrumen *brain games* guna mendongkrak keterlibatan aktif siswa dalam memahami makna tersirat di dalam teks narasi.

Studi Literatur

Landasan teoretis penelitian ini bertumpu pada kajian pragmatik, khususnya konsep implikatur konvensional yang diperkenalkan oleh Grice (1975). Dalam kerangka ini, implikatur dipahami sebagai makna implisit yang tidak disampaikan secara literal, melainkan melekat pada penggunaan penanda kebahasaan tertentu. Oleh karena itu, teori ini menjadi instrumen utama untuk membedah dan memetakan bentuk implikatur konvensional yang muncul dalam tuturan naratif pada konten YouTube "Kisah Horor Wawak".

Tinjauan terhadap riset sebelumnya menunjukkan bahwa kajian pragmatik pada media digital telah banyak dilakukan. Lailiah et al. (2023) menganalisis tuturan dalam podcast Deddy Corbuzier, sementara Rizkia (2024) mengeksplorasi konten YouTube Podkaesang Depan Pintu. Kedua studi tersebut membuktikan bahwa konten digital merupakan sumber data yang valid untuk analisis pragmatik. Sejalan dengan itu, Arifianti dan Kusumaningsih (2018) meneliti implikatur konvensional dan nonkonvensional dalam debat capres. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memiliki irisan dalam mengkaji makna tersirat, terdapat perbedaan mendasar pada objek kajian dan fokus analisis. Penelitian ini secara spesifik memusatkan perhatian pada implikatur konvensional yang terkandung dalam narasi cerita horor, yang belum disentuh oleh riset-riset sebelumnya.

Di ranah pengembangan media pembelajaran, Novitasari dan Rukmi (2017) telah mengembangkan media kartu gambar berseri untuk melatih keterampilan menulis narasi siswa. Sementara itu, Winingsih et al. (2025) menguji efektivitas pemanfaatan video YouTube dalam pembelajaran menulis teks narasi. Kedua temuan ini mengonfirmasi bahwa media visual dan digital memberikan dampak positif terhadap pembelajaran narasi. Namun, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan hasil analisis pragmatik ke dalam bentuk bahan ajar cerita berseri audiovisual, sebuah pendekatan yang belum diterapkan dalam studi-studi tersebut.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, teridentifikasi celah penelitian (research gap) berupa belum terpadunya kajian implikatur konvensional pada narasi YouTube dengan proses pengembangan bahan ajar cerita berseri audiovisual untuk jenjang SMP. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak sekadar mendeskripsikan implikatur konvensional dalam konten Kisah Horor Wawak episode "Kos Darma", tetapi juga mentransformasikan hasil analisis tersebut menjadi fondasi perancangan bahan ajar cerita berseri audiovisual yang aplikatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Pemilihan pendekatan ini didasari oleh tujuan penelitian untuk menggali dan mendeskripsikan secara mendalam makna implikatur konvensional yang terkandung dalam tuturan. Instrumen utama dalam menganalisis data adalah kerangka teori implikatur konvensional yang dikemukakan oleh Herbert Paul Grice (1975), yang berfokus pada identifikasi kata-kata pemicu (pemicu leksikal) dan pemaknaannya.

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah satu video dari konten Kisah Horor Wawak (KHW) di kanal YouTube Nadia Omara, yaitu episode 357 yang berjudul "KOS DARMA". Video ini memiliki durasi tayang kurang lebih 45 menit. Pemilihan video tersebut dilakukan secara *purposive sampling* (sampel bertujuan) dengan pertimbangan: (1) video ini merepresentasikan gaya bercerita yang komunikatif; (2)

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 6 | Nomor 02 | November 2026
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v6i02.9113

kepadatan narasi yang kaya akan konteks; dan (3) relevansinya sebagai dasar pengembangan bahan ajar teks narasi.

Data penelitian ini berfokus pada penggalan tuturan (kata, frasa, atau kalimat) yang diindikasikan mengandung implikatur konvensional. Indikator identifikasi dalam penelitian ini adalah kemunculan pemicu leksikal spesifik (seperti: *karena, tapi, jadi, akhirnya, ternyata, bahkan,* dan *padahal*) yang membentuk makna tambahan di luar makna literalnya. Berdasarkan hasil penyaringan, ditemukan sebanyak 24 tuturan yang memenuhi kriteria indikator tersebut.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu simak, catat, dan dokumentasi. Tahap penyimakan dilakukan dengan menonton video secara berulang dan teliti untuk mengidentifikasi tuturan yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, teknik catat dilakukan dengan mentranskripsikan tuturan ke dalam tabel data. Kartu data tersebut memuat informasi komprehensif, meliputi: konteks tuturan, waktu kemunculan (menit/detik), kata pemicu, makna harfiah, dan rumusan makna implikatur konvensional.

Analisis data mengadopsi model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses reduksi dilakukan dengan memilah tuturan yang benar-benar merepresentasikan implikatur konvensional. Data yang telah disaring kemudian disajikan dalam bentuk kartu data untuk dianalisis menggunakan teori Grice, sebelum akhirnya ditarik sebuah kesimpulan.

Untuk menjamin keabsahan data (*trustworthiness*), penelitian ini menerapkan prosedur validasi sebagai berikut:

1. Ketekunan Pengamatan: Transkripsi hasil simakan diperiksa kembali secara silang dengan video asli, mencocokkan akurasi waktu dan konteks tuturan untuk menghindari kesalahan penafsiran.
2. Expert Judgment (Penilaian Ahli): Rancangan bahan ajar audiovisual yang dikembangkan dari hasil analisis divalidasi oleh dosen pembimbing yang berkompeten di bidangnya, serta divalidasi oleh guru Bahasa Indonesia. Validasi ini bertujuan menguji kesesuaian materi dengan kurikulum dan kelayakan media sebelum diimplementasikan.
3. Triangulasi Sumber: Data yang dianalisis dikonfirmasi kesesuaiannya dengan konteks cerita secara keseluruhan pada video tersebut.

Hasil dari analisis implikatur konvensional yang telah divalidasi ini kemudian dimanfaatkan sebagai fondasi utama dalam menyusun bahan ajar audiovisual cerita berseri untuk siswa kelas IX SMP.

Hasil

Hasil analisis terhadap konten Kisah Horor Wawak (KHW) pada kanal YouTube Nadia Omara menemukan 24 tuturan yang mengandung implikatur konvensional. Implikatur tersebut muncul melalui penggunaan pemicu leksikal yang memiliki makna tambahan di luar makna harfiahnya. Pemicu leksikal yang ditemukan antara lain karena, tapi, jadi, akhirnya, ternyata, bahkan, dan padahal. Penggunaan pemicu tersebut membentuk hubungan makna berupa sebab-akibat, pertentangan, urutan peristiwa, penegasan informasi, serta pertentangan antara harapan dan kenyataan.

Berdasarkan hasil pengelompokan, makna implikatur konvensional yang ditemukan terdiri atas tujuh kategori. Rincian jumlah data dan persentasenya disajikan dalam Tabel 1.

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 6 | Nomor 02 | November 2026
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v6i02.9113

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Implikatur Konvensional

No	Implikatur Konvensional	Jumlah Data
1	Sebab-akibat	8
2	Pertentangan	5
3	Urutan Peristiwa/Akibat	4
4	Urutan Peristiwa	3
5	Penegasan Informasi Baru	2
6	Penegasan	1
7	Pertentangan, Harapan, dan Kenyataan	1
Jumlah		**24**

Berdasarkan data pada Tabel 1, kategori sebab-akibat mendominasi temuan dengan 8 data (33,33%). Posisi berikutnya diikuti oleh makna pertentangan sebanyak 5 data (20,83%), serta urutan peristiwa/akibat sebanyak 4 data (16,67%). Adapun urutan peristiwa ditemukan 3 data (12,50%), penegasan informasi baru sebanyak 2 data (8,33%), dan masing-masing 1 data (4,17%) untuk kategori penegasan serta pertentangan antara harapan dan kenyataan.

Guna memberikan gambaran yang lebih komprehensif, berikut disajikan contoh representatif dan analisis untuk setiap kategori temuan:

1. Kategori Sebab-Akibat

   "Mereka sadar kalau semua ini terjadi ya karena perbuatan mereka sendiri."

   Kata "karena" pada tuturan tersebut bertindak sebagai pemicu implikatur konvensional. Secara literal, kalimat ini menyatakan kesadaran tokoh. Namun, makna tambahan (implikatur) yang muncul menunjukkan adanya relasi kausalitas; peristiwa yang menimpa tokoh adalah konsekuensi logis dari tindakan mereka di masa lalu.

2. Kategori Pertentangan

   "Niatnya dia pengen cari kerja, tapi yang dia dapat malah teror mistis."

   Penggunaan konjungsi "tapi" menghadirkan implikatur pertentangan yang tajam antara ekspektasi awal tokoh (mencari pekerjaan) dengan realitas yang dihadapi (teror mistis). Kata ini memberikan penekanan bahwa kenyataan yang dialami berbanding terbalik dengan harapan.

3. Kategori Urutan Peristiwa/Akibat

   Tuturan yang menceritakan keputusan Zayan untuk tetap tinggal di kos memuat kata "akhirnya". Pemicu leksikal ini menandai sebuah implikatur berupa hasil atau konsekuensi dari serangkaian pertimbangan dan peristiwa yang mendahuluinya.

4. Kategori Urutan Peristiwa

   "Dan ternyata betul yang Maudi bilang kemarin."

   Kata "ternyata" mengimplikasikan adanya proses verifikasi. Tuturan ini menunjukkan bahwa informasi yang sebelumnya dianggap dugaan atau ramalan, kini terbukti kebenarannya seiring berjalannya alur cerita.

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 6 | Nomor 02 | November 2026
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v6i02.9113

5. Kategori Penegasan Informasi Baru

   Penggunaan kata *"bahkan" dalam tuturan "Bahkan waktu datang survei pun kita cuman bisa ngelihat kondisi fisik bangunannya..."* berfungsi memberikan penegasan ekstrem. Kata ini mengimplikasikan bahwa keterbatasan informasi yang diperoleh sangat mutlak, di mana satu-satunya hal yang bisa diketahui hanyalah kondisi fisik dan fasilitas bangunan.

6. Kategori Penegasan dan Pertentangan (Harapan vs Kenyataan)

   Kata "padahal" sering muncul untuk menegaskan sebuah ironi. Pemicu ini mengimplikasikan adanya kesenjangan yang kontras antara apa yang seharusnya terjadi (harapan) dengan apa yang benar-benar terjadi di lapangan (kenyataan).

Berdasarkan paparan tersebut, pemicu leksikal tidak sekadar berfungsi sebagai penghubung antarklausa. Lebih dari itu, setiap pemicu membawa muatan makna konvensional yang spesifik, yang memandu pendengar untuk memahami jalinan informasi, maksud tersirat penutur, dan dinamika alur cerita secara lebih utuh.

Pembahasan

Interpretasi Implikatur Konvensional dalam Konten Kisah Horor Wawak Berdasarkan Teori Grice

Temuan penelitian ini mengonfirmasi relevansi Teori Implikatur Konvensional Grice (1975) dalam membedah tuturan naratif pada konten digital. Grice menegaskan bahwa makna tuturan tidak hanya ditentukan oleh unsur literal, melainkan juga oleh penggunaan penanda bahasa tertentu yang mengikat makna tambahan. Dalam konteks konten Kisah Horor Wawak, penggunaan kata *karena, tapi, akhirnya, ternyata, bahkan*, dan *padahal* bukan sekadar penghubung gramatikal, melainkan instrumen pragmatik yang mengarahkan pendengar pada kesimpulan tertentu. Sebagai contoh, dominasi kategori sebab-akibat (33,33%) mengindikasikan bahwa alur cerita horor sangat bergantung pada relasi kausalitas untuk membangun ketegangan; penutur menggunakan kata "karena" untuk memvalidasi peristiwa mistis yang terjadi sebagai konsekuensi logis dari tindakan tokoh.

Interpretasi ini menepis asumsi bahwa narasi horor hanya mengandalkan unsur visual untuk menakuti penonton. Sebaliknya, kekuatan cerita justru dibangun melalui permainan diksi yang memicu imajinasi pendengar melalui implikatur. Pemahaman terhadap mekanisme kebahasaan ini menjadi esensial karena, seperti ditegaskan Grice, penutur dan pendengar memiliki prinsip kerja sama (*cooperative principle*) untuk menafsirkan maksud tersirat di balik pilihan kata tersebut.

Perbandingan Temuan dengan Penelitian Terdahulu

Jika dikomparasikan dengan riset sebelumnya, temuan analisis implikatur dalam konten Kisah Horor Wawak ini memiliki irisan sekaligus perbedaan yang mendasar. Penelitian Lailiah et al. (2023) yang menganalisis implikatur dalam podcast Deddy Corbuzier menemukan bahwa implikatur berfungsi sebagai strategi kesantunan berbahasa. Sementara itu, Arifianti dan Kusumaningsih (2018) menyimpulkan bahwa implikatur dalam debat politik digunakan sebagai instrumen retorika untuk menyerang lawan. Berbeda dengan kedua temuan tersebut, implikatur konvensional dalam cerita horor Wawak lebih berfungsi untuk membangun atmosfer dramatis, menyampaikan pesan moral secara implisit, dan memanipulasi ekspektasi pendengar (misalnya penggunaan kata "tapi" dan "padahal" untuk menciptakan efek kejutan).

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 6 | Nomor 02 | November 2026
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v6i02.9113

Dengan demikian, penelitian ini memperluas khazanah kajian pragmatik, yang mana objek kajiannya tidak lagi terbatas pada ranah politik atau kesantunan, tetapi merambah pada ranah sastra lisan digital (cerita horor).

Keterkaitan Hasil Analisis dengan Pengembangan Media Pembelajaran

Temuan di atas memberikan implikasi praktis yang kuat terhadap pengembangan bahan ajar audiovisual cerita berseri untuk siswa kelas IX. Berbeda dengan Novitasari dan Rukmi (2017) yang mengembangkan media kartu gambar berseri, atau Winingsih et al. (2025) yang memanfaatkan video YouTube yang sudah ada, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mentransformasikan hasil analisis pragmatik menjadi media yang diproduksi secara mandiri.

Pemetaan kategori implikatur menjadi dasar penyusunan materi. Kategori sebab-akibat dan urutan peristiwa dapat digunakan guru untuk melatih siswa memahami alur dan kronologi cerita. Adapun kategori pertentangan dan penegasan dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan siswa menafsirkan makna tersirat dan menangkap pesan moral. Media audiovisual yang dilengkapi dengan *brain games* ini dirancang agar siswa tidak hanya membaca teks secara literal, melainkan terbiasa menganalisis hubungan antarkata pemicu dan implikatur yang menyertainya.

Keterbatasan Pemanfaatan Hasil Penelitian

Meskipun analisis pragmatik ini telah menghasilkan rancangan bahan ajar audiovisual yang divalidasi oleh ahli materi dan guru, penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum melakukan uji implementasi secara langsung kepada peserta didik. Oleh sebab itu, efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman makna tersirat dan literasi digital siswa belum dapat diukur secara empiris. Pengujian efektivitas melalui *quasi-experiment* atau penelitian tindakan kelas masih sangat diperlukan pada riset lanjutan guna membuktikan dampak media terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa konten digital berupa cerita horor di YouTube merepresentasikan penggunaan bahasa yang kaya akan makna tersirat. Secara teoretis, temuan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap khazanah kajian pragmatik, khususnya dalam mengisi celah (gap) pemahaman mengenai bagaimana pemicu leksikal (seperti *karena, tapi, akhirnya*) tidak sekadar berfungsi gramatikal, melainkan mampu membentuk implikatur konvensional yang membangun alur dan ketegangan narasi. Penelitian ini menegaskan bahwa dalam ranah pragmatik, pemaknaan sebuah tuturan tidak dapat dilepaskan dari konteks kebahasaan yang melingkupinya, melampaui batas makna literal semata.

Adapun secara praktis, hasil pemetaan implikatur konvensional ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi di jenjang SMP. Transformasi hasil analisis menjadi media audiovisual cerita berseri berbasis digital menawarkan alternatif bahan ajar kontekstual yang relevan dengan literasi digital siswa. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami isi cerita secara eksplisit, tetapi juga dilatih untuk mengidentifikasi pemicu leksikal, memahami hubungan antarmakna, serta menafsirkan pesan moral yang tersirat.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum menguji efektivitas media secara langsung kepada peserta didik. Oleh karena itu, direkomendasikan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan uji coba (eksperimen) dan uji kelayakan secara komprehensif guna mengukur sejauh mana

media audiovisual cerita berseri ini mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi narasi siswa secara empiris.

Referensi

Arifianti, I., & Kusumaningsih, D. (2018). *Interpretasi Pragmatik Melalui Implikatur Konvensional dan Nonkonvensional dalam Debat Capres Indonesia 2024*. *2015*(November 2015), 1–2.

Grice, H. P. (1975). Logic and Conversation. In P. Cole & J. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics* (Vol. 3, pp. 41–58). Academic Press.

Hasmiza, & Humaidi, N. (2023). Efektivitas YouTube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa. *Research and Development Journal Of Education*, *9*(1), 97–105. https://e-journal.unair.ac.id/index.php/RLJ

Hendar, Tanjung, R., Arini, D. A., Syahid, A., & Rudiyana. (2021). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, *4*(1), 39–46. https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i1.1183

Lailiah, M., PHM, S., & Nayla, A. (2023). Implikatur Tuturan Podcast Deddy Corbuzier pada Episode Bersama Nadiem Makarim. *Sasindo*, *10*(2), 287–297. https://doi.org/10.26877/sasindo.v10i2.14532

Novitasari, R., & Rukmi, A. S. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR BERSERI PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak. *Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri PENGEMBANGAN*, *1*(2), 1227–12236.

Putri, S. S., Anggraini, T. R., & Hastuti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas Viii Semester Genap Smpn 17 Tulang Bawang Barat. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*(1), 71–84. https://www.stkippgribl.ac.id/eskripsi/index.php/warahan/article/view/990/803

Ramadhani, N. W., Azis, S. A., & Arif, T. A. (2025). Pengaruh Penerapan Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Mendongeng Siswa Kelas II UPT SDN Padang 03 Kepulauan Selayar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, *4*(2), 2408–2415.

Rizkia, P. (2024). *ANALISIS IMPLIKATUR DALAM KONTEN YOUTUBE PODKAESANG DEPAN PINTU (PDP) SERTA PENYUSUNANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR (E-MODUL) TEKS ANEKDOT KELAS X JENJANG SMK*. Universitas Singaperbangsa Karawang.

Tinambunan, T. M., & Siahaan, C. (2021). Potensi Pemanfaatan Youtube Dalam Pembelajaran Matematika. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, *6*(1), 71–90. https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i1.2945

Winingsih, T., Haryono, P., Design, P., & Youtube, K. M. (2025). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI PELAJARAN BAHASA INDONESIA*. *8*, 8260–8267.