



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT
DENGAN METODE *BLENDED LEARNING*
BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Noviana Putri Utami

34101700015

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

Oleh:
Noviana Putri Utami
34101700015

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 29 Desember 2021 dan dinyatakan diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Aida Azizah, M.Pd. (.....) NIK 211313018

Anggota Penguji I : Dr. Aida Azizah, M.Pd. (.....) NIK 211313018

Anggota Penguji II : Meilan Arsanti, M.Pd. (.....) NIK 211315023

Anggota Penguji III : Dr. Evi Chamalah, M.Pd. (.....) NIK 211312004

UNISSULA

جامعته سلطان أبجوع الإسلامية

Semarang, Januari 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tarohmat, S.Pd., M.Pd.
NIK 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noviana Putri Utami

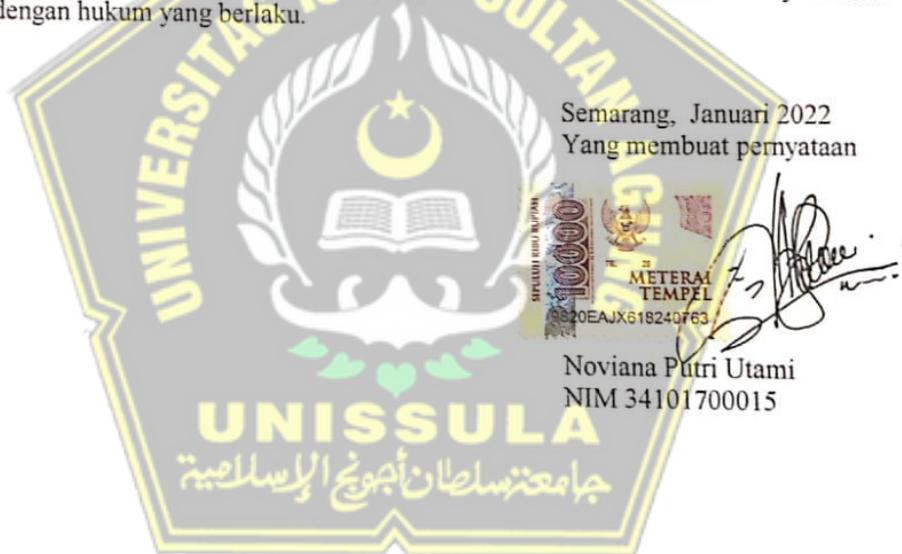
NIM : 34101700015

Program Studi : Pedidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “ Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK” ini merupakan benar-benar karya sendiri bukan plagiasi atau duplikasi dari karya ilmiah lain. Segala bentuk kutipan dalam skripsi ini dipertanggung jawabkan sesuai dengan kaidah penelitian dengan mencatumkan sumber rujukan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari dibuktikan bahwa skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh, serta serta sanksi lainnya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Semarang, Januari 2022
Yang membuat pernyataan

Noviana Putri Utami
NIM 34101700015



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

1. Allah tidak akan membebani hambanya melainkan sesuai dengan kesanggupannya (Al-Baqarah ayat 286)
2. Tidak ada orang yang tahu bagaimana membuatmu jadi orang yang paling bahagia, kecuali dirimu sendiri.

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Winarto dan Ibu Hamidah yang selalu mendukung saya, yang selalu berkerja keras, memberi perhatian serta doa yang tak ada habisnya dicurahkan demi kebahagiaan saya, terutama untuk mama saya yang begitu sabar dalam kondisi apapun. Serta adik saya tersayang, Fajar Dwi Saputra yang selalu memberikan semangat dan selalu mengatakan rindu agar saya pulang dari perantuan membawa gelar baru.
2. Kepada Mbah saya atau nenek saya yang selalu memberi semangat dan menemani saya berada di tanah Jawa. Serta sepupu saya Dewi Santika sekeluarga.
3. Kepada Ibu Dr. Evi Chamalah, M.Pd dan Ibu Meilan Arsanti, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar mengarahkan saya sampai benar-benar paham.
4. Kepada teman-teman PBSI angkatan 2017 terima kasih atas dukungannya.

SARI

Utami, Noviana Putri. 2021. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK”. *Skripsi*. Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I DR. Evi Chamalah M.Pd. Pembimbing II Meilan Arsanti, P.Pd.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Komik Digital, Teks Anekdote, Metode *Blended Learning*.

Berdasarkan observasi awal di lapangan bahwa guru mengalami kesulitan dalam penyusunan bahan ajar untuk siswanya, apalagi dimasa pandemik seperti ini, pembelajaran dilakukan secara *online* dimana guru sangat kecil peluangnya untuk berinteraksi secara langsung kepada siswa. Selama ini ketika guru mengajar hanya mengandalkan buku LKS dan buku paket saja. Hal ini disebabkan materi yang ada pada bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok. Tujuan penelitian ini adalah : (1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru (2) Mendeskripsikan penyusunan prototipe (3) Mendeskripsikan penilaian ahli (4) Mendeskripsikan perbaikan bahan ajar.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* (R&D) dengan prosedur yang dilakukan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi prototipe. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa SMA/SMK untuk memperoleh data kebutuhan dan ahli validasi pada bidang bahan ajar komik digital pada teks anekdot untuk memperoleh uji produk. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu 1) teknik wawancara, 2) teknik angket, dan 3) teknik angket uji validasi. Data tersebut dikumpulkan lalu dianalisis menjadi dua yaitu data analisis kebutuhan dan data uji validasi.

Prototipe bahan ajar komik digital yang telah dikembangkan kemudian diuji validasi oleh ahli. Adapun hasil penelitian yang diperoleh , yaitu penelian aspek materi sebanyak 87,5. Penilaian aspek bahasa sebanyak 91,6. Penilaian aspek visual sebanyak 93,7, dan aspek keterpaduan sebanyak 83,3. Secara keseluruhan prototipe bahan ajar komik digital pada teks anekdot dengan metode *blended learning* masuk dalam kategori sangat baik.

ABSTRACT

Utami, Noviana Putri.2021. “*Development of Digital Comics Teaching Materials on Anecdotal Text Writing Materials with the Blended Learning Method for Class X SMA/SMK Students*”. Essay. *Indonesian Language and Literature Study Program. Sultan Agung Islamic University, Semarang. Advisor I DR. Evi Chamalah M.Pd. Advisor II Meilan Arsanti, M.Pd.*

Keywords: *Teaching Materials, Digital Comics, Anecdotal Texts, Blended Learning Methods.*

Based on initial observations in the field that teachers have difficulty in preparing teaching materials for their students, especially during a pandemic like this, learning is done online where the teacher has very little opportunity to interact directly with students. So far, when teachers teach, they only rely on LKS books and textbooks. This is because the material in the teaching materials is only written in outline in the form of subject matter. The aims of this study are: (1) to describe the needs of students and teachers (2) Describe the preparation of prototypes (3) Describe the expert's assessment of anecdotal text teaching materials using digital comics with the blended learning method for class X SMA/SMK; (4) Describe the improvement.

The research method used is the research and development (R&D) method with the following procedures: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, and 5) prototype revision. The subjects of this study were teachers and students of SMA/SMK to obtain data on needs and validation experts in the field of digital comics teaching materials on anecdotal texts to obtain product testing. The techniques used in data collection are 1) interview techniques, 2) questionnaire techniques, and 3) validation test questionnaire techniques. The data is collected and then analyzed into two, namely needs analysis data and validation test data.

The prototypes of digital comics teaching materials that have been developed are then validated by experts. As for the results of the research obtained, namely the study of material aspects as much as 87.5. The assessment of language aspects is 91.6. The visual aspect assessment is 93.7, and the integration aspect is 83.3. Overall, the prototype of digital comics teaching materials on anecdotal texts using the blended learning method is in the very good category.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah, *Swt.* Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdota dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK” ini dengan lancar sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada .

1. Drs. H. Bedjo Santoso, M.T.,Ph.D., Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Evi Chamalah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Evi Chamalah, M.Pd., Pembimbing I yang telah ikhlas sabar meluangkan waktu dan pengalaman untuk membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Meilan Arsanti, M.Pd., Pembimbing II yang telah sabar meluangkan waktu dan saran selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
7. Kedua orang tua saya, Bapak Winarto dan Ibu Hamidah yang selalu menyemangati, memberikan motivasi, dukungan secara normal dan material serta kasih sayang yang tak ternilai dan selalu mendoakan disetiap waktu tanpa henti untuk keberhasilan penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
8. Nenek saya Martimah dan adek saya Fajar Dwi Saputra yang selalu memberikan semangat dan motivasi saya terus berjuang.

Peneliti sangat berterima kasih dan semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut nantinya akan mendapat balasan yang setimpal oleh Allah *Swt*, serta semoga selalu diberikan kesehatan dan kemudahan dalam segala urusan. Penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Desember 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SARI	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASARAN TEORETIS DAN KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Landasan Teoretis	22
2.2.1Bahan Ajar	23
2.2.2Komik Digital	26
2.2.3Teks Anekdot.....	30
2.2.4Metode <i>Blended Learning</i>	33
2.2.5Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Teks Anekdot dengan Metode <i>Blended Learning</i>	35

2.3	Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	Jenis Penelitian.....	37
3.2	Subjek Penelitian	39
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.4	Instrumen Penelitian.....	41
3.5	Teknis Analisis Data.....	49
3.6	Perencanaan Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Metode <i>Blended Learning</i>	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru dalam Mengembangkan Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Metode <i>Blended Learning</i> bagi Siswa Kelas X SMA/SMK	53
4.1.2 Prototipe dalam Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Teks Anekdote dengan Metode <i>Blended Learning</i> bagi Siswa Kelas X SMA/SMK	75
4.1.3 Hasil Penilaian Ahli Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Teks Anekdote dengan Metode <i>Blended Learning</i> Bagi Siswa Kelas X SMA/SMK. 85	
4.2	Pembahasan.....	90
4.2.1 Kesesuaian Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdote dengan Metode <i>Blended Learning</i> Bagi Siswa Kelas X SMA/SMK	90
4.2.2 Keunggulan Bahan Ajar Komik Digital pada Teks Anekdote dengan Metode <i>Blended Learning</i> bagi Siswa Kelas X SMA/SMK.....	92
4.2.3 Keterbatasan Bahan Ajar Komik Digital pada Teks Anekdote dengan Metode <i>Blended Learning</i> bagi Siswa Kelas X SMA/SMK.....	93
BAB V PENUTUP		95
5.1	Simpulan	95
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....		98



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Kisi - Kisi Angket Kebutuhan Siswa	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	45
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli.....	46
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli.....	47
Tabel 3.6 Ketentuan Pemberian Nilai	51
Tabel 4. 1 Kebutuhan Siswa dalam Menulis Teks Anekdote	55
Tabel 4. 2 Kebutuhan Siswa tentang Menulis Teks Anekdote	58
Tabel 4. 3 Kebutuhan Siswa terhadap Fisik Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote.....	59
Tabel 4. 4 Kebutuhan Siswa terhadap Isi Bahan Ajar Teks Anekdote.....	61
Tabel 4. 5 Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap Adanya Bahan Ajar Teks Anekdote.....	64
Tabel 4. 6 Kebutuhan Guru terhadap Fisik Bahan Ajar Teks Anekdote	67
Tabel 4. 7 Kebutuhan Guru terhadap Isi Bahan Ajar Teks Anekdote	69
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru	72
Tabel 4. 9 Penilaian Ahli Materi	86
Tabel 4. 10 Penilaian Ahli Materi	87
Tabel 4. 11 Penilaian Ahli Media	88
Tabel 4. 12 Penilaian Ahli Media	88
Tabel 4. 13 Keritik dan Saran Para Ahli	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	37
-----------------------------------	----



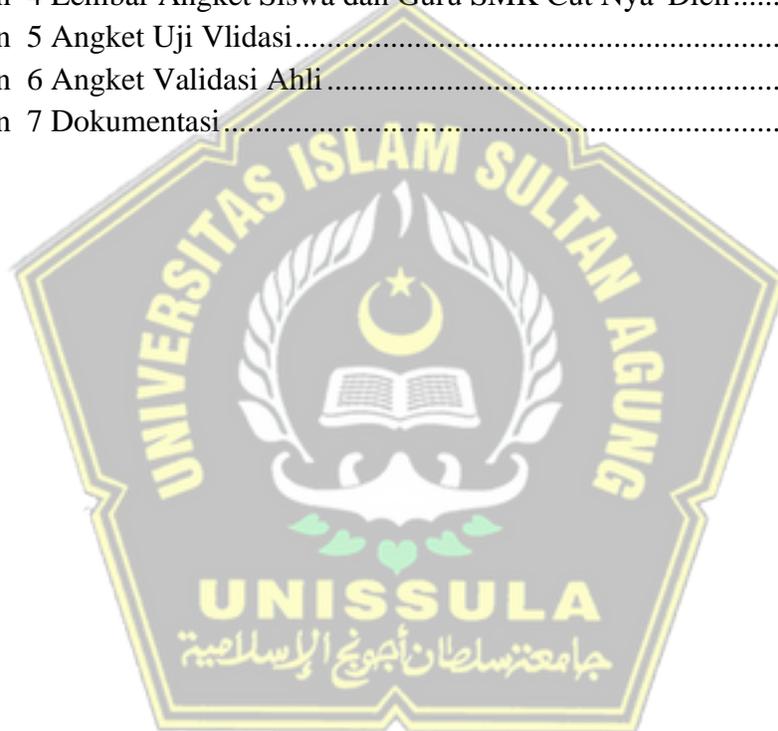
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Pengisian Angket Kebutuhan Siswa	63
Gambar 4.2 Pengisian Angket Kebutuhan Oleh Guru	72
Gambar 4.3 Bagian Sampul.....	77
Gambar 4. 4 Kata Pengantar	78
Gambar 4. 5 Daftar Isi.....	78
Gambar 4. 6 KI dan KD.....	79
Gambar 4. 7 Penyajian Materi	80
Gambar 4. 8 Komik Digital.....	82
Gambar 4. 9 Evaluasi.....	84
Gambar 4. 10 Bagian Akhir.....	84
Gambar 4. 11 Dokumentasi.....	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	102
Lampiran 2 Lembar Angket Peserta Didik dan Guru SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.....	105
Lampiran 3 Lembar Angket Siswa dan Guru SMA Al - Fattah Terboyo Semarang	109
Lampiran 4 Lembar Angket Siswa dan Guru SMK Cut Nya' Dien.....	113
Lampiran 5 Angket Uji Vlidasi.....	117
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli.....	118
Lampiran 7 Dokumentasi.....	119



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan sarana atau suatu alat yang memerlukan sebuah pembaruan materi pembelajaran bagi siswa. Berdasarkan observasi awal di lapangan bahwa guru mengalami kesulitan dalam penyusunan bahan ajar untuk siswanya, apalagi dimasa pandemik seperti ini, pembelajaran dilakukan secara *online* dimana guru sangat kecil peluangnya untuk berinteraksi secara langsung kepada siswa, bahan ajar yang digunakan selalu menggunakan bahan ajar berupa ppt, serta mengandalkan buku LKS dan buku paket saja. Hal ini disebabkan materi yang ada pada bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok.

Bahan ajar ini digunakan sebagai pedoman agar mempermudah dalam pembelajaran. Tentunya dalam hal ini siswa akan lebih paham dalam mengikuti pembelajaran, jika bahan ajar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, maka siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pembuatan komik digital, Rahardjo (2002) mengatakan bahwa komik adalah tranformasi teknologi bahan ajar komik yang awal buksu komik dicetak ke komik digital dengan format elektronik. Sementara menggunakan *software* dalam bentuk *e-book*. Komik merupakan salah satu bahan ajar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan intruksional kerana komik merupaka suatu bacaan yangrata-rata disukai siswa.

Tentunya dalam hal ini siswa akan lebih paham dan terkonsep dalam pembelajaran, jika bahan ajar yang disediakan sesuai kebutuhan. Bahan ajar yang digunakan lebih kreatif dan modern sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan agar siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik. Penyusunan bahan ajar akan dibuat hendaklah berpedoman pada kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan standar kompetensi lulusan (SKL), bahan ajar yang disusun tanpa pedoman dengan KI, KD, dan SKL, tentu tidak memberikan banyak manfaat kepada siswa. Terkait dengan pendidikan di Indonesia dengan penerapan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, bahan ajar yang digunakan harus berkaitan dengan kurikulum 2013 terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu teks anekdot. Dalam teks anekdot terdapat 2 KD yaitu 3.6 Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdot. 4.6 Menciptakan Kembali Teks Anekdot dengan Memperhatikan Struktur, dan Kebahasaan Baik Lisan maupun Tulis.

Pembelajaran teks anekdot sangat berpotensi untuk dikembangkan karena dapat menambah pola pikir siswa yang kreatif. Menurut peneliti karena kemampuan siswa untuk berimajinasi dengan memahami struktur dan kebahasaan dalam teks anekdot masih sangat rendah oleh karena itu melalui pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa bukan hanya transfer pengetahuan tetapi siswa juga dapat mengasah kemampuan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu dalam penelitian ini peneliti menambahkan metode *blended learning* dalam bahan ajar ini dianggap memberikan solusi dalam pengembangan model pembelajaran pada instansi yang masih

menerapkan pembelajaran *offline* sebagai tolak ukur aktivitas, Dengan adanya metode *blended learning* ini sebagai bahan ajar teknologi akan membantu tercipta bahan ajar komik digital dimana komik digital termasuk pembelajaran yang berbasis pada teknologi, peneliti memilih penelitian yang berbasis teknologi dikarenakan sistem pendidikan *online* baik itu di tingkat terendah hingga perguruan tinggi karena khusus covid-19. Virus corona atau yang sering disebut dengan covid-19 ini merupakan virus menular, itu sebabnya sekolah harus dilakukan secara daring. Pembelajaran daring dilakukan di rumah atau dimana saja menggunakan gawai atau laptop, dalam kondisi seperti ini peneliti memilih mengembangkan bahan ajar dimana siswa dapat mengakses dan belajar kapan saja, yaitu dengan menggunakan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*.

Penelitian ini dilakukan di tiga sekolah yang menurut peneliti sesuai untuk melaksanakan penelitian karena kemampuan siswa yang masih rendah dalam menerapkan bahan ajar pembelajaran dalam materi anekdot, menyebabkan kurang efektifnya dalam pembelajaran. Hal tersebut merupakan masalah yang perlu diberi solusi agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Sekolah yang dipilih untuk penelitian adalah SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, SMK Cut Nya'Diean, dan SMA Al-Fattah Terboyo. Peneliti memilih teks anekdot sebagai materi yang akan dikembangkan dalam bahan ajar komik digital karena secara tidak langsung menghibur siswa dalam pembelajaran *online* maupun *offline*, karena teks anekdot memiliki unsur cerita yang lucu serta komik digital bisa diakses dimana pun melalui gawai ataupun laptop.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan-permasalahan akan memperkuat peneliti untuk mengembangkan teks anekdot menggunakan bahan ajar komik digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, identifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Sebagian guru dalam pembelajaran hanya menggunakan buku paket, LKS, dan lainnya sebagainya.
2. Dalam pembelajaran teks anekdot, bahan ajar yang digunakan masih monoton dan kurang kreatif.
3. Guru dan siswa memerlukan bahan ajar untuk meningkatkan kreatifitas siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada upaya dalam membantu siswa kelas X SMA/SMK untuk mengembangkan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan klasifikasi permasalahan yang terdapat dalam latar belakang tersebut, peneliti ini meningkatkan rumusan masalah yaitu.

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan bahan ajar komik digital pada pembelajaran teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK ?

2. Bagaimana penyusunan prototipe dalam pengembangan bahan ajar komik digital pada pembelajaran teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK ?
3. Bagaimana penilaian ahli mengenai bahan ajar teks anekdot menggunakan komik digital dengan metode *blended learning* bagi kelas X SMA/SMK ?
4. Bagaimana perbaikan prototipe bahan ajar teks anekdot menggunakan komik digital dengan metode *blended learning* bagi kelas X SMA/SMK ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini dirinci sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan bahan ajar komik digital pada pembelajaran teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK.
2. Mendeskripsikan penyusunan prototipe dalam pengembangan bahan ajar komik digital pada pembelajaran teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK.
3. Mendeskripsikan penilaian ahli mengenai bahan ajar teks anekdot menggunakan komik digital dengan metode *blended learning* bagi kelas X SMA/SMK.
4. Mendeskripsikan perbaikan bahan ajar teks anekdot menggunakan komik digital dengan metode *blended learning* bagi kelas X SMA/SMK.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK akan memberi manfaat Teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Adapun secara Teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidik di Indonesia, khususnya pada bidang pengembangan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk siswa, guru, dan peneliti lain. Bagi siswa, penelitian ini akan mempermudah dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot. Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat untuk menghasilkan pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan terutama dalam hal mengembangkan bahan ajar dalam mengembangkan komik digital dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian.

BAB II

LANDASARAN TEORETIS DAN KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Dalam melakukan pendalaman ini tentunya tergantung pada pemeriksaan sebelumnya untuk memutuskan pentingnya pemeriksaan yang akan dilakukan, intinya tidak ada persamaan dalam objek yang telah didalami dan untuk mengetahui sistem pemeriksaan yang baik dan benar. Hal ini dilakukan agar pembelajaran lebih ideal dan imajinatif. Peningkatan pembelajaran harus dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menciptakan bahan ajar. Beberapa ahli yang dapat diterapkan pada eksplorasi yang akan dilakukan oleh pencipta berasal dari buku harian publik dan di seluruh dunia dengan subjek pembuatan materi pendidikan. 1) Meilani (2011) 2) Nei (2016), 3) Wahib (2016), 4) Hanik (2017), 5) Mustaqimah (2018), 6) Lesmono *et al.* (2018), 7) Arsanti (2018), 8) Tamara (2019), 9) Sholikun (2019), 10) Novanudin (2019), 11) Hidayat *et al.* (2019), 12) Hikmah (2020), 13) Rieza (2020), 14) Naufalia (2020) 15) Karlina, 16) Pratiwi (2021), 17) Adnyani (2020), 18) Barokahudin (2021), 19) Wicaksono (2021), dan 20) Mutakdir (2021).

Meilani (2011) dalam ulasan berjudul “Peningkatan Materi Menampilkan dalam Membuat Teks Recount yang Mengandung Nilai Pertimbangan Sosial dengan Metodologi Logis untuk Siswa Kelas X” berbicara tentang penggabungan nilai pelatihan karakter, khususnya nilai pertimbangan ramah dan nilai logika Metodologi harus dilakukan di semua bagian materi pembelajaran, termasuk menunjukkan materi untuk menyampaikan teks naratif di kelas X. Konsekuensi dari eksplorasi, untuk lebih spesifik (1) menunjukkan materi untuk membuat pesan episodik yang dibutuhkan siswa dan pendidik adalah pengajaran yang memasukkan pertimbangan sosial. menghargai, bekerja keluar, garis besar, refleksi diri, dan penilaian diri; (2) menunjukkan bahan yang dicetak menggunakan kertas B5 80 gram; (3) penilaian instruktur dan master pada perspektif substansi mendapat skor 79,01 dengan klasifikasi layak, sudut pandang kebahasaan dan kejelasan 75,39 dan sudut realistik 77,28 pada klasifikasi besar; dan (4) peningkatan yang dilakukan mengingat kalimat yang semakin berkurang untuk peningkatan sistem pesan yang diceritakan kembali, menegaskan survei tentang penghargaan pertimbangan sosial, mengembangkan komposisi lebih lanjut, ukuran representasi, mengerjakan pengenalan daftar bab demi bab, mengembangkan gambar lebih lanjut dan lebih lanjut mengembangkan tampilan sampul .

Kajian Meilani (2011) memiliki persamaan dan kontras, khususnya dalam menampilkan materi yang digunakan, Eksplorasi Meilani (2011) menghasilkan materi tayangan sebagai teks episodik yang mengoordinasikan nilai-nilai pertimbangan sosial, penyusunan sinopsis, dan sebagainya. lucu pada materi teks

recount yang mengandung, materi dan contoh teks episodik. Kondisi eksplorasi ini terletak pada materi yang digunakan, khususnya teks recount untuk siswa kelas X SMA/SMK.

Penelitian yang berjudul *Teaching Material Developmen of Learning and Teaching Course Through Lesson Study Application for University Students* pernah diteliti oleh Nia, *et al* (2016). Model yang digunakan dalam ulasan ini adalah pendekatan kerangka kerja yang dimulai oleh Dicki dan Carey dengan hasil penelitian berupa (1) persetujuan oleh spesialis bahasa, spesialis konten, dan spesialis rencana memperoleh langkah-langkah yang sangat substansial, (91%); (2) rencana penyajian materi yang disusun dengan menggunakan pendekatan kerangka model Dick and Carey dicoba di lapangan yang luas dan dikaji melalui wawasan ekspresif dengan aturan yang sangat bermanfaat (93%); (3) penggunaan hipotesis belajar dan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA dan SMK secara luas dan diselidiki melalui pengukuran ilustratif mendapatkan kaidah pragmatis yang sangat luar biasa (97%), serta model pembelajaran dengan penerapan *lesson study* dapat dianalisis melalui statistik deskriptif diperoleh kriteria yang sangat efektif (83%). LPTK FKIP Undana karena teori belajar mengajar adalah perisai formal bagi pemenuhan kompetensi pedagogis dan professional untuk mahasiswa sebagai calon guru yang lebih ramping. Perbaikan item untuk mewajibkan pembelajaran bahasa untuk pendidik yang akan datang ditujukan untuk remaja dan siswa sekolah dasar sebagai pembelajaran. Penelitian yang dipimpin oleh Nei *et al* (2016) memiliki persamaan

dan kontras, yaitu meneliti tentang pengembangan bahan ajar sedangkan perbedaan dari peneliti ini yaitu metode yang digunakan oleh Nei.

Wahab (2016) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik pada Materi Sistem Transportasi Makhluk Hidup untuk Menumbuhkan Minat Baca dan Meningkatkan Hasil Belajar”. Tinjauan ini diharapkan dapat menyampaikan materi tayangan lucu tentang tata cara pengangkutan materi makhluk hidup yang substansial, fungsional, dan menarik untuk menumbuhkan minat membaca dan mengembangkan hasil belajar lebih lanjut. Hasil pemeriksaan eksplorasi informasi menunjukkan bahwa: (1) materi tayangan yang dibuat substansial, bermanfaat dan menarik, (2) pembelajaran dilakukan di kelas yang layak, (3) siswa lebih dinamis dalam belajar, (4) siswa ' pendapatan penelitian berkembang dengan tingkat kenaikan 56,36%, dan (5) hasil belajar siswa meningkat dengan skor N-gain klasifikasi tinggi. Perbedaan antara ujian Wahab (2016) dan spesialis terletak pada materi yang merupakan kerangka untuk mengubah makhluk hidup untuk mendorong minat membaca dan mengembangkan lebih lanjut hasil belajar, sedangkan peneliti mengembangkan bahan ajar komik pada materi teks anekdot. Sedangkan persamaannya terletak pada bahan ajar yang digunakan berupa komik.

Hanik *et al* (2017) dalam penelitian “Penggunaan Meme Komik dalam Pembelajaran Menulis Poster Sebagai Pengembangan Bahan Ajar untuk Kelas MTs”. Motivasi di balik peninjauan tersebut adalah untuk menggambarkan kebutuhan pengajar dan siswa untuk menunjukkan materi pembuatan spanduk dengan gambar

komik untuk siswa kelas VII MTs. Dari pendalaman ini, sangat terlihat bahwa pelajar dan pendidik membutuhkan bahan-bahan yang mendorong untuk membuat spanduk bergambar komik untuk membantu proses belajar mengajar, khususnya untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan penelitian Hanik *et al* (2017) dengan peneliti terdapat pada pengembangan bahan ajar komik yang dibuat dalam bentuk memedalam mencari tahu cara membuat spanduk untuk MTs kelas VII. Sedangkan persamaan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dan sama-sama memakai kelucuan untuk pergantian peristiwanya.

Mustaqimah (2018) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berupa Komik yang disertai Foto pada Pokok Bahasan Materi Keanekaragaman Hayati untuk Kelas X SMA”. Pemeriksaan ini merupakan penelitian lanjutan, khususnya pembuatan materi tayangan kocak disertai foto, yang artinya menentukan keabsahan, kelayakan, dan kewajaran materi tayangan kocak bagi siswa kelas X SMA tentang materi keanekaragaman hayati. Kewajaran diperkirakan melalui survei reaksi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, nilai normal legitimasi buku komik oleh spesialis adalah 72,5% menunjukkan substansial, legitimasi normal oleh klien master adalah 80,5, menunjukkan sah dan tes tingkat membaca normal adalah 87,8% menunjukkan sangat bagus. Hasil dari viabilitas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perolehan hasil dari nilai pre-test sebesar 39,8 menjadi 83,7 dari nilai post-test dengan tambahan standar sebesar 0,73 yang mendapat tempat dengan kelas tinggi. Perbedaan penelitian Mustaqimah (2018) dengan peneliti terletak pada penggunaan komik yang disertakan foto dan mata pelajaran yang digunakan dalam

penelitian tersebut tentang kewarganegaraan, sedangkan peneliti menggunakan karikatur persamaannya terlatak pada bahan ajar.

Lesmono *et al* (2018) dalam penelitian yang berjudul “*The Instructional-Based Andro-Web Comics On Work And Energy Topic For Senior High School Students*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validasi komik Andro-web pada topik Usaha dan Energi. Untuk mencapai penelitian ini dirancang dengan mengacu pada model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Menyampaikan, dan Evaluasi. Berdasarkan ahlinya penilaian, komik *Andro-web* cocok untuk belajar. Komik *Andro-Web* berbasis instruksional merupakan bahan ajar alternatif bagi guru untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka belajar dengan mudah dan praktis karena memberikan ilustrasi yang menarik dengan bahasa yang sederhana. Perbedaan dari penelitian Lesmono *et al* (2018) dengan peneliti, terdapat pada topik atau objek yang ingin diteliti dimana Lesmono *et al* (2018) mengetahui validasi komik android pada tata usaha dan energi sedangkan peneliti lebih cenderung untuk pembelajaran bahasa indonesia pada teks anekdot. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan sebuah bahan ajar untuk mempermudah proses belajar.

Arsanti (2018) “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula”. Dari hasil pemeriksaan kebutuhan diketahui bahwa siswa perlu menunjukkan materi sebagai buku ajar yang sesuai dengan prinsip kepraktisan bacaan

mata kuliah yang meliputi (1) kemungkinan substansi materi, (2) ketercapaian tayangan, (3) ketercapaian semantik, dan (4) masuk akal desain. Dari hasil tes persetujuan model oleh spesialis, diperoleh skor 86 dengan klasifikasi yang sangat baik, meskipun ada sedikit modifikasi dalam format untuk menampilkan sisi ketat sesuai judul yang dipilih. Berdasarkan uji-t diketahui bahwa t adalah 10,242 dengan tingkat kepentingan (sig) sebesar 0,000 dan tingkat peluang (df) = 141 dengan tingkat kepastian 95% yang dapat diduga bahwa H_0 diakui dan ada perbedaan penting antara skor normal siswa sebelum dan kemudian setelah ujian. tulisan eksploratif menggunakan tulisan eksploratif yang menunjukkan materi sejak 1 hitung (10,242) t tabel (0,679). Dengan demikian, materi yang ditampilkan menarik dan diakui. Perbedaan antara eksplorasi Arsanti (2018) dan eksplorasi ilmuwan terletak pada item, jika Arsanti (2018) membuat materi pertunjukan untuk penulisan eksperimental yang mengandung kualitas instruksi orang yang ketat untuk siswa, sementara analisis mendorong penyajian materi sebagai lelucon dalam teks recounted. bahan untuk SMA/SMK.

Tamara (2019) dalam penelitian yang bertajuk “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Biologi di Tingkat SMA/Ma”.Tinjauan ini berencana untuk memutuskan pergantian peristiwa dan masuk akal nya materi pembelajaran komik digital tergantung pada kemampuan proses sains dan sebagai jawaban untuk mengantisipasi kelelahan siswa dalam belajar. Mengingat konsekuensi dari tinjauan, diamati bahwa peningkatan komik digital yang menampilkan materi dari tiga bagian

kemajuan, khususnya tingkat persetujuan untuk menunjukkan spesialis materi sebesar 88%, etimologi sebesar 84%, spesialis materi sebesar 90% . Selain itu, reaksi instruktur adalah 90% dan reaksi siswa terhadap tes skala luas adalah 83,20%. Komik digital layak digunakan sebagai bahan tayangan pembelajaran IPA. Perbedaan penelitian Tamara (2019) dengan peneliti teletak mengembangkan bahan ajar berupa komik, sedangkan perbedaannya terteka pada mata pelajaran.

Sholikin (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Matcom (*Mathematical Comic*) pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa. Alasan tinjauan ini adalah untuk memutuskan peningkatan pemahaman numerik siswa sebelum dan kemudian setelah penggunaannya. Ujian ini diarahkan pada kelas VII SMP N 35 Bandar Lampung. Teknik dalam review ini menggunakan strategi R&D atau Research and Development. Efek samping dari nilai N-Gain dengan 0,5 dengan klasifikasi sedang. Berdasarkan eksplorasi yang diarahkan oleh penulis, cenderung dianggap bahwa materi pertunjukan Matcom benar-benar mungkin dan menarik dan dapat lebih mengembangkan kemampuan siswa. Perbedaan penelitian Sholikin (2019) dengan peneliti terdapat pada mata pelajaran sebagai acuan penelitian dimana penelitian ini pada pembelajaran matematika, Syaratnya ada pada teknik yang digunakan dan keduanya menggunakan komik sebagai bahan ajar.

Novanudin (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester Ii pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di Mi At-Taraqqie Kota Malang” Hasil penelitian

menunjukkan bahwa materi komik episode Fathul Makkah memiliki tingkat kecukupan yang tidak dapat disangkal. Terlepas dari hasil tersebut, uji penggunaan materi tayangan komik untuk peristiwa Fathul Makkah juga menunjukkan peningkatan pada skor ketuntasan normal. Nilai normal siswa pada pre-test adalah 62,75 dan nilai siswa normal pada post-test adalah 92. Berdasarkan hasil tersebut, materi komik yang menampilkan materi episode Fathul Makkah yang dibuat dinilai cukup berhasil untuk dikembangkan lebih lanjut. mengembangkan prestasi belajar. Item kemajuan ini dapat diberikan kepada siswa yang memiliki atribut serupa. Perbedaan penelitian ini dengan dengan peneliti terdapat pada tujuan peningkatannya untuk sekolah dasar sedangkan peneliti untuk siswa menengah atas.

Hidayat *et al* (2019) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik *Webtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kelas XI” mengkaji sumber alternatif dari bahan bacaan tentang desain dan kapasitas sel saraf dalam kesiapan organisasi saraf dalam kerangka koordinasi dalam mengembangkan lebih lanjut bagian intelektual siswa dari hasil belajar. Konsekuensi dari review, N-gain pada kelas perlakuan adalah 0,53 (sedang) sehingga *webtoon* lucu yang menampilkan materi tentang desain dan kapasitas sel saraf dalam kesiapan organisasi saraf dalam kerangka koordinasi cukup besar dan pada dasarnya berhasil dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa. Penelitian Hidayat dkk (2019) memiliki persamaan dan perbedaan dengan para ahli, perbedaannya terletak pada item yang sedang dikaji. Jika Hidayat *et al* (2019) mengembangkan bahan ajar pada kelas XI SMA dan pada mata pelajaran pembelajaran biologi. Persamaan

penelitian yang dilakukan peneliti dengan Hidayat *et al* (2019) terdapat pada pengembangan bahan ajar komik.

Hikmah (2020) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tematik pada Tema Tanaman untuk Raudhatul Athfal Kelas B”. Tinjauan ini dimaksudkan untuk membuat bahan ajar tanaman yang layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang bagi guru-guru di Raudhatul Athfal Kelas B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi ajar tanaman yang dibuat dalam penelitian perbaikan ini dianggap layak untuk digunakan sebagai bahan ajar penunjang. untuk instruktur di Raudhatul Athfal kelas B. Persamaan penelitian Hikmah (2020) dengan peneliti terdapat pada objek yang dikaji pada pembelajaran tematik, sedangkan peneliti pada materi bahasa Indonesia.

Naufalia (2020) dalam penelitian berjudul “Bahan Ajar Tata Bahasa Daring Bermuatan Budaya Melalui Komik Digital Lima Legenda Nusantara untuk BIPA Dasar”. Alasan pendalaman ini adalah untuk membuat pengaturan dalam penemuan BIPA yang sulit atau bahkan tidak mungkin untuk dilakukannya pembelajaran jarak jauh maupun jarak dekat. solusi ini merupakan pilihan berbeda dengan BIPA penting yang menunjukkan materi sebagai komik digital untuk pembelajaran sintaksis online. Pemanfaatan budaya dalam komik ini merupakan reaksi atas kesulitan mahasiswa BIPA dalam mengontak budaya Indonesia karena dibatasi oleh jarak di tengah pandemi ini. Teknik eksplorasi ini sangat subyektif yang berencana untuk menggambarkan dan memperjelas kesalahan bahasa siswa BIPA Korea dan pengaruhnya sebagai bahan dasar pendidikan BIPA.. Perbedaan penelitian Naufalia

(2021) dengan peneliti terdapat pada objek yang digunakan pada pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran BIPA sedangkan peneliti untuk siswa SMA/SMK pada pembelajaran teks anekdot.

Karlina (2020) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Siswa Kelas VII pada Materi Bangun Datar”, Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk: (1) menemukan bagaimana masuk akal untuk membuat matematika lucu yang menunjukkan materi untuk anak-anak dengan luar biasa tidak benar-benar diatur seperti yang ditunjukkan oleh tujuan instruktif yang harus dicapai, (2) melihat apakah matematika menguasai menampilkan materi sebagai matematika lucu berhasil diterapkan dalam pembelajaran aritmatika. Hasil dari eksplorasi ini adalah menampilkan materi pembelajaran IPA sebagai matematika lucu untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) siswa kelas VII pada materi cetakan tingkat untuk siswa SLB. Pencapaian materi pameran ini dinyatakan sah oleh pakar materi, pakar materi peragaan, dan mendapat reaksi "luar biasa" dari siswa. Perbedaan penelitian Karlina (2020) dengan peneliti terdapat pada objek yang dikaji pada pembelajaran matematika untuk siswa berkebutuhan khusus sedangkan peneliti pada pembelajaran bahasa Indonesia pada teks anekdot untuk siswa kelas X umum.

Rieza (2020) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Model Komik pada Materi Sejarah Tentang Nabi Muhammad *Saw* di Madrasah Ibtidaiyah” Disini analisis perlu membahas bagaimana peningkatan SKI dalam pembelajaran di sekolah MI Jauharotun

Naqsiyyah. Mahasiswa tidak mengenal latar belakang sejarah Nabi memberikan kuliah Islam, mata kuliah ini sangat penting bagi pengajar mahasiswa. Maka disini peneliti menggunakan materi pelatihan yang lucu-lucu untuk mempermudah mahasiswa memahami latar belakang sejarah Nabi Muhammad. Selain itu, instruktur juga lebih mudah untuk melatih cara mendidik. Review ini menggunakan metodologi ekspresif, memanfaatkan teknik karya inovatif (Riset dan Pengembangan). Persamaan eksplorasi Rieza (2020) dengan para ilmuwan terletak pada teknik yang digunakan dan materi yang ditampilkan, sedangkan perbedaannya terletak pada materi.

Pratiwi (2021) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 104 Palembang”. Tujuan dalam penelitian tersebut, yaitu mengetahui pengembangan materi komik digital substansial, pragmatis dan layak bergantung pada kecerdasan lingkungan kota Palembang dalam pembelajaran topikal topik 1 kelas III A SDN 104 Palembang. Kajian ini menggunakan jenis penelitian perbaikan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi tayangan kocak tingkat lanjut berbasis kecerdasan lingkungan di kota Palembang dalam tinjauan ini cukup besar dan memungkinkan untuk diterapkan pada sistem pembelajaran di kelas, baik luring ataupun daring dengan skor validasi bahasa 88%, Desain 92%, dan materi 94,66%. Penelitian Pratiwi (2021) memiliki persamaan dengan penelitian berdasarkan objek yang dikaji yaitu tentang pengembangan bahan ajar, namun dalam hal tersebut juga memiliki

perbedaan. Perbedaannya, Pratiwi (2021) mengembangkan bahan ajar untuk sekolah dasar sedangkan peneliti untuk SMA.

Penelitian yang berjudul *Alternativie Energy Sources on Digital Comic teaching material* pernah diteliti oleh Adnyani *et al* (2021). Tinjauan ini menerapkan jenis perbaikan (Research and development) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: pemeriksaan (investigasi), (perencanaan), (perbaikan), (eksekusi), dan (penilaian). Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kelulusan materi tayangan komik digital adalah skala hustling sebagai lembar evaluasi bagi pakar, pakar, dan mahasiswa. Informasi yang diperoleh kemudian dipecah menggunakan resep harga untuk menentukan persetujuan bahan ajar komik tingkat lanjut. Nilai rata-rata spesialis materi adalah 96%, menunjukkan spesialis materi 97%, ahli 87%, dan siswa kelas IV SD 94% dengan kemampuan umumnya sangat baik. Mengingat hasil ini, komik digital menunjukkan materi dibuat pada subjek sumber energi pilihan dinyatakan sah dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 4 sekolah dasar. Perbedaan peneliti dengan penelitian Adnyani (2021) terdapat pada objek penelitiannya yang tertuju pada sumber energi alternatif pada SD sedagkan peneliti pada teks anekdot untuk SMA. Sedangkan persamaan peneliti dengan penelitian Adnyani (2021) keduanya membagikan materi yang sama yaitu komik.

Barokahuda *et al* (2021) penelitian yang berjudul “*Analysis of Necessity to Develop a Teaching Material in from of Manga Comic in Animal Tissue Concept*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungannya, termasuk jenis bahan

tayangan yang digunakan dalam pembelajaran. Papan ini untuk mengetahui kecenderungan siswa, ada macam-macam komik yang akan dibuat sebagai bahan peragaan bahan materi untuk kelas XI SMA. Hasil dari ulasan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan materi alternatif lainnya seperti komik dan lebih sering menyukai komik Jepang atau komik manga. Mengingat efek samping dari ulasan ini, penting untuk mengembangkan materi pertunjukan sebagai komik lucu pada materi jaringan makhluk untuk kelas XI SMA.. Persamaan penelitian Barokahuda *et al* (2021) dengan peneliti terdapat pada pengembangan bahan ajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti mengacu pada pembelajaran biologi sedangkan peneliti pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Wicaksono *et al* (2021) dalam penelitian yang berjudul “*Development of Digital Based Comic teaching material for Primary V-Class Student Learning*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan bahan ajar pembelajaran komik berbasis digital. Hasil menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar komik berbasis digital sangat diperlukan, terutama untuk mendukung pembelajaran konten Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta IPS yang cenderung abstrak, terutama materi tentang keragaman sosial budaya masyarakat. Produk komik yang rencananya akan dikembangkan akan disebarluaskan melalui bahan ajar digital dan dicetak dengan scan QR code sehingga dapat dihubungkan ke gawainya. Persamaan dan perbedaan dari penelitian Wicaksono *et al* (2021) dengan peneliti, persamaannya terdapat pada

bahan ajar yang dikembangkan yaitu berupa komik digital, hanya saja perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan objek yang diteliti.

Mutakdir *et al* (2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD” metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R&D. Strategi pemeriksaan ini menggunakan teknik penelitian perbaikan atau Research and development. Dalam penelitian perbaikan ini memanfaatkan model konfigurasi pembelajaran ADDIE. Peningkatan materi komik berbasis kearifan lokal dilakukan dengan tujuan akhir untuk menyelamatkan legenda sebagai fitur wawasan terdekat. Perbedaan penelitian Mutakdir *et al* (2021) dengan peneliti terdapat pada objek yang digunakan berbasis cerita rakyat di Sekolah Dasar. Sedangkan peneliti pada teks anekdot untuk kelas X SMA/SMK.

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti kaji, maka dapat diperoleh simpulan bahwa penelitian ini dilakukan sebagai kelanjutan untuk melengkapi dan memperbaiki kekurangan dari peneliti sebelumnya. Dari berbagai penelitian yang sama dengan peneliti yaitu pengembangan bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode blended learning untuk siswa kelas X SMA/SMK.

2.2 Landasan Teoretis

Beberapa teori yang berjudul teoretis dalam penelitian ini meliputi (1) Bahan Ajar (2) teks anekdot (3) metode *blended learning* (4) pengembangan bahan ajar komik digital pada materitexts anekdot dengan metode *blended learning*. Berikut penjelasan mengenai teori-teori tersebut.

2.2.1 Bahan Ajar

Menampilkan materi merupakan salah satu pilihan yang digunakan untuk membantu pengajar dalam sistem pembelajaran. Berikutnya adalah materi pertunjukan sesuai Darkuni (2010), materi pertunjukan diatur tergantung pada target pembelajaran yang harus dicapai, mendominasi disiplin logis, sebagai tradisi kualitas dari satu zaman ke zaman lain, penting bagi keberadaan manusia dan sebagai ditunjukkan oleh kebutuhan dan minat mahasiswa. Menampilkan bahan adalah seluruh jenis bahan yang digunakan untuk membantu pendidik/guru dalam menyelesaikan latihan mengajar dan belajar di ruang belajar (Amri, 2010:159). Seperti yang ditunjukkan oleh Wallden dan Makinen, (2013. 141-156) pengujian menunjukkan materi, memberikan keputusan siswa, meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri dapat secara positif mempengaruhi inspirasi siswa. Mengingat pernyataan tersebut, menampilkan materi merupakan pilihan untuk membantu pekerjaan instruktur dalam menyelesaikan sistem pembelajaran di sekolah, agar menarik siswa untuk mempunyai semangat belajar dan menambah motivasi siswa.

2.2.1.1 Manfaat Bahan Ajar

Menampilkan materi yang sudah siap dengan melihat berbagai kelebihan yang ingin dicapai dalam rencana pendidikan yang digunakan yang kemudian diakui melalui pembelajaran di ruang belajar. Majid (2005:15), menampilkan materi yang terorganisir dengan beberapa keunggulan. Berkenaan dengan keunggulan tersebut, 1) membantu siswa dalam memahami sesuatu, 2) memberikan berbagai macam

keputusan untuk menampilkan materi, 3) mempermudah pengajar untuk menyelesaikan pembelajaran, dan 4) membuat latihan pembelajaran menarik.

Ahmadi (2010: 160) kelebihan materi peragaan, 1) memberikan materi peragaan yang ditunjukkan dengan tuntutan program pendidikan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, menjadi materi ajar khusus yang sesuai dengan atribut atau iklim sosial siswa, 2) membantu siswa dalam memperoleh bahan ajar pilihan meskipun bacaan-bacaan pelajaran yang di sana-sini sulit didapat, dan 3) mempermudah pengajar dalam melakukan pembelajaran. Manfaat bagi pengajar: 1) memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan permintaan program pendidikan dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang beradaptasi, 2) tidak terlalu bergantung pada bacaan-bacaan pelajaran yang kadang-kadang sulit didapat, 3) meningkatkan karena mereka dibuat dengan menggunakan referensi yang berbeda, 4) meningkatkan pengumpulan informasi dan keterlibatan pendidik dengan menyusun materi pertunjukan, 5) membentuk korespondensi pembelajaran yang sukses antara pengajar dan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya diri pada pendidik mereka, dan 6) meningkatkan jumlah kredit dengan asumsi mereka dikumpulkan ke dalam buku dan didistribusikan. Manfaat bagi siswa, 1) latihan pembelajaran menjadi sangat menarik, 2) kebebasan belajar harus diatur secara mandiri dan mengurangi ketergantungan pada kehadiran instruktur, dan 3) mendapatkan akomodasi dalam mempelajari setiap keterampilan yang seharusnya dikuasai.

2.2.1.2 Jenis Bahan Ajar

Majid (2007) mengelompokkan bahan ajar menjadi empat bagian, yaitu: bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audio visual), dan bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*). Diantara contoh bahan ajar cetak yaitu buku, lembar kerja siswa, modul, leaflet, dan brosur. Diantara contoh bahan ajar dengar (audio) adalah kaset, radio, dan piringan hitam. Diantara contoh bahan ajar pandang dengar yaitu video, compact disk, dan film. Amri dan Ahmadi (2010 : 161) jenis bahan ajar juga harus disesuaikan dulu dengan kurikulumnya, setelah itu barulah dibuat rancangan pembelajarannya. Berikut ini salah satu jenis bahan ajar berdasarkan bentuknya, meliputi: 1) bahan ajar pandang (visual) yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti Handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar dan bahan non cetak (*nonprinted*) seperti model/maket. 2) bahan ajar dengar (audio), yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya seperti kaset, radio, piringan hitam dan *compact* disk audio. 3) bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara seensial. Contohnya video *compact disk* dan film. 4) bahan ajar multi bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*), yakni kombinasi dari dua atau lebih bahan ajar yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau

perilaku alami suatu presentasi. Contohnya *compact diskinteractive* dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

2.2.2 Komik Digital

Peran bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat penting, apalagi di masa pandemi seperti ini dimana pembelajaran tatap muka diubah menjadi online. Perlu adanya bahan ajar pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai pembelajaran yang efektif Daryanto (2010). Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, komik tidak hanya dalam bentuk cetak tetapi dapat dikemas dalam bentuk digital atau lebih dikenal dengan komik digital Uji Siti Barokah (2011), komik digital adalah komik dalam bentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita, namun di dalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lain yang memudahkan pembaca untuk mengikuti dan menikmati setiap cerita dan penyampaiannya dapat dilakukan secara online atau melalui perangkat tertentu.

Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan sebuah cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca Nana (2013). Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik dapat diartikan sebagai gambar-gambar

yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah dialog cerita yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan bacaan.

2.2.2.1 Elemen-Elemen Desain Komik

Komik memiliki komponen rencana yang membuat komik. Komponen denah dalam komik adalah bahan atau bagian yang membentuk denah komik secara umum. Nona. Gumelar dalam Uji Siti Barokah terdapat beberapa komponen rencana komik diantaranya:

1. Ruang

Apakah ruang di komik. Ruang dapat berupa kertas, bahan, dan ruang dalam bahan ajar yang terkomputerisasi. Ruang sangat berharga sebagai tempat karakter dalam komik untuk melakukan aktivitas tertentu. Ruang komik bisa berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran sesuai kebutuhan.

2. Gambar

Ini adalah gambar, foto, representasi, logo, gambar, dan simbol yang membentuk kelucuan. Gambar lucu dapat dibuat dengan gambar yang digambar tangan. Gambar merupakan komponen penting dalam komik karena gambar dapat menunjukkan beberapa adegan dalam komik.

3. Teks

Adalah gambar suara dalam komik. Suara dapat muncul dari diskusi antar karakter atau efek audio dari adegan saat ini.

4. Bayangan

Apakah shading di komik. Shading juga dibagi menjadi tiga, yaitu shade cahaya yang berasal dari tiga shade light light (merah, hijau, biru), warna lukis langsung yang dihasilkan oleh empat tone dasar (biru muda, pink, kuning, dan gelap), dan naungan atau bayangan tidak langsung. gelap yang berasal dari lima nada dasar, yaitu putih, kuning, merah, biru, dan gelap.

2.2.2.2 Kelebihan Komik Digital

Sehubungan dengan kelebihan komik, misalnya penelitian yang dipimpin oleh Daryanto (2010), diketahui bahwa anak-anak yang lebih banyak membaca komik, misalnya dalam sebulan tidak kurang dari satu buku komik sama saja dengan membaca kursus secara konsisten, hal ini mempengaruhi kapasitas pemahaman siswa. Selain itu, otoritas jargon jauh lebih banyak daripada siswa yang lebih suka menghindari lelucon. Satu lagi manfaat dari komedi adalah pertunjukannya mengandung komponen visual dan cerita yang solid. Artikulasi yang digambarkan membuat pembaca terlibat dengan sungguh-sungguh sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya sampai akhir. Wardani (2012:231), kelebihan dari komik adalah: a) menggunakan bahasa biasa, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami

substansi dari lelucon, b) menggunakan gambar yang dapat menjelaskan ekspresi cerita dalam lelucon, c) menggunakan warna yang menarik. dan bagus sehingga siswa akan lebih terinspirasi untuk memahami komik, d) cerita dalam komik sangat dekat dengan peristiwa yang dialami siswa secara konsisten sehingga mereka akan lebih memahami masalah yang mereka alami. Seperti yang diungkapkan oleh Kustianingsari (2016), menyatakan bahwa kelebihan media komik canggih antara lain: 1) sejauh manfaatnya, lucu dapat menarik energi siswa dalam belajar dan membantu siswa untuk membuat interpretasi cerita menjadi gambar sehingga siswa dapat mengingat. hal-hal yang lebih panjang, 2) materi yang terkandung dalam komik dapat memperjelas keseluruhan cerita karena terdapat penggambaran yang dapat mempermudah siswa untuk mengetahui bentuk atau gambaran substansial dari tujuan suatu materi. Dapat menumbuhkan keunggulan siswa dalam membaca dan salah satu bidang studi yang berbeda, dan 3) lucu tingkat lanjut karena informasi elektronik dapat disimpan dalam digit atau byte, dan dapat dipindahkan ke berbagai media kapasitas.

Selain struktur cetak, lucu juga dapat dibuat dalam struktur canggih. Kelucuan tingkat lanjut menikmati manfaat, termasuk komik digital yang bertahan lebih lama daripada cetakan. Hal ini karena informasi untuk materi tayangan lucu tingkat lanjut adalah sebagai catatan yang biasanya diperkenalkan sebagai buku digital; Membuat komik terkomputerisasi lebih murah dan lebih efektif karena tidak adapersyaratan untuk pencetakan. Meskipun demikian, dapat dibayangkan bahwa klien pertunjukan komik tingkat lanjut juga dapat mencetak komik dan bagi pendidik yang

menampilkan materi sebagai komik terkomputerisasi akan lebih mudah untuk menyesuaikannya. .

2.2.3 Teks Anekdote

Ada beberapa hal yang terkait dengan teks anekdot, yaitu pengertian teks anekdot, struktur teks anekdot, ciri kebahasaan teks anekdot, dan kaidah penulisan teks anekdot. Penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teks anekdot sebagai berikut.

2.2.3.1 Pengertian Teks Anekdote

Anekdote dibuat sebagai jenis sosial, anekdot menyampaikan realitas persahabatan dengan luar biasa, khususnya humor. Menurut Komendikbud Group (2013:111), Anekdote adalah cerita pendek yang menarik karena lucu dan menakutkan, terutama tentang orang penting atau selebriti dan untuk kejadian nyata. Wijaya (2011) mengungkapkan bahwa teks episodik adalah pelanggaran, olok-olok, lelucon, penghinaan, perkelahian, pembangkangan, menjengkelkan, gangguan, agitasi politik, kontrol, bahkan penggulingan yang parah, tidak sopan, diskresi, namun pada saat yang sama disambut secara umum. Muthiah (2012) yang menyatakan bahwa teks dongeng adalah teks yang berisi pengalaman mengejutkan seseorang. Berdasarkan penegasan tersebut, teks naratif adalah cerita pendek yang berisi kejadian-kejadian yang konyol bagi anggota yang mengalaminya.

2.2.3.2 Struktur Teks Anekdote

Penulisan teks anekdot mempunyai struktur anekdot berupa cerita ataupun narasi singkat. Menurut Kosasih (2014:19) menyatakan, bahwa struktur di dalam cerita anekdot ada tokoh, alur, dan latar. 1) tokoh bersifat faktual, biasanya orang-orang terkenal, 2) alur beberapa rangka peristiwa yang benar-benar terjadi atau pun sudah mendapat polesan mauoun tambahan-tambahan dari perubahan anekdot itu sendiri, dan 3) latar berupa waktu, tempat, ataupun suasana dalam anekdot diharapkan bersifat factual. Artinya benar-benar ada di dalam kehidupan yang sesungguhnya.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam cerita teks anekdot memiliki tokoh, alur, dan latar yang berupa waktu, tempat, ataupun suasana. Tim Komendikbud (2013:194) meyatakan, bahwa struktur teks anekdot sebagai berikut, 1) abstraksi adalah diawali bagian paragraph yang berfungsi memberi gambaran tentang teks anekdot biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang akan didalam teks, 2) orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi, 3) krisis adalah bagian dimana terjadi hal atau masalah yang unik atau tidak biasanya terjadi pada sipenulis atau orang yang diceritakan, 4) reaksi adalah bagian bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul dikrisis, dan 5) koda dalam merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut. Biasanya juga dengan memberi kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis. Jadi adanya struktur teks anekdot ini dapat membedakan teks anekdot dengan teks lainnya. Struktur yang membangun teks anekdot itu sendiri adalah bagian terpenting.

2.2.3.3 Kaidah Penulisan Teks Anekdote

Menyusun teks episodik memiliki struktur recounted sebagai cerita atau cerita pendek. Sesuai Kosasih (2014: 19) mengungkapkan bahwa desain dalam cerita dongeng terdiri dari karakter, plot, dan setting. 1) tokoh-tokohnya asli, biasanya selebritis, 2) alur beberapa kejadian yang benar-benar terjadi atau sudah bersih atau tambahan dari perkembangan dalam kisah yang sebenarnya, dan 3) latar waktu, tempat, atau suasana dalam cerita. cerita. cerita diandalkan untuk menjadi asli. Artinya menjadi, semua hal dipertimbangkan.

Mengingat penegasan ini, sangat baik dapat dianggap bahwa dalam cerita teks episodik memiliki karakter, plot, dan pengaturan sebagai waktu, tempat, atau udara. Kelompok Komendikbud (2013: 194) menyatakan bahwa konstruksi teks episodik adalah sebagai berikut, 1) musyawarah adalah awal dari segmen bagian yang berfungsi untuk memberikan garis besar teks recount, biasanya segmen ini menunjukkan hal-hal luar biasa yang akan berada dalam teks, 2) arah adalah bagian yang menunjukkan awal terjadinya. cerita atau dasar bagaimana peristiwa itu terjadi, 3) keadaan darurat adalah bagian di mana hal-hal atau masalah yang luar biasa atau aneh terjadi pada penulis atau individu yang diceritakan, 4) tanggapan adalah bagian dari bagaimana penulis esai atau individu yang dikomposisikan mengurus isu-isu yang muncul dalam keadaan darurat, dan 5) kode internal adalah bagian terakhir dari cerita yang luar biasa. Biasanya juga dengan memberikan keputusan tentang peristiwa yang dialami oleh penulis atau orang yang dikarang. Sehingga konstruksi teks

recounted ini dapat mengenali teks narrative dari teks yang berbeda. Desain yang membentuk teks dongeng itu sendiri adalah bagian utama.

2.2.4 Metode *Blended Learning*

Kosep dalam pengembangan bahan ajar digunakan metode *blended learning*. Strategi ini dinilai mampu memberikan jawaban dalam menciptakan model pembelajaran di yayasan yang benar-benar menerapkan pembelajaran terputus sebagai tolak ukur gerakan. Strategi pembelajaran dapat didikte oleh pendidik atau guru dengan menitikberatkan pada tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan mengacu pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah Hidayat K (2011).

Pembelajaran campuran adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan, memadukan, mengkonsolidasikan kerangka instruksi tradisional dengan kerangka pelatihan berbasis lanjutan. Bersin (2004) menggambarkan latar belakang sejarah campuran penemuan yang tercipta dalam ranah persiapan pada awalnya hanya dalam waktu yang cukup lama, lebih tepatnya sumber belajar utama adalah mentor atau fasilitator. Dengan inovasi inovasi PC, para mentor selesai menggunakan server terpusat yang dapat melakukan latihan persiapan individu tanpa bergantung pada waktu dan materi yang sama (tidak terkoordinasi).

Pembelajaran campuran juga sering dicirikan sebagai kerangka kerja pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran dekat dan personal dengan pembelajaran berbasis inovasi oleh Bonk dan Graham, (2006). Saat

ini istilah pembelajaran campuran menjadi terkenal, sehingga semakin banyak campuran yang disinggung sebagai pembelajaran campuran. Dalam persiapan (2010), misalnya, mengacu pada istilah campuran sebagai "setengah dan setengah", dan "modus campuran". Sebenarnya, teknik pembelajaran campuran adalah perpaduan model pembelajaran yang menggunakan beberapa model dekat dan pribadi yang dilakukan di web dan pengaturan terputus.

2.2.4.1 Metode *Blended Learning* Pembelajaran *Online* dan *Offline*

Dalam pembelajaran internet, materi tayangan yang digunakan berupa komik canggih atau buku digital dalam bundling elektronik. Dalam pembelajaran berbasis modul atau sebagai buku digital, ini dikenal sebagai bahan pembantu gratis atau paket bahan dorong yang mendorong siswa untuk beradaptasi secara mandiri. Materi yang ditampilkan secara komputerisasi memberikan latihan yang harus dilakukan siswa untuk mengukur kemajuan belajar mereka. Bahan ajar yang disediakan terdapat evaluasi, dalam pembelajaran *online* evaluasi yang disediakan dalam bentuk digital atau elektronik agar mempermudah siswa. Misalnya, dalam pembelajaran menulis teks anekdot, siswa diminta membuka link yang telah diberikan lalu guru menjelaskan materi yang telah dipaparkan dalam bahan ajar tersebut, pada saat evaluasi atau latihan siswa akan mengerjakan latihan tersebut dalam bentuk digital yang telah dibuat, siswa hanya butuh gawai atau laptop untuk mengisi evaluasi tersebut. Sedangkan dalam pembelajaran *offline* siswa hanya perlu melihat bahan ajar tersebut melalui proyektor yang telah disediakan oleh guru, sampai pada tahap

evaluasi siswa cukup melihat dari layar depan dan jawaban tersebut akan di tuliskan dalam lembar buku.

Pembelajaran berbasis pembelajaran campuran adalah keputusan paling ideal untuk memperluas kelangsungan hidup, produktivitas, dan daya tarik yang lebih penting antara individu dalam kondisi pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran campuran menawarkan bukaan pembelajaran baik secara bersama-sama maupun mandiri, baik secara bersamaan maupun dalam berbagai kesempatan.

2.2.5 Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning*

Pembelajaran teks anekdot merupakan pembelajaran yang tepat dan berdasarkan kurikulum 2013 di jenjang sekolah menengah atas (SMA) dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar pembelajaran komik digital untuk kompetensi dasar tersebut, dengan menggunakan metode *blended learning*.

Pengembangan komik digital dilakukan dengan mempersiapkan alur cerita teks anekdot lalu membuat ilustrasi gambar menggunakan corel, gambar tersebut disesuaikan dengan alur cerita pada teks anekdot. Metode *blended learning* dapat digunakan pada pembelajaran *offline* maupun *online* dengan tahap yang berbeda pada evaluasi atau latihan. Dalam bahan ajar ini akan dibuat dalam bentuk *e-book* agar meyerupai buku hanya saja disini dalam bentuk digital, isi dalam *e-book* tersebut terdapat juga materi teks anekdot dan soal yang akan mengasah kemampuan siswa,

komik yang dimaksud dalam bahan ajar ini berupa contoh teks anekdot berisi dialog seperti komik pada umumnya. Komik digital tersebut akan melalui tahap revisi oleh ahli materi dan ahli bahan ajar.

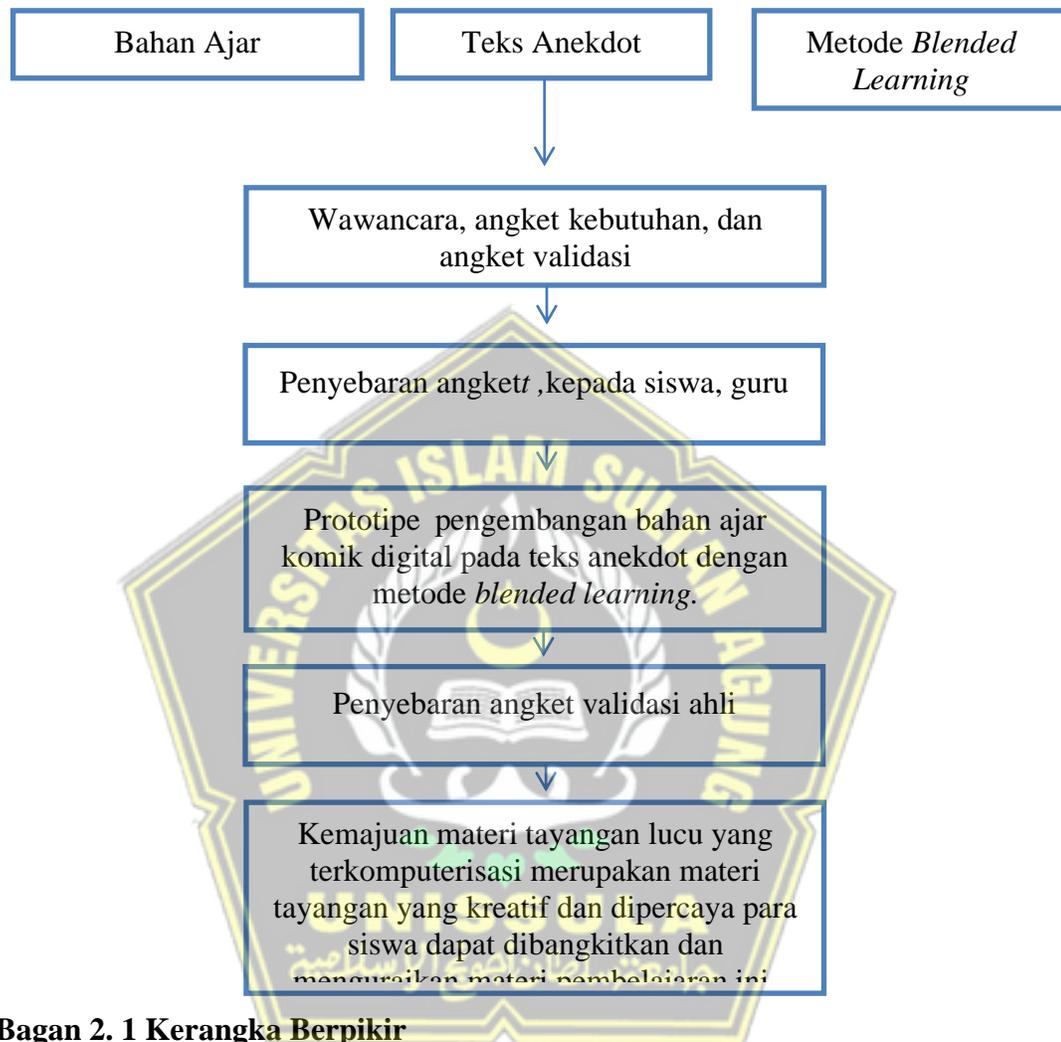
2.3 Kerangka Berpikir

Pengembangan bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK. Pengembangan bahan ajar pembelajaran memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa akan memahami pembelajaran dengan bahan ajar yang kreatif. Pembelajaran daring yang dilakukan sekarang masih bersifat monoton seperti guru menyampaikan materi dan siswa menghafal informasi faktual, siswa cenderung malas belajar. Alasan yang dikatakan guru adalah sarana, batasan waktu, dan lingkungan belajar.

Kemajuan materi komik digital merupakan materi tayangan yang kreatif dan dipercaya para siswa dapat dibangkitkan dan menguraikan materi pembelajaran ini. Dengan asumsi siswa tertarik untuk belajar teks naratif, maka, pada saat itu, hasil belajar yang paling ekstrem dapat diperoleh tanpa masalah. Struktur pendalaman pengembangan materi pembantu kocak tingkat lanjut tentang menyusun pesan naratif dengan teknik pembelajaran campuran untuk siswa kelas X SMA/SMK disajikan dalam kerangka berikut.

Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK





Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Review ini menggunakan teknik Research and Development (R&D). Teknik kerja inovatif adalah strategi eksplorasi yang digunakan untuk membuat item tertentu dan menguji kelayakan item tertentu dan menguji kecukupan item tersebut (Sugiyono 2015: 207) mencakup lima tahap pemeriksaan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) bermacam-macam informasi, 3) item rencana, 4) persetujuan rencana, 5) koreksi rencana. Kebutuhan penelitian disesuaikan dengan tujuan dan kondisi eksplorasi yang sebenarnya. Ujian ini ditutup pada tahap kelima, khususnya perbaikan item. Ini diakhiri dengan pemikiran bahwa dengan asumsi itu berlanjut ke tahap awal produk dan tahap pembuatan skala besar, waktu yang dibutuhkan juga akan meningkat. Lima fase yang disinggung dalam ulasan ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem yang diselesaikan dalam penelitian perbaikan ini mencakup beberapa fase. Potensi dan Isu. Pekerjaan inovatif (R&D) dapat dimulai dengan potensi dan masalah. Informasi tentang kemungkinan dan masalah tidak perlu dilihat sendiri, tetapi dapat didasarkan pada laporan pemeriksaan orang lain atau dokumentasi laporan pergerakan dari orang-orang. Tahap ini berisi latihan-latihan untuk menganalisis sumber-sumber perpustakaan yang bersangkutan baik secara hipotetis maupun esensial.

Beragam-macam informasi. Nanti kemungkinan-kemungkinan dan persoalan-persoalan tersebut dapat ditunjukkan secara nyata, kemudian pada titik itu, penting untuk mengumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan penyusunan. Pengujian hipotesis dilakukan pada berbagai jenis peningkatan materi tayangan seperti yang ditunjukkan oleh tema eksplorasi, khususnya kemajuan materi tayangan komik, teks episodik, dan teknik pembelajaran campuran.

2. Rencana barang. Produk akhir dari kemajuan memulai eksplorasi, dapat berupa rencana kerja lain atau item lain. Setelah mengarahkan review, diketahui efek samping dari kebutuhan siswa dan pendidik untuk materi lanjutan yang menampilkan materi pada materi episodik menggunakan teknik pembelajaran campuran.
3. Persetujuan rencana. Metode yang terlibat dengan survei apakah rencana kerja lain atau item lain biasanya praktis dengan meminta penelitian dari master ulung. Dalam desain penilaian, skor penilaian digunakan, bagian ide digunakan.
4. Pembaruan item dibantu persetujuan kemudian melalui percakapan dengan spesialis. Amandemen dibuat dengan nasihat dan kontribusi dari para spesialis. Akibat dari gerakan ini adalah penggabungan materi-materi pendorong cerita lucu tingkat lanjut untuk menyusun cerita dengan strategi pembelajaran campuran untuk siswa kelas X SMA/SMK dan selanjutnya penyisihan lapangan. Pendahuluan lapangan dilakukan di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, SMK Cut Nya'Dien, dan SMA Al-Fattah Terboyo.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dengan fokus penelitian, subjek penelitian terdiri dari dua subjek. Subjek pertama, untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar pembelajaran menulis anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, SMK Cut Nya'Dien, dan SMA Al-Fattah Terboyo. Subjek kedua, mengenai validator produk yaitu berupa bahan ajar pembelajaran menulis anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, yaitu para ahli materi dan ahli bahan ajar.

3.2.1 Guru

Subjek analisis kebutuhan guru bahasa Indonesia dijenjang SMA. Pada penelitian ini terdapat tiga pendidikan yang menjadi subjek analisis kebutuhan yaitu SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, SMK Cut Nya Dien, dan SMA Al-Fattah Terboyo. Guru menjadi subjek penelitian yang mengampu kelas X dan memiliki pengetahuan tentang kurikulum 2013. Selain itu juga memiliki kemahiran dalam berbahasa dan berpengalaman sehingga peneliti dapat memperoleh informasi sesuai kondisi lapangan yang terjadi.

3.2.2 Siswa

Siswa SMA/SMK menjadi responden untuk memperoleh data kebutuhan bahan ajar teks anekdot. Populasi sekolah yang diambil berjumlah, 36 siswa SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, 24 siswa SMK Cut Nya Dien, dan 30 siswa SMA AL-Fattah Terboyo. Alasan peneliti memilih tiga sekolah tersebut yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang masih rendah dalam menerapkan

kebahasaan dan struktur teks anekdot, bahan ajar pembelajaran dikembangkan guna memperkaya pengetahuan mengenai teks anekdot dengan metode *blended learning*.

3.2.3 Ahli Media

Validasi prototipe dilakukan oleh dua ahli media dan ahli materi yang mempunyai peran sebagai penilaian prototipe produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini terdapat dua ahli bahan ajar dan materi yang melakukan penilaian bahan ajar pembelajaran komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*, yaitu Jusmiran, S.Kom (Pakar Ahli Media) dan Febriarni Fatihah Falahallaily, M.Pd (Dosen Pbsi, IAIN Salatiga).

Penentuan ahli tersebut berdasarkan kriteria tertentu, yaitu 1) telah menempuh pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, 2) memiliki kompetensi dalam bidang desain komik.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas wawancara, angket kebutuhan dan angket uji validasi dengan rician sebagai berikut.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada subjek penelitian yaitu guru dan siswa dengan menggunakan pedoman wawancara. Hasil wawancara tersebut yang telah dilakukan kemudian diuraikan kembali dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam lembar angket kebutuhan guru dan siswa.

3.3.2 Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar pembelajaran menulis anekdot dengan metode *blended learning*. Teknik pengambilan data dilakukan dengan memberikan lembar angket kebutuhan peserta didik dan guru selanjutnya siswa dan guru diberikan waktu untuk mengisi lembar angket melalui lembar kertas. Hasil angket kebutuhan tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan dasar prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis anekdot dengan metode *blended learning*.

3.3.3 Angket Uji Validasi

Teknik pengambilan data terakhir adalah angket validasi yang ditunjukkan kepada kedua pakar ahli. Angket validasi berfungsi untuk merevisi produk penelitian atas dasar perbaikan dari ahli bahan ajar dan ahli materi. Setelah dilakukan penilaian selanjutnya dilakukan revisi produk yang berguna untuk memperbaiki kesalahan dan kelemahan pada prototipe pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis anekdot dengan metode *blended learning*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar kelayakan penggunaan prinsip pengembangan bahan ajar pembelajaran menulis anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel berikut ini.

**ANGKET KEBUTUHAN PRINSIP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
PEMBELAJARAN MENULIS ANEKDOT DENGAN METODE *BLENDED
LEARNING* BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK.**

MENURUT PERESEPSI SISWA

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian

No	Data	Subjek	Instrumen
1.	Kebutuhan prototipe pengembangan bahan ajar menulis teks anekdot dengan metode <i>blended learning</i> bagi siswa kelas X SMA/SMK.	a. Siswa SMA/SMK Kelas X 1. SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang 2. SMK Cut Nya Dien 3. SMA Al-Fattah Terboyo b. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X 1. SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang 2. SMK Cut Nya Dien 3. SMA AL-Fattah Terboyo	Angket Kebutuhan
2.	Validasi prototipe pengembangan bahan ajar menulis anekdot dengan metode <i>blended learning</i> bagi siswa kelas X SMA/SMK	a. Ahli Materi (dosen Pbsi IAIN Salatiga) b. Ahli Media (Pakar Desain)	Angket Uji Validasi

3.4.1 Lembar Angket Siswa

Siswa akan mengisi angket kebutuhan ini sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang akan digunakan.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kebutuhan Siswa tentang Bahan Ajar Menulis Teks Anekdot
dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Pemahaman dan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	a. Pemahaman siswa terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	1	1
		b. Pemahaman siswa terhadap bahan ajar	2,3	2
		c. Setuju atau tidak akan adanya bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	4	1
		d. Kebutuhan siswa terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	5	1
2.	Pemahaman dan kebutuhan siswa tentang teks anekdot	a. Pemahaman siswa tentang menulis teks anekdot	6	1
		b. Kebutuhan siswa terhadap pemaparan materi anekdot.	7,8	2
3.	Kebutuhan siswa terhadap fisik bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	a. Kebutuhan siswa terhadap tampilan sampul (cover) bahan ajar pembelajaran.	9,10,11,12,13	5
		b. Kebutuhan siswa terhadap jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>)	14	1
4.	Kebutuhan siswa terhadap isi bahan ajar komik	a. Kebutuhan siswa terhadap isi bahan ajar	14,15	2

	digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	b. Kebutuhan siswa terhadap daftar isi c. Kebutuhan siswa terhadap daftar pustaka d. Kebutuhan siswa terhadap bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menulis teks anekdot	16 17 18	1 1 1
5.	Harapan Siswa	a. Harapan Siswa terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode <i>blended learning</i> .	19	1
	Jumlah Soal		19	

Untuk mempermudah responden menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam angket, telah disediakan petunjuk pengisian angket sebagai berikut.

1. Tulislah identitas diri kalian pada tempat yang telah disediakan!
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah tersedia di depan jawaban!

Contoh : (√) ya () tidak

3. Jika ada pertanyaan yang jawabannya belum disediakan, tuliskan jawaban kalian pada tempat jawaban yang telah tersedia!

Contoh: (√) liannya, yaitu(berisi jawaban)

4. Berikan alasan singkat yang mendukung pilihan jawaban kalian! Untuk instrumen angket kebutuhan seluruhnya dapat dilihat pada lampiran.

3.4.2 Lembar Angket Guru

Guru akan mengisi angket kebutuhan yang dibagikan sesuai dengan kebutuhan guru terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*.

Tabel 3.3Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Pemahaman dan kebutuhan guru terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	a. Pemahaman guru terhadap bahan ajar	1,2,3,4,5,6	6
		b. Setuju atau tidak akan adanya bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	7	1
		c. Kebutuhan guru terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	8	1

2.	Kebutuhan guru terhadap fisik bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	<p>a. Kebutuhan siswa terhadap tampilan sampul (cover) bahan ajar pembelajaran.</p> <p>b. Kebutuhan siswa terhadap jenis dan ukuran huruf (<i>font</i>).</p>	<p>9,10,11,12,13,14</p> <p>15</p>	<p>6</p> <p>1</p>
3.	Kebutuhan guru terhadap isi bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot	<p>a. Kebutuhan guru terhadap isi bahan ajar</p> <p>b. Kebutuhan guru terhadap daftar isi</p> <p>c. Kebutuhan guru terhadap daftar pustaka</p>	<p>16,17,18,19</p> <p>20</p> <p>21</p>	<p>4</p> <p>1</p> <p>1</p>
4.	Harapan guru	<p>a. Harapan guru terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode <i>blended learning</i>. Yang akan dikembangkan</p>	22	1

3.4.3 Lembar Angket Ahli Materi dan Media

Angket validasi merupakan angket yang akan digunakan sebagai acuan penilaian saran perbaikan prototipe terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*.

Tabel 3. 4Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Materi terhadap Prototipe Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

No	Aspek	Indikator	No Soal
1	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	1
		b. Kesesuaian komik digital dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Kesesuaian komik digital dengan materi pembelajaran	3
		d. Kemenarikan komik digital sebagai bahan ajar	4
		e. Kesesuaian isi dengan judul	5
		f. Kesesuaian keefektifan contoh-contoh bahan ajar	6
2	Kebahasaan	g. Kesederhanaan bahasa	7
		a. Kesederhanaan bahasa	8
		b. Penggunaan bahasa	9
		c. Ketepatan penggunaan istilah	10

Tabel 3. 5Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Bahan Ajar Terhadap Prototipe Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMK/SMA

NO	Aspek	Indikator	No Soal
1	Visual	a. Keterampilan Ukuran	1
		b. Keterampilan penataan gambar	2
		d. Keterampilan gambar	3
		e. Kesederhanaan bahan ajar	4
2	Keterpaduan	a. Keterpadua aspek visual	5
		b. Kesesuaian gambar atau ilustrasi	6
		c. Kejelasan alur cerita	7

Adapun petunjuk angket uji validasi ahli, berikut petunjuk pengisian angket bagi validasi bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*.

- a. Isilah dengan lengkap identitas diri bapak/Ibu
- b. Bapak/Ibu dipersilahkan memberi skor pada tiap komponen dengan cara centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria sebagai berikut. (1) kurang baik, (2) cukup baik, (3) baik, (4) sangat baik.
- c. Bapak/Ibuk diperkenankan untuk memberikan masukan dan saran kepada setiap komponen yang telah disediakan

3.5 Teknis Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu melalui pemaparan data dan simpulan data. Teknik yang digunakan untuk mengolah data yang terdiri dari, 1) wawancara, 2) data kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot, dan 3) data uji validasi yang dilakukan oleh para ahli sebagai perbaikan dan penguatan prototipe bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*.

3.5.1 Analisis Data Wawancara terhadap Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning*

Teknis analisis data wawancara dilakukan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa adalah deskriptif kualitatif. Wawancara dilakukan berdasarkan pedoman wawancara yang telah dibuat. Hal tersebut kemudian disimpulkan sebagai data awal pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot.

3.5.2 Analisis Data Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning*

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data kebutuhan prototipe bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot mengarah pada proses, menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan menginformasikan data yang ada di lapangan. Teknik analisis data yang dilakukan dengan deskriptif kualitatif. Kemudian data yang diperoleh dijadikan prinsip-prinsip pengembangan prototipe

bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot, kemudian dinilai oleh para ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing.

3.5.3 Analisis Data Uji Validasi Prototipe Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning*

Teknis analisis data uji validasi ahli dilakukan secara kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket uji validasi, dan dianalisis dan dipaparkan, kemudian ditarik simpulan. Simpulan tersebut merupakan hasil analisis dari ahli materi, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan prototipe bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*. Hasil penelitian tersebut dijadikan bahan perbaikan bahan ajar komik digital. Menurut Sudjiono (2011:43) setelah prototipe dinilai oleh ahli, langkah-langkah berikutnya yaitu hasil penelitian dipersentasekan dengan menggunakan rumus berikut.

Rumus : $P = F/N \times 100\%$

Keterangan : P = Persentase skor

F = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3. 6 Ketentuan Pemberian Nilai

Skor Persentase (%)	Interprestasi
82%-100%	Sangat Baik
63%-81%	Baik
44%-62%	Kurang Baik
25%-43%	Sangat Kurang Baik

3.6 Perencanaan Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada

Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learnig*

Perencanaan bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* meliputi konsep dan rancangan (desain) bahan ajar yang dikembangkan dan dilakukan secara berurutan. Langkah pertama menyusun konsep bahan ajar komik digital dalam bentuk *e-book*, langkah kedua merancang bahan ajar teks anekdot dengan metode *blended learning*. Rancangan komik digital dalam bentuk *e-book* pendamping untuk siswa dalam membantu pembelajaran menulis teks anekdot.

3.6.1 Konsep Komik Digital (*E-Book*)

Komik digital ini dapat diartikan sebagai bahan ajar yang memuat materi dan contoh teks anekdot. Tujuan pengembangan komik digital ini yaitu untuk mengatasi permasalahan seperti ketersediaan bahan ajar. Komik digital ini diharapkan sebagai tambahan referensi siswa dalam mempelajari materi tentang teks anekdot. Komik digital teks anekdot terdiri atas materi pengetahuan tentang teks anekdot, materi

keterampilan menulis teks anekdot, contoh teks anekdot dan latihan. Bahan ajar yang dikembangkan peneliti diharapkan membantu siswa dalam pembelajaran materi teks anekdot.

3.6.2 Rancangan Komik Digital

Rancangan komik digital disusun agar dapat menjadi acuan pembuatan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot. Adapun rancangan bahan ajar sebagai berikut.

3.6.3 Rancangan Aspek Materi

Rancangan aspek materi/isi bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* berkaitan dengan materi teks anekdot, struktur teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, unsur kebahasaan teks anekdot, tujuan teks anekdot, contoh teks anekdot dan diberikan latihan.

3.6.4 Rancangan Aspek Penyajian

Rancangan bahan ajar pada aspek penyajian yaitu dengan memperhatikan keruntunan. Pada bagian materi yang disajikan mengenai teks anekdot agar siswa memahami pengertian teks anekdot, struktur teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, dan unsur-unsur kebahasaan teks anekdot agar siswa dapat menulis teks anekdot dengan langkah sistematis dan runtut. Selanjutnya, berisi contoh-contoh teks anekdot.

3.6.5 Rancangan Aspek Kebahasaan dan Keterbacaan

Rancangan bahan ajar aspek kebahasaan dan keterbacaan disusun secara komunikatif dan menggunakan bahasa Indonesia yang baku. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan pemahaman siswa kelas X dan bersifat komunikatif. Diksi yang digunakan

mudah dipahami, kalimat yang disusun pun sistematis sehingga bahan ajar dapat diterima di SMA kelas X.

3.6.6 Rancangan Aspek Grafika

Rancangan bahan ajar aspek grafika secara umum terdiri dari sampul depan, isi, dan sampul belakang yang dibuat menarik dengan komposisi warna. Bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dibuat berdasarkan lembar angket yang telah disebar dan diisi oleh siswa sehingga komik digital yang dibuat sesuai dengan keinginan siswa dan guru.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang akan dijadikan dalam bab ini mencakup empat hal, yaitu 1) hasil analisis kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan bahan ajar komik digital pada pembelajaran teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, 2) penyusunan prototipe dalam pengembangan bahan ajar komik digital pada pembelajaran teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, 3) hasil penilaian ahli mengenai bahan ajar teks anekdot menggunakan bahan ajar komik digital dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, 4) bagaimana perbaikan bahan ajar pembelajaran teks anekdot menggunakan bahan ajar komik digital dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK.

4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru dalam Mengembangkan Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

Hasil kebutuhan guru dan siswa terhadap pemerolehan bahan ajar yang berupa dokumen buku komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* dimaksudkan untuk mengetahui apa saja yang diperlukan guna mengatasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran, diharapkan produk

yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan lapangan. Data yang diperoleh dilakukan dengan cara observasi langsung dan penyebaran angket.

Pada hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, intensitas pilihan jawaban paling banyak dijadikan sebagai acuan dalam penentuan prinsip-prinsip penyusunan bahan ajar komik digital, berikut pemaparannya.

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dalam mengembangkan bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*, meliputi 1) pemahaman kebutuhan siswa terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*, 2) kebutuhan siswa dalam menulis teks anekdot, 3) kebutuhan siswa terhadap fisik bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*, 4) kebutuhan siswa terhadap isi bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*. Siswa yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA/SMK. Data yang diperoleh dilakukan dengan penyebaran angket yang dibagikan diisi oleh 90 siswa kelas X SMA/SMK. 30 siswa SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, 24 Siswa SMK Cut Nya Dien, dan 30 SMA Al-Fattah Terboyo.

4.1.1.1.1 Pemahaman dan Kebutuhan Siswa dalam Mengembangkan Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning*

Ada empat indikator dalam aspek 1) kebutuhan siswa dalam menulis teks anekdot, 2) pemahaman siswa terhadap pembelajaran menulis teks anekdot, 3) setuju atau tidaknya, bahan ajar membantu menulis teks anekdot, 4) kebutuhan siswa terhadap bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning*, bagi siswa kelas X SMA/SMK. Dalam indikator, terdapat satu atau lebih pertanyaan sehingga siswa memilih setiap pertanyaan yang ada. Tabel 4.1 ini merupakan gambaran pendapat siswa.

Tabel 4. 1 Kebutuhan Siswa dalam Menulis Teks Anekdote

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensif Jawaban	Persentase
1.	Bagaimana pendapat kalian mengenai pembelajaran teks anekdot	a. Sangat Penting b. Penting c. Biasa d. Tidak penting	30 57 3 0	33,3% 63,3% 0,03% 0%
2.	Selama ini dari sumber manakah belajar teks anekdot	a. Lembar kerja siswa b. Buku c. Interner d. Lainnya/semua a,b,c	50 15 20 5	55,5% 16,6% 22,2% 5,5%

3.	Bagaimana pendapat kalian terhadap sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot	a. Menarik b. Membosankan c. Biasa saja d. Tidak memusatkan menulis teks anekdot	50 2 38 -	55,5% 2,2% 42,2% -
4.	Setujukah kalian jika ada bahan ajar khusus menulis teks anekdot	a. Setuju b. Tidak setuju	85 5	94,4% 5,5%
5.	Bahan ajar pembelajaran seperti apakah yang kalian inginkan	a. Model pembelajaran yang berisi materi, contoh teks anekdot dengan kriteria gambar yang menarik dan soal. b. Hanya berisi keterangan teks anekdot	50 40	55,5% 44,4%

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dideskripsikan bahwa dari 90 siswa, dapat disimpulkan bahwa 57 siswa atau 63,3% menjawab pembelajaran menulis teks anekdot penting. Dalam pembelajaran daring maupun luring ini, 50 siswa atau 55,5% menyatakan bahwa dalam pembelajaran teks anekdot lebih sering menggunakan LKS atau lembar kerja siswa, 15 siswa atau 16,6% menggunakan buku paket, 20 siswa atau 22,2% belajar dari internet dan 5 siswa atau 5,5% lainnya belajar menulis teks anekdot menggunakan ketiga tersebut. Jawaban 55,5% siswa ini membuktikan bahwa sumber belajar selama ini terbatas kebanyakan menggunakan LKS (Lembar

Kerja Siswa). Selain itu 50 siswa atau 55,5% siswa menjawab menarik, 2 siswa atau 2,2% menjawab membosankan, dan 38 siswa atau 42,2% menjawab biasa saja. Dari 90 siswa, 94,4% menjawab setuju dengan adanya bahan ajar pembelajaran khusus menulis teks anekdot untuk dijadikan panduan. Oleh karena itu, jawaban keseluruhan siswa membuktikan bahwa setuju dengan adanya bahan ajar pembelajaran khusus menulis teks anekdot sebagai panduan. bahan ajar pembelajaran dikembangkan peneliti adalah bahan ajar pembelajaran berupa komik digital yang berisi materi, contoh teks anekdot serta soal. Hal ini disesuaikan dengan keinginan siswa, terdapat 55,5% siswa dari 90 menginginkan bahan ajar yang berisi materi, contoh yang menarik.

4.1.1.1.2 Kebutuhan Siswa tentang Menulis Teks Anekdot

Kebutuhan siswa mengenai menulis teks anekdot terdapat tiga indikator, yaitu (1) pemahaman siswa tentang menulis teks anekdot, (2) kebutuhan siswa terhadap pemaparan materi menulis teks anekdot, dan (3) kebutuhan siswa tentang contoh soal dalam pembahasan teks anekdot. Dari setiap pertanyaan untuk siswa memperoleh gambaran pendapat mengenai kebutuhan tentang menulis teks anekdot. Dilihat dari tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4. 2 Kebutuhan Siswa tentang Menulis Teks Anekdote

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Materi apasajakah yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar	a. pengertian menulis teks anekdot.	5	5,5%
		b. Contoh teks anekdot	5	5,5%
		c. Semu jawaban	80	88,8%
2.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	a. Perlu	87	96,6%
		b. Tidak Perlu	3	0,03%
3.	Contoh soal seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	a. Berisi contoh yang mudah dipahami	87	96,6%
		b. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud	3	0,03%

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dideskripsikan bahwa dari 90 siswa, 5 siswa memilih hanya pengertian menulis teks anekdot, 5 menjawab hanya diberi contoh teks anekdot dan 80 siswa menjawab semua jawaban yang berisi pengertian dan contoh dari teks anekdot. Peneliti menjelaskan bahwa dalam bahan ajar pembelajaran mengenai teks anekdot sesuai dengan jawaban kebutuhan siswa, bahwa 96,6% siswa perlu dijelaskan.

Dari 90 siswa, 96,6% siswa menjawab contoh soal yang mudah dipahami, sedangkan 3 siswa atau 0,03% lainnya menjawab langsung pada jawaban soal yang dimaksud. Maka dari itu peneliti akan membuat soal yang runtut, sehingga dapat dipahami oleh siswa.

4.1.1.1.3 Kebutuhan Siswa terhadap Fisik Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote

Aspek kebutuhan siswa terhadap fisik bahan ajar pembelajaran teks anekdot terhadap dua indikator, yaitu (1) kebutuhan siswa terhadap fisik bahan ajar menulis teks anekdot dan (2) kebutuhan siswa terhadap jenis dan ukuran huruf (*font*). Setiap pertanyaan, siswa memilih jawaban. Oleh karena itu untuk mendapat gambaran mengenai kebutuhan siswa terhadap fisik bahan ajar teks anekdot dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4. 3 Kebutuhan Siswa terhadap Fisik Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Menurut kalian, judul apakah yang sesuai untuk bahan ajar komik digital teks anekdot	a. Teks Anekdote b. Belajar Teks Anekdote c. Cerita-cerita Asik Teks Anekdote	30 50 10	33,3% 55,5% 11,1%
2.	Menurut kalian sampul apa yang menarik	a. Bergambar warna-warni b. Bergambar hitam putih c. Bergambar dan berwarna	70 0 20	77,7% 0% 22,2%
3.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar teks anekdot	a. Karikatur b. Animasi/Kartun c. Foto	70 10 10	77,7% 11,1% 11,1%
4.	Warna apakah yang sesuai sampul depan bahan ajar	a. Warna-warna mencolok b. Warna-warna lembut c. Hitam putih	40 50 0	44,4% 55,5% 0%
5.	Apakah yang sesuai untuk	a. Gambaran isi materi	5	0,05%

	mengisi sampul akhir bahan ajar pembelajaran	b. Biografi penulis c. Semua a dan b	70 15	77,7% 16,6%
6.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apakah yang kalian suka	a. <i>Comic sans ms</i> b. <i>Arial</i> c. <i>Kristen Itc</i> d. <i>Time new roman</i>	5 10 5 70	0,05% 11,1% 0,05% 77,7%

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat di deskripsikan bahwa 90 siswa, 50 siswa menjawab judul yang sesuai untuk pengembangan bahan ajar pembelajaran teks anekdot adalah belajar teks anekdot, 30 siswa menjawab teks anekdot, dan 10 siswa menjawab cerita-cerita asik teks anekdot. Dapat disimpulkan bahwa 55,5% siswa menginginkan judul belajar teks anekdot. Selain itu 77,7% siswa menjawab untuk sampul yang menarik yaitu bergambar warna-warni. Oleh karena itu peneliti akan membuat bahan ajar pembelajaran ini penuh dengan warna agar menarik minat belajar siswa.

Gambar yang sesuai dengan sampul bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot, 70 siswa menjawab karikatur, 10 siswa menjawab animasi/kartun, dan 0 Siswa tidak ada yang memilih hitam putih. 77,7% siswa menjawab karikatur sebagai gambar yang sesuai untuk bahan ajar pembelajaran.

Dari 90 siswa, 40 siswa memilih warna yang mencolok, 50 siswa memilih warna yang lembut, dan 0 siswa tidak memilih hitam putih. Dapat disimpulkan warna terbanyak siswa tersebut pada warna lebut yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar pembelajara. Selanjutnya, jawaban terbanyak siswa mengenai sampul belakang bahan ajar pembelajaran yaitu 77,7% peserta didik menjawab biografi penulis. Judul bahan ajar pembelajaran menggunakan jenis huruf (*font*) yang disukai siswa, jawaban

terbanyak 77,7% siswa yaitu *times new roman*. 5 siswa memilih *comic sans ms*, 10 siswa memilih *arial*, dan 5 siswa memilih *Kristen itc*.

4.1.1.1.4 Kebutuhan Siswa terhadap Isi Bahan Ajar Teks Anekdote

Aspek kebutuhan siswa terhadap bahan ajar pembelajaran teks anekdot terdapat lima indikator, yaitu (1) kebutuhan siswa terhadap isi bahan ajar pembelajaran, (2) kebutuhan siswa terhadap jenis soal, (3) kebutuhan siswa terhadap daftar pustaka, dan (4) kebutuhan siswa terhadap penggunaan ejaan dan bahasa. Setiap pertanyaan, tiap siswa memilih jawaban. Untuk memperoleh gambaran pendapat siswa mengenai kebutuhan isi bahan ajar teks anekdot dapat dilihat tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4. 4 Kebutuhan Siswa terhadap Isi Bahan Ajar Teks Anekdote

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Menurut kalian apakah sajakah isi bahan ajar pembelajaran yang harus ada dalam pembelajaran menulis teks anekdot	a. Pemaparan materi menulis teks anekdot	10	11,1%
		b. Soal-soal latihan menulis teks anekdot	5	0,05%
		c. Contoh-contoh menulis teks anekdot	10	11,1%
		d. Semua (a,b dan c)	65	72,2%
2.	Menurut kalian, jenis soal bagaimanakah yang cocok digunakan dalam bahan ajar	a. Pilihan ganda	70	77,7%
		b. Uraian	20	22,2%

	pembelajaran teks anekdot			
3.	Perluah disertai daftar pustaka dalam bahan ajar pembelajaran	a. Perlu	85	94,4%
		b. Tidak Perlu	5	0.05%
4.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot	a. Menggunakan pilihan kata yang tepat	10	11,1%
		b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan	10	11.1%
		c. Mudah dipahami	70	77,7%

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat dideskripsikan bahwa 90 siswa, 10 siswa menjawab isi bahan ajar pembelajaran yang harus ada yaitu pemaparan materi menulis teks anekdot, 5 siswa menjawab soal-soal latihan menulis teks anekdot, 10 siswa memilih contoh-contoh menulis teks anekdot dan 65 siswa atau 72,2% menjawab ketiga isi bahan ajar pembelajaran tersebut. Maka, dalam penyusunan bahan ajar pembelajaran tersebut peneliti akan membuat isi dalam bahan ajar tersebut terdiri dari pemaparan materi menulis teks anekdot, soal-soal latihan menulis teks anekdot, dan contoh-contoh menulis teka anekdot.

Dalam bahan ajar pembelajaran, 70 siswa menjawab jenis soal yang digunakan yaitu pilihan ganda sedangkan 20 siswa lainnya mengingkan jenis soal uraian. Oleh karena itu peneliti mengembangkan bahan ajar pembelajaran sesuai dengan jawaban terbanyak siswa 77,7% dengan jenis soal pilihan ganda. Selian itu, 94,4% siswa menyatakan bahwa perlunya daftar pustaka dalam bahan ajar pembelajaran ini. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot, 70

siswa dari 90 menjawab bahasa yang digunakan mudah dipahami, 10 siswa menjawab menggunakan pilihan kata yang tepat, dan 10 siswa memilih ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa 77,7% siswa menginginkan bahan ajar pembelajaran yang menggunakan bahasa mudah dipahami dan peneliti akan menyesuaikan dalam penyusunan bahan ajar pembelajaran sehingga isi di dalamnya mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4.1 Pengisian Angket Kebutuhan Siswa

4.1.1.2 Analisis Kebutuhan Guru

Kebutuhan guru terhadap bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK meliputi (1) pemahaman dan kebutuhan guru terhadap adanya bahan ajar teks anekdot, (2) kebutuhan guru terhadap fisik bahan ajar teks anekdot, (3) kebutuhan guru terhadap isi buku ajar teks anekdot, dan (4) harapan guru terhadap bahan ajar teks anekdot. Guru yang menjadi

sumber dalam penelitian ini berjumlah tiga orang dari tiga sekolah yang berbeda, yaitu SMA Sultan Agung 3 Semarang, SMK Cut Nya'Dien, dan SMA Al-Fattah Terboyo. Selanjutnya dari empat aspek tersebut kebutuhan siswa tersebut dikembangkan menjadi 22 pertanyaan berkaitan dengan kebutuhan guru untuk pengembangan bahan ajar pembelajaran, guru tersebut merupakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X. berikut merupakan paparan angket.

4.1.1.2.1 Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap adanya Bahan Ajar Teks

Anekdote

Aspek pemahaman dan kebutuhan guru terhadap adanya bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot terdapat tiga indikator, yaitu (1) pemahaman guru terhadap bahan ajar, (2) setuju atau tidak akan adanya bahan ajar pembelajaran yang membantu menulis teks anekdot, (3) kebutuhan guru terhadap bahan ajar menulis teks anekdot kelas X SMA. Untuk memperoleh gambaran pendapat guru mengenai pemahaman dan kebutuhan terhadap adanya bahan ajar menulis teks anekdot dilihat dari tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap Adanya Bahan Ajar Teks Anekdote

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Apakah bapak/ibu mengetahui apa itu bahan ajar pembelajaran	a. Ya b. Tidak	3 -	100% -
2.	Samakah bahan	a. Sama	1	33,3%

	ajar pembelajaran dengan buku teks/pelajaran	b. Tidak	2	66,6%
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap pembelajaran teks anekdot	a. Sangat penting b. Penting c. Biasa d. Tidak penting	- 3 - -	- 100% - -
4.	Adakah bahan ajar khusus teks anekdot bagi kelas X SMA/SMK	a. Ada b. Tidak	- 3	- 100%
5.	Darimana bapak/ibu memperoleh bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran teks anekdot	a. Buku teks/BSE b. Internet c. Lembar kerja siswa (LKS) d. a & b e. a & c f. a,b, & c	- - - - - 3	- - - - - 100%
6.	Apakah dalam bahan ajar pembelajaran perlu disertakan kompetensi, kompetensi dasar, dan indicator terkait keterampilan teks anekdot	a. perlu b. tidak perlu	3 -	100% -
7.	Setujukah bapak/ibu jika ada bahan ajar bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	a. Setuju b. Tidak setuju	3 -	100% -
8.	Apakah isi yang sesuai untuk bahan	a. Pemaparan materi	-	-

	ajar pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	menulis teks anekdot		
		b. Soal-soal latihan menulis teks anekdot	-	-
		c. Contoh-contoh teks anekdot	-	-
		d. Semua (a,b & c)	3	100%

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dideskripsikan bahwa semua guru itu mengetahui apa itu bahan ajar. Selain itu, 2 dari tiga guru mengatakan bahwa bahan ajar pembelajaran dengan buku teks/pelajaran itu tidak sama. Sementara itu, semua guru menjawab bahwa pembelajaran menulis teks anekdot itu penting .oleh karena itu peneliti berharap bahan ajar pembelajaran ini dapat menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan siswa.

Pembelajaran menulis teks anekdot selama ini, 3 guru bersumber pada buku teks/BSE, internet, dan lembar kerja siswa (LKS). Hal tersebut menunjukan terbatasnya bahan ajar khusus teks anekdot dilapangan. Ketiga guru menyatakan bahwa dalam bahan ajar pembelajaran perlu disertakan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indicator terkait keterampilan teks anekdot. Selian itu semua guru setuju jika ada bahan ajar pembelajaran yang akan dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot sebagai panduan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot untuk membantu

dalam pembelajaran disekolah maupun daring. bahan ajar pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan keinginan guru adalah bahan ajar pembelajaran yang berisi pemaparan materi menulis teks anekdot, berisi contoh-contoh teks anekdot, dan berisi soal-soal latihan menulis teks anekdot.

4.1.1.2.2 Kebutuhan Guru terhadap Fisik Bahan Ajar Pembelajaran Teks Anekdot

Aspek kebutuhan guru terhadap fisik bahan ajar pembelajaran teks anekdot terdapat tiga indikator, yaitu (1) kebutuhan guru terhadap tampilan sampul (cover), (2) kebutuhan guru terhadap judul bahan ajar pembelajaran, dan (3) kebutuhan guru terhadap jenis ukuran huruf (*font*). Untuk memperoleh gambaran tiap guru memilih jawaban pada pertanyaan, dapat dilihat dari tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4. 6 Kebutuhan Guru terhadap Fisik Bahan Ajar Teks Anekdot

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Menurut bapak/ibu sampul seperti apa yang menarik bagi siswa kelas X SMA/SMK	a. Bergambar dan berwarna-warni	3	100%
		b. Bergambar dan hitam putih	-	-
		c. Bergambar dan warna	-	-
2.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar pembelajaran teks anekdot	a. Karikatur	3	100%
		b. Animasi/kartun	-	-
		c. Foto	-	-
3.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar pembelajaran	a. Warna-warna yang mencolok	1	33,3%
		b. Warna-warna yang lembut	2	66,6%
		c. Hitam putih	-	-

4.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul belakang bahan ajar pembelajaran	a. Gambaran isi materi b. Biografi c. Semua a dan b	- 3 -	- 100% -
5.	Menurut bapak/ibu, judul apa yang sesuai untuk bahan ajar pembelajaran komik digital pada materi menulis teks anekdot ini	a. Teks anekdot b. Belajar teks anekdot c. Ceritacerita asik teks anekdot	2 1 -	66,6% 33,3% -
6.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apa yang sesuai dengan judul bahan ajar pembelajaran	a. <i>Comic sans ms</i> b. <i>Arial</i> c. <i>Segoe print</i> d. <i>Time new roman</i>	- - - 3	- - - 100%

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dideskripsikan bahwa semua guru menjawab sampul yang bergambar dan berwarna-warni sehingga menarik perhatian siswa dan semangat belajar menulis teks anekdot. Sampul bahan ajar pembelajaran yang sesuai, semua guru menjawab karikatur. Maka peneliti akan menggunakan karikatur untuk sampul bahan ajar. Selain itu, satu guru lebih memilih warna yang mencolok dan dua guru memilih warna yang lembut. Sedangkan untuk mengisi sampul belakang semua guru memilih biografi penulis. Selanjutnya, berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa satu guru memilih judul belajar teks anekdot sedangkan dua guru memilih teks anekdot. Selain itu, berdasarkan angket kebutuhan guru, semua guru menyukai jenis huruf *Thomas New Roman*. Untuk itu peneliti akan menyusun bahan ajar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga diharapkan dapat menjadi bahan ajar pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

4.1.1.2.3 Kebutuhan Guru terhadap Isi Bahan Ajar Pembelajaran Teks Anekdote

Aspek kebutuhan guru terhadap isi bahan ajar pembelajaran teks anekdot terdapat enam indikator, yaitu (1) kebutuhan guru terhadap isi bahan ajar pembelajaran, (2) kebutuhan guru terhadap daftar isi, (3) kebutuhan guru terhadap daftar pustaka, (4) kebutuhan guru terhadap materi teks anekdot, (5) kebutuhan guru terhadap latihan soal, dan (6) kebutuhan guru terhadap ejaan dan bahasa. Untuk memperoleh gambaran pendapat guru mengenai kebutuhan isi bahan ajar pembelajaran teks anekdot dapat dilihat tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 4. 7 Kebutuhan Guru terhadap Isi Bahan Ajar Teks Anekdote

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Intensitas Jawaban	Persentase
1.	Bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot seperti apakah yang bapak/ibu inginkan	a. bahan ajar pembelajaran yang berisi hakikat menulis teks anekdot dan contoh menulis teks anekdot b. bahan ajar pembelajaran yang berisi hakikat menulis teks anekdot contoh-contoh dan latihan soal	- 3	- 100%
2.	Perlu tidak disertakan daftar isi dalam bahan ajar pembelajaran	a. Perlu b. Tidak perlu	3 -	100% -

3.	Perluah disertakan daftar pustaka di bahan ajar pembelajaran	a. Perlu b. Tidak perlu	3 -	100% -
4.	Menurut bapak/ibu, contoh soal yang seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	a. Berisi langkah-langkah mengerjakan yang runtut dan mudah dipahami b. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud	3 -	100% -
5.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	a. Perlu b. Tidak perlu	3 -	100% -
6.	Bagaimana bahasa dan ejaan yang digunakan dalam bahan ajar pembelajaran	a. Menggunakan pilihan kata yang tepat b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan c. Mudah dipahami	- 1 2	- 33,3 66,6%

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat dideskripsikan bahwa semua guru memiliki keinginan yang sama akan bahan ajar pembelajaran teks anekdot. Maka dari itu berdasarkan hasil angket tersebut penelitian akan memaparkan apa yang guru inginkan dalam bahan ajar pembelajaran yang berisi hakikat menulis teks anekdot, contoh-contoh menulis teks anekdot, latihan soal. Selain itu, semua guru juga menginginkan adanya daftar isi. Dengan harapan siswa lebih mudah memahami

bahan ajar pembelajaran tersebut. Selain itu semua guru juga menginginkan daftar pustaka dalam bahan ajar pembelajaran. Hal ini sesuai dengan diperlukannya daftar pustaka oleh siswa dan guru.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dideskripsikan bawah semua guru menjawab materi yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar pembelajaran adalah pengertian teks anekdot, unsur-unsur menulis teks anekdot serta contoh teks anekdot. Oleh karena itu, peneliti akan membuat media pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya, semua guru menjawab contoh soal yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot yaitu berisi langkah-langkah mengerjakan yang mudah dipahami. Dari data tersebut, juga dapat disimpulkan bahwa satu guru menginginkan bahan ajar pembelajaran yang menggunakan ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan, dan dua guru memilih mudah dipahami. Peneliti akan menggunakan bahasa yang sesuai untuk siswa kelas X dalam penyusunan bahan ajar pembelajaran, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami isi bahan ajar pembelajaran.

4.1.1.2.5 Hasil Analisis Kebutuhan Harapan Guru terhadap Bahan Ajar Pembelajaran yang dikembangkan

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru, maka penyusunan bahan ajar pembelajaran teks anekdot dengan pendekatan kontekstual disusun dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Berikut tabel

analisis perbandingan analisis data kebutuhan bahan ajar pembelajaran oleh siswa dan guru sesuai aspek yang dikelompokkan sebagai berikut.



Gambar 4.2 Pengisian Angket Kebutuhan oleh Guru

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru

No	Indikator	Persentase Siswa	Persentase Guru
Aspek Materi/Komik Digital			
1.	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran teks anekdot	63,3% (Penting)	100% (Penting)
2.	Sumber bahan ajar pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran	55,5% (LKS)	100% (Buku Teks/BSE, Internet, LKS)
3.	bahan ajar pembelajaran teks anekdot seperti apakah yang di inginkan dalam pembelajaran	55,5% (Model pembelajaran yang berisi materi, contoh teks anekdot dengan kriteria gambar yang menarik dan soal)	100% (Model pembelajaran yang berisi materi, contoh teks anekdot dengan kriteria gambar yang menarik dan soal).

4.	Judul Komik Digital	55,5% (Belajar Teks Anekdote)	66,6% (Belajar Teks Anekdote)
Aspek Penyajian Materi			
5.	Materi teks anekdot apa sajakah yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar pembelajaran	72,2% (memilih semua)	100% (memilih semua)
Aspek Bahasa dan Keterbacaan			
6.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot	77,7% (Mudah dipahami)	66,6% (Mudah dipahami)
Aspek Grafika			
7.	Cover/sampul komik digital	77,7% (warna-warna lembut dan bergambar karikatur)	66,6% (Warna-warna lembut dan bergambar karikatur)
8.	Ukuran huruf dan jenis huruf	77,7% (12 dan <i>Times Roman</i>)	100% (12 dan <i>Times New Roman</i>)
9.	Sampul belakang	77,7% (Biografi Penulis)	100% (Biografi penulis)

Berdasarkan sajian Tabel 4.8 terdapat bagian yang ditulis dengan menggunakan huruf tebal menunjukkan adanya perbedaan hasil analisis kebutuhan siswa, diantaranya yaitu.

a. Aspek Materi/Isi bahan ajar Pembelajaran Komik Digital

Berdasarkan hasil analisis data aspek materi teks anekdot akan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Selanjutnya dapat diketahui angket kebutuhan guru dan siswa pada indikator pertama mengenai pembelajaran menulis teks anekdot menandakan 63,3% siswa menjawab penting dan 100% guru menjawab penting,

sedangkan sisa persentase lainnya menjawab random. Kesimpulannya bahwa siswa membutuhkan pemahaman materi teks anekdot.

Terkait indikator selanjutnya yaitu dari tiga sekolah yang berbeda menunjukkan persentase 55,5% siswa dalam indikator penggunaan sumber belajar, kebanyakan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sementara itu semua guru dari sekolah berbeda menjawab tiga sumber belajar yang tersedia yaitu buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan internet. Perihal buku yang diberikan pemerintah masih kurang dalam menguasai pembelajaran teks anekdot, oleh karena itu peserta didik butuh bahan ajar pendamping yang bertujuan untuk memperkaya ilmu dan mengasah pengetahuan siswa mengenai pembelajaran menulis teks anekdot.

Berdasarkan hasil analisis persentase kebutuhan siswa terdapat bahan ajar pembelajaran teks anekdot pada indikator materi/isi, dalam pilihan jawaban tertera tiga pilihan yaitu A : pemaparan materi menulis teks anekdot, B : soal-soal latihan menulis teks anekdot, C : Contoh-contoh teks anekdot, dan D : semua (a,b, dan c). pilihan terbanyak dari siswa dan guru memilih jawaban D. judul bahan ajar komik digital teks anekdot yang akan menentukan kegemaran dan kesukaan dari siswa.

b. Aspek Penyajian Materi

Suluruh materi akan beruntut dalam bahan ajar tersebut, terdapat teori teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, tujuan teks anekdot, unsur-unsur teks anekdot, dan contoh teks anekdot yang dibuat dalam bentuk dialog seperti komik.

c. Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak SMA, tidak terlalu rumit dan mudah dipahami oleh siswa dan siapa pun yang ingin membacanya.

d. Aspek Grafika

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, sampul bahan ajar pembelajaran menulis teks anekdot yang diharapkan yaitu dikomposisikan antara warna, gambar, dan tulisan. Warna yang diharapkan siswa dan guru yaitu warna-warna yang lembut, desain bahan ajar pembelajaran menggunakan karikatur sehingga menarik perhatian siswa. Sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dan guru memilih gaya tulisan *Timen new roman*, pemilihan gaya huruf tersebut dikarenakan umum digunakan dalam semua tulisan dikomputer. Untuk sampul belakang komik digital dicantumkan biografi penulis berdasarkan pilihan terbanyak siswa.

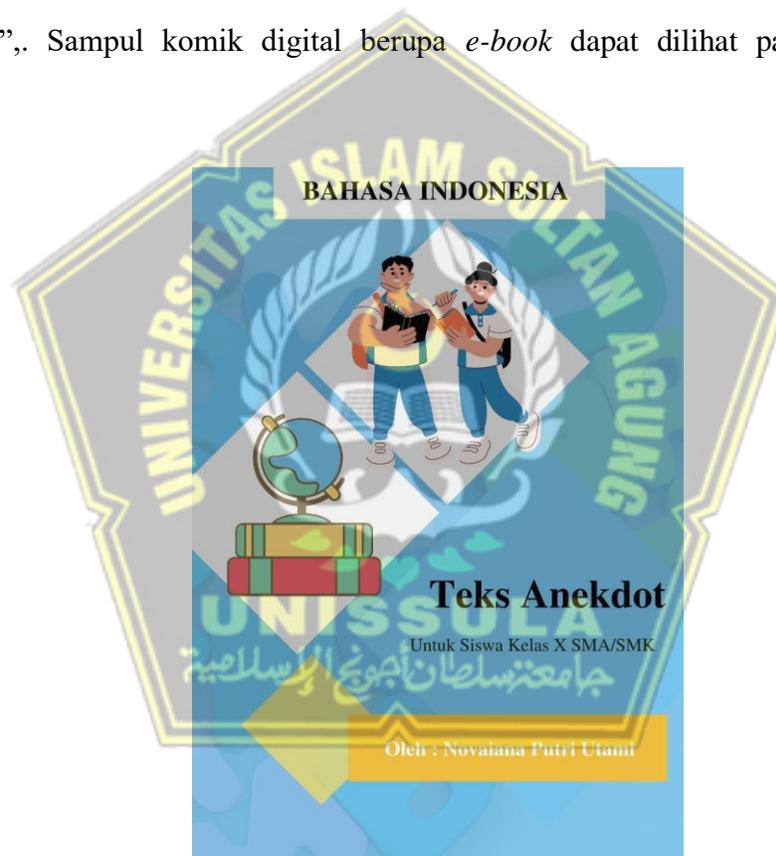
4.1.2 Prototipe dalam Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

Prototipe bahan ajar komik digital pada pembelajaran teks anekdot dengan metode *blended learning* tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan hasil analisis kebutuhan siswa. Adapun hasil penyusunan terhadap analisis kebutuhan bahan ajar tersebut menghasilkan sebuah prototipe komik digital dalam bentuk *e-book*. 1) cover,

2) bagian awal, 3) bagian isi, 4) komik, 5) Evaluasi, dan 6) bagian akhir. Berikut penjelasan bagian-bagian tersebut.

1. Cover

Ilustrasi pada cover disesuaikan dengan dengan pembelajaran teks anekdot. Kemudian terdapat gambar anak sekolah, gambar sekolah dan tertulis sub judul “Teks Anekdot”,. Sampul komik digital berupa *e-book* dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4. 3Bagian Sampul

2. Bagian Awal

Pada bagian awal komik digital terbagi menjadi tiga bagian, yaitu 1) kata pengantar, 2) daftar isi, dan 3) kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada bagian

daftar isi berisi kata ucapan syukur, tujuan penulis, dan ucapan terima kasih. Lebih jelas dilihat gambar 4.4 berikut.



Gambar 4. 4Kata Pengantar

Halaman daftar isi berisi mengenai informasi tata letak isi. Daftar isi disusun berdasarkan urutannya, jenis huruf yang digunakan dalam daftar isi tersebut adalah Times New Roman dengan ukuran 12. Halam daftar isi ini bisa dilihat berikut ini.

Daftar isi	
Cover	1
Kata pengantar	2
Daftar isi	3
KI dan KD	4
Teori Teks Anekdotal	5
Contoh Dialog Teks Anekdotal (dalam bentuk komik)	7
.....	8
.....	9
.....	10
.....	11
Daftar Pustaka	12

Gambar 4. 5Daftar Isi

Kompetensi inti dan kompetensi dasar merupakan kompetensi mata pelajaran dalam kurikulum diatur dengan permenodikbud, kompetensi inti dan kompetensi dasar teks anekdot dapat dilihat pada gambar berikut ini.



KOMPETENSI DASAR

4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.

KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong-royong, kerjasama, toleran, damai), santun responsif dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

4

Gambar 4. 6KI dan KD

3. Bagian Isi

Bagian isi produk bahan ajar komik digital pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, terdiri dari materi-materi teks anekdot lalu contoh dari teks anekdot dibuat menyerupai komik, dan evaluasi. Dalam komik ini terdiri dari 18 halaman dari sampul depan sampai sampul akhir. Dari bagian ini pada halaman ke 5 berisi pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot dan unsur-unsur teks anekdot. Pada halaman 6 berisi tujuan teks anekdot dan unsur kebahasaan teks anekdot. Halaman ke 7 sampul komik pada contoh teks anekdot. 8 sampai 12 terdiri dari contoh teks anekdot dalam bentuk komik. 13 sampai 17 berisi evaluasi, dan yang terakhir sampul belakang. Berikut penyajian halaman komik dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4. 7Penyajian Materi

Penyajian materi dilakukan pemodelan sehingga siswa akan lebih mudah dalam membangun konsep. Materi yang disajikan meliputi, 1) Pengertian teks anekdot, 2) ciri-ciri teks anekdot, 3) struktur teks anekdot, 4) tujuan teks anekdot, dan 5) unsur kebahasaan teks anekdot. Materi tersebut disajikan sebagai konsep dasar dalam pemahaman siswa terhadap teks anekdot.

4. Bagian Komik

Bagian komik yang berisi contoh teks anekdot, dibuat dalam bentuk komik agar menarik perhatian siswa untuk memahami penulisan teks anekdot. Berikut penyajian komik dapat dilihat pada Gambar 4.8. dalam komik menceritakan berbagai cerita teks anekdot



Gambar 4. 8Komik Digital

5. Bagian Evaluasi

Penyajian evaluasi atau latihan, pemberian latihan ini digunakan untuk memperkuat pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot.

Berikut penyajian latihan dapat dilihat pada Gambar 4.9.

1. Perhatikan struktur anekdot :
 Kode
 Krisis
 Abstraksi
 Reaksi
 Orientasi
 Urutan struktur teks anekdot yang tepat adalah

3-5-4-2-1

3-5-2-4-1

1-2-3-4-5

4-5-3-2-1

2. Berikut ini yang bukan ciri-ciri teks anekdot adalah....

a. Struktur teks orientasi krisis-reaksi

b. Memiliki pesan moral

c. Menggelitik

3. Berikut ini yang termasuk unsur kebahasaan kecuali ...

A. kata yang menyatakan waktu

B. kata referensi

C. kalimat tanya

D. kata kerja aksi

E. kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu

1) Seorang laki-laki masuk bank dan berkata ia ingin pinjam \$200 selama enam bulan. (2) Ia menajamkan Rolls Royce miliknya dan meminta bank menahan mobilnya itu sampai utangnya lunas. (3) Enam bulan kemudian orang itu kembali ke bank membayar \$200 ditambah \$10 bunga dan mengambil kembali Roll-nya. (4) Petugas pinjam bertanya kepadanya mengapa orang yang mengendarai Roll Royce perlu pinjaman \$200 lalu jawabnya, "Saya harus ke Eropa selama enam bulan dan di mana lagi saya dapat menitipkan Rolls selama itu hanya \$10?" (5) Si petugas melongo dan sejarus kemudian tertawa mengakui kecerdikan si pemilik Roll Royce.

4. ORIENTASI PADA TEKS ANEKDOT TERSEBUT ADALAH KALIMAT ...

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

E. 5

7. BAGIAN KRISIS
PADA TEKS
ANEKDOT
TERSEBUT ADALAH

- ...
- A. Seorang pemilik Roll Royce meminjam uang di bank dan menjaminkan mobilnya.
- B. Seorang pemilik Roll Royce meminta bank menahan mobilnya sampai utangnya lunas.
- C. Seorang pemilik Roll Royce membayar utang dan mengambil mobilnya.
- D. Seorang pemilik Roll Royce meminjam uang di bank dan menipiskan mobilnya dengan cara menjaminkan mobil tersebut.
- E. Seorang pemilik Roll Royce memberikan jawaban yang membuat si petugas bank melongo dan tertawa.

Gambar 4. 9 Evaluasi

6. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdapat bografi tentang penulis, berikut penyajian pada Gambar 4.10

BIOGRAFI PENULIS



Penulis lahir pada tanggal 19 November 1999 di Long Iram Ilir. Penulis menempuh pendidikan di SDN 003 Datah Bilang, SMPN 02 Long Hubungan, dan SMAN 01 Long Hubung. Penulis melanjutkan studinya di Universitas Islam Sultan Agung, Fakultas Keguguran dan Ilmu Pendidikan. Selama menempuh pendidikan di Unissula, penulis aktif dalam bidang organisasi, pernah menjabat sebagai wakil himpunan mahasiswa, dan menjadi anggota teater.

Gambar 4. 10Bagian Akhir

4.1.3 Hasil Penilaian Ahli Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* Bagi Siswa Kelas X SMA/SMK.

Penilaian prototipe bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, dilakukan oleh dua ahli, yaitu dosen IAN Salatiga dan ahli Media. Adapun dua ahli tersebut berdasarkan bidangnya yaitu Febriani Fathiah Falahallaily Futih, M.Pd sebagai ahli materi dan Jusmiran, M.Kom sebagai validator media. Hasil penelitian yang dilakukan akan menentukan kriteria bahan ajar komik digital yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut merupakan hasil penelitian dari ahli, Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli, materi yaitu materi dan kebahasaan, sedangkan ahli media yaitu visual dan keterampilan.

4.1.3.2 Analisis oleh Ahli Materi

Analisis oleh ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar komik digital pada materi anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK. Meliputi beberapa pertanyaan kelayakan materi bahan ajar komik digital tersebut. Ahli materi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah yang berkompeten pada bidangnya yaitu Ibu Febriani Fathiah Falahallaily Futih, M.Pd Beliau merupakan dosen IAIN Salatiga sekaligus guru bahasa Indonesia kelas XII MIPA di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Data yang diperoleh dilakukan dengan penyebaran angket

kepada ahli materi. Tabel 4.9 dibawah ini merupakan gambaran pendapat ahli materi terhadap kebutuhan pengembangan bahan ajar komik digital pada teks anekdot.

4.1.3.2.1 Aspek Materi

Tabel 4.9 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	75
		b. Kesesuaian komik digital dengan tujuan pembelajaran	100
		c. Kesesuaian komik digital dengan materi pembelajaran	75
		d. Kemenarikan komik digital sebagai bahan ajar	100
		e. Kesesuaian isi dengan judul	75
		f. Kesesuaian keefektifan contoh-contoh bahan ajar	100
Jumlah Rata-rata			87.5

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa penilaian aspek materi terhadap pengembangan bahan ajar komik digital pada materi anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK, dari ahli materi memperoleh nilai 87,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penilaian pada pengembangan bahan ajar komik digital pada materi anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK masuk kategori sangat baik.

4.1.3.2.1 Aspek Kebahasaan

Tabel 4.10 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Bahasa	a. Kesesuaian diksi	75
		b. Kesedarhanaan bahasa	100
		c. Ketepatan penggunaan bahasa	100
Jumlah Rata-rata			91,6

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat diketahui bahwa penilaian aspek kebahasaan dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 91,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa penilaian pada pengembangan bahan ajar komik digital pada materi anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK masuk kategori sangat baik.

4.1.3.3 Analisis oleh Ahli Media

Analisis oleh ahli media terhadap pengembangan bahan ajar komik digital pada materi anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK. Meliputi beberapa pertanyaan kelayakan desain bahan ajar komik digital tersebut. Ahli media yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah yang berkompeten pada bidangnya yaitu Jusmiran, M.Kom., beliau seorang dosen di universitas terbuka di kota Barong Tongkok Kalimantan Timur. Data yang diperoleh dilakukan dengan penyebaran angket kepada ahli media. Tabel 4.11 dibawah ini merupakan gambaran pendapat ahli media terhadap kebutuhan pengembangan komik digital pada teks anekdot.

4.1.3.3.1 Aspek Visual

Tabel 4.11 Penilaian Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	Nilai
1	Visual	a. Keterampilan Ukuran	75
		b. Keterampilan penataan gambar	100
		c. Keterampilan gambar	100
		d. Kesederhanaan bahan ajar	100
Jumlah rata-rata			93,7

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa penilaian aspek visual terhadap pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK, dari ahli media memperoleh nilai 93,7. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penilaian pada pengembangan komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK masuk kategori sangat baik

4.1.3.3.2 Aspek Keterpaduan

Tabel 4.12 Penilaian Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	Nilai
1	Keterpaduan	a. Keterpadua aspek visual	75
		b. Kesesuaian gambar atau ilustrasi	100
		c. Kejelasan alur cerita	75
Jumlah Rata-rata			83,3

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa penilaian aspek keterpaduan terhadap pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK, dari ahli media memperoleh nilai 83,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penilaian keterpaduan pada pengembangan komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* kelas X SMA/SMK masuk kategori sangat baik.

3.1.4 Perbaikan Bahan Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK.

Setelah bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK di validasi oleh para ahli pengampu pada bidangnya, dihasilkan perbaikan sehingga direvisi sesuai dengan saran para ahli. Keritik dan saran yang diberikan oleh para ahli disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 13 Keritik dan Saran Para Ahli

No	Validator	Keritik dan Saran	Keterangan
1.	Ahli Materi	Sesuaikan contoh dengan materi teks anekdot	Sudah diperbaiki
		Ketepatan bahasa lebih diperhatikan	
2.	Ahli Media	Keterpaduan warna dengan gambar harus sesuai	Sudah diperbaiki
		Kesesuaian gambar harus tepat dengan alur cerita	

Sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli media mengenai bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan serta kekurangan yang ada dalam bahan ajar.

4.1 Pembahasan

Pada bagian pembahasan akan dipaparkan mengenai tiga hal yaitu : 1) kesesuaian pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, 2) keunggulan pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, 3) kekurangan pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK, dan 4) keterbatasan pengembangan bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK.

4.2.1. Kesesuaian Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Menulis Teks Anekdot dengan Metode *Blended Learning* Bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

Pada bagian ini peneliti akan membahas mengenai kesesuaian bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK. Pembahasan ini bertujuan agar bahan ajar ini tidak hanyasekedar digunakan dalam kebutuhan lapangan melainkan dapat

dipertanggungjawabkan dalam segi keilmuan juga. Konsep teori yang menjadi landasan dalam pengembangan bahan ajar tersebut ialah konsep teori teks anekdot, teori bahan ajar, dan teori *blended learning*.

Penyajian *e-book* bahan ajar komik digital pada materi menulis teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK. Terdiri dari sampul depan dan sampul belakang, bagian awal terdiri atas sampul depan, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar dan kompetensi inti. Kemudian pada bagian isi komik digital pada materi teks anekdot berisi materi-materi yang relevan.

Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar komik digital disesuaikan dengan tingkat keterbacaan serta tingkat perkembangan peserta didik. Kalimat yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini kalimat sederhana agar siswa lebih paham mengenai pembelajaran teks anekdot. Desain sampul buku bahan komik digital pada materi teks anekdot tersebut menggunakan ilustrasi menarik.

Hasil pembahasan yang didapat dalam pengembangan bahan ajar komik digital pada materi anekdot ini yaitu tidak terlepas dari teori penyusunan bahan ajar yang dikembangkan dan dipertanggungjawabkan dari segi keilmuan serta bermanfaat bagi siswa dan guru sebagai pelengkap bahan ajar di sekolah. Bisa dibaca dimana pun dan kapan pun karena bentuknya yang praktis dalam bentuk digital.

4.2.2. Keunggulan Bahan Ajar Komik Digital pada Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

Bahan ajar komik digital pada teks anekdot dengan metode *blended learning* tersebut memiliki beberapa keunggulan. Adapun keunggulannya sebagai berikut, 1) bentuk komik, 2) desain *cover* atau sampul komik, 3) isi komik digital, dan 5) ilustrasi. Berikut ini merupakan penjabaran keunggulan komik digital pada teks anekdot dengan metode *blended learning*.

Bentuk yang digunakan dalam bahan ajar komik digital tersebut berbentuk *e-book* dimana siswa atau pendidik bisa mengakses melalui gawai masing-masing. *Cover* atau sampul pada komik digital tersebut didesain dengan perpaduan warna yang bervariasi, hal ini disesuaikan dengan harapan siswa dan pendidik berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahan ajar komik digital. Ilustrasi yang unik pada komik digital ini dapat menarik perhatian siswa, khususnya pada kelas X SMA/SMK.

Pada bagian isi bahan ajar komik digital pada teks anekdot dengan metode *blended learning* berisi pengertian serta contoh teks anekdot. Ilustrasi yang disajikan pada setiap halaman bervariasi, agar siapa saja yang membacanya tidak pernah bosan terutama siswa. Berdasarkan beberapa keunggulan bahan ajar komik digital tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik digital ini tepat digunakan sebagai pendamping dalam proses pembelajaran kelas X SMA/SMK.

4.2.3. Keterbatasa Bahan Ajar Komik Digital pada Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMA/SMK

Keterbatasan dalam penelitian ini perlu diungkapkan agar tidak terjadi kesalahan pemahaman. Adapun keterbatasan tersebut berkaitan dengan instrument, sumber data, serta waktu dan biaya. Berikut ini merupakan uraian keterbatasan bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning*.

Instrument penelitian yang digunakan untuk pengambilan data kebutuhan pengembangan bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* masih terbilang umum. Oleh karena itu, perolehan data kemungkinan tidak sesuai harapan yang disebabkan kurang optimalnya pendidik dan siswa pada saat mengisi lembar angket dikarenakan pembelajaran yang masih belum optimal. Keterbatasan juga ditemukan dilembar angket uji validasi. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman peneliti mengenai penyusunan lembar angket yang baik dan benar.

Sumber data yang diperoleh dari pendidik dan siswa SMA/SMK di tiga sekolah yang berbeda. Ketiga sekolah tersebut yaitu SMA Islam Sultan Agung 3, SMK Cut Nya'Dein dan SMA Islam Al-Fattah Terboyo. Keterbatasan dalam memilih sekolah yang dilakukan saat analisis melalui angket dan wawancara. Sampel yang dijadikan sumber data penelitian ini dirasa masih terlalu sedikit untuk mewakili seluruh sekolah yang ada diberbagai daerah. Selain itu sumber uji validasi masih terbatas. Validasi tersebut terdiri dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan kelemahan tersebut, peneliti ini telah diupayakan secara maksimal dengan memilih

sumber data analisis kebutuhan bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning*.

Faktor keterbatasan peneliti selanjutnya yaitu waktu dan biaya. Kedua hal merupakan salah satu factor yang dapat memengaruhi tingkat kualitas bahan ajar komik digital yang dihasilkan. Tahap penelitian yang dilakukan pada penelitian ini hanya sampai uji validasi ahli. Peneliti tidak melakukan uji terbatas pada siswa dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya serta peneliti juga tidak melakukan produksi secara maksimal. Keterbatasan ini dapat menjadi peluang bagi peneliti maupun peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini.



BAB V

PENUTUP

4.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasa, dapat disimpulkan berkaitan dengan pengembangan bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK simpulan tersebut meliputi beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

1. Hasil kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* meliputi beberapa aspek yaitu : 1) aspek materi/isi komik digital, dengan materi yang disajikan meliputi pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, tujuan teks anekdot, unsur kebahasaan teks anekdot, dan contoh teks anekdot, 2) aspek penyajian materi terdiri sampul depan, kata pengantar, daftar pustaka, materi, contoh teks anekdot berupa komik, evaluasi, sampul belakang, 3) aspek kebahasaan menggunakan bahasa yang sesuai dan dapat dipahami oleh siswa SMA/SMK, dan 4) aspek grafika meliputi fisik komik digital, pada komik digital ini menggunakan kombinasi warna yang cerah, jenis huruf *Times New Roman* berukuran 12, dan ilustrasi menggunakan karikatur.
2. Prototipe bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* yang dikembangkan oleh peneliti meliputi beberapa

3. bagian, yaitu : 1) sampul, terdiri dari sampul depan dan sampul belakang, 2) bagian awal terdiri dari kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, 3) bagian isi meliputi pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, tujuan teks anekdot, unsur kebahasaan teks anekdot, dan contoh teks anekdot, dan 4) bagian akhir komik digital, terdapat foto-foto penulis, pembimbing 1,2, para ahli dan gambar komik.
4. Berdasarkan penilaian prototipe bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning*, ahli materi memberikan nilai rata-rata 89,29 dengan kategori sangat baik dari aspek materi dan kebahasaan. Sedangkan ahli media atau validasi media memberikan nilai rata-rata 89,29 dengan kategori sangat baik dari aspek visual dan keterpaduan.
5. Kesesuaian bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot dengan metode *blended learning* diantaranya : 1) bahan ajar yang dikembangkan telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa dan guru, 2) bahan ajar yang dikembangkan difungsikan sebagai pendamping pembelajaran pada kelas X SMA/SMK sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.
6. Keunggulan bahan ajar yang dikembangkan, 1) memiliki 8 halaman yang disusun secara struktur, 2) menyajikan materi teks anekdot, yaitu pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, tujuan teks anekdot, unsur kebahasaan teks anekdot, dan 3) menyajikan contoh teks anekdot yang dibuat dalam bentuk komik agar menarik perhatian siswa. Sedangkan keterbatasan penelitian ini yaitu, 1) instrument penelitian yang digunakan untuk mengambil

data kebutuhan kurang mendetail, 2) keterbatasan sampel yang sedikit dalam mewakili banyaknya sekolah, 3) keterbatasan pemilihan ahli materi, media, dan 4) keterbatasan waktu dan biaya sehingga penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap revisi produk.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menuliskan beberapa saran terkait dengan penelitian yang dilakukan. Adapun saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Hendaknya mempersiapkan dengan baik perangkat pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran itu dimulai, serta hendaknya menggunakan bahan ajar komik digital pada materi teks anekdot sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Siswa SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang, SMK Cut Nya'Dien, dan SMA Al-Fattah Terboyo sudah menunjukkan keseriusan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa hendaknya meningkatkan lagi semangat belajar, dan keterampilan menulis teks anekdot.

3. Penelitian Lain

Berdasarkan produk yang sudah dihasilkan maka peneliti menyarankan penelitian lain untuk melanjutkan guna menguji keefektifan bahan ajar komik digital pada

materi teks anekdot dengan metode *blended learning* bagi siswa kelas X SMA/SMK sehingga dapat digunakan secara maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani Komang A. D. 2020. Alternatif Energy Sources on Digital Comic Bahan Ajar. *Journal Internasional of Elementary*, 5 (4), 61-70. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. Di unduh tanggal 24 September 2020.
- Amri S. & Ahmad I.K. 2020. Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum. 37-40. *Jurnal Bastrindo*. Jakarta Prestasi Pustaka. Diunduh pada tanggal 24 September 2020.
- Arsanti, M. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula. *KREPO :Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1. (2). 99-88. Diunduh tanggal 25 September 2020
- Barokahuda Ummul, Ramadhan Sumarmin, Helendra, Relsas Yogica. 2021. Analyzes of Necessity to Develop a Teaching Material in from of Manga Comic in Animal Tissue Concept. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6(1). 88-100. Diunduh tanggal 25 September 2020
- Darkuni N.M. 2010. Pengembangan Bahan Ajar Bidang Studi Biologi. Malang:Jurusan Biologi FMIPAUM. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 45(2) Diunduh tanggal 24 September 2020
- Daryanto, 2010. Bahan ajar pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah*, Yogyakarta: Gava Bahan ajar. 127. diunduh tanggal 29 November 2021
- Hanik N.M & Ngasbun Egar H. 2017. Penggunaan Meme Komik dalam Pembelajaran Menulis Poster Sebagai pengembangan Bahan Ajar Untuk Kelas Mts. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra dan Pengajarannya*, 2.(1). 1-7. Diunduh tanggal 24 November 2021
- Hidayat Nandang, R. Teti Rostikawati, Muhammad Humam Al-Abid Marris. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Komik *Webtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kelas XI. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pakuan, Bogor. *Journal of Educational Review and Researc*, ISSN: 2597-9752. Diunduh tanggal 5 November 2021

- Hikmah, T. A. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tematik Pada Tema Tanaman Untuk Raudhatul Athfal Kelas B. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung. Diunduh tanggal 13 November 2021
- Karlina C.C. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Komik Matematika Anak Berkebutuhan Khusus/Abk Siswa Kelas Viii Pada Materi Bangun Data. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung. Diunduh tanggal 24 November 2021
- Kemendikbud. 2020. Ecampuzblog. No.4 Tahun 2020. Jenis Metode Pembelajaran. Guruberbagi.kemendikbud.go.id. diakses pada tanggal 10 September 2020
- Kemendikbud. 2020. Suara Edaran No.4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Desesase Covid-19*. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2020.
- Lesmono, A. D., Bachtiar, R. W., Maryani, M., & Muzdalifah, A. 2018. The instructional-based andro-web comics on work and energy topic for senior high school students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7.2, 147-153. Diunduh tanggal 14 November 2021
- Majid, Abdul. 2007. Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Setyawan, Cahya Edi. 2015. Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 4.(2), 81-95. Diunduh tanggal 25 November 2021.
- Meilani, Apit. 2011. "Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Bermuatan Nilai-Nilai Peduli Sosial Dengan Pendekatan Sainifik Bagi Siswa Kelas X" *Skripsi*.diunduh tanggal 24 November 2021.
- Mustaqimah, S. Pengembangan Bahan Ajar Berupa Komik Yang Disertai Foto Pada Pokok Bahasan Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Kelas X Sma.*Skripsi*.Unnes Diunduh tanggal 12 November 2021
- Nai Firman Angela, *et al.* 2016. Teaching Material Developmen of Learning and Teaching Course Through Lesson Study Application for University Students. *Journal Internasional Conference On Education*. Universitas Negri Malang. Diunduh 24 November 2021

- Nana Sudjana. 2013. Bahan ajar Pengajaran: Sebuah Pendekatan Baru. *Jurnal 2 Ilmiah* Volume (1) 67-69 Jakarta: Refrensi, GPPress Group. Diakses pada tanggal 24 November 2021
- Naufalia, A. Bahan Ajar Tata Bahasa Daring Bermuatan Budaya Melalui Komik Digital Lima Legenda Nusantara Untuk Bipa Dasar. Pembelajaran Bipa Di Era New Normal Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bipa Prosiding Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Seminar Internasional.P. 1. Diunduh tanggal 25 November 2021
- Novanuddin, M. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Ski Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas V Semester Ii Pada Materi Peristiwa Fatkhul Makkah di MI At-Taraqie Kota Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1.1,8-14. Diunduh tanggal 25 November 2021..
- Rieza, A. I.2020. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Model Komik Pada Materi Sejarah Tentang Nabi Muhammad Saw Di Madrasah Ibtidaiyah.*Skripsi*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.Diunduh tanggal 25 November 2021.
- Sholekan. 2020.Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Matcom Mathematic Comic pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa. Dictor Dissertation. UNI Raden Intan Lampung. Diunduh tanggal 10 November 2021.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Tamara S.A. 2019. Peningkatan Bahan Ajar Komik Digitak Berbasis Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X pada Materi Ekosisitem Mata Pelajaran Biologi di Tingkat SMA/MA. Dictor Dissertation. UNI Raden Intan Lampung. Diunduh tanggal 15 November 2021
- Wahab, A., Wasis, W., & Indana, S. 2016. Pengembangan bahan ajar komik pada materi sistem transportasi makhluk hidup untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan hasil belajar. *JPPS.Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 6.1,1090-1099.Diunduh tanggal 30 November 2021.
- Wardani, Tri Kurnia. 2012. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Jurnal KOMUNITAS*. Vol.4. No.2. Universitas Negeri Semarang.Diunduh tanggal 19 November 2021

- Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. 2021. Development of Digital Based Comic bahan ajar for Primary V-Class Student Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8.4, 532-537. Diunduh tanggal 20 November 2021
- Wallden, S. & Makinen, E. 2013. Educational data mining and problem-based learning. *Informatics in Education*, 13.1, 141–156. Diunduh tanggal 30 November 202.
- Yani Pratiwi. 2021. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 104 Palembang”. Universitas Islam Negeri UIN Raden Fatah Palembang. Diunduh tanggal 25 November 2021.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
BIDANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3
 (TERAKREDITASI : "A")

Jl. Raya Kaligawe KM. 4 Telp.(024) 6595280 Semarang Kode Pos 50117

NSS 302036309102

NPSN 20328917

NIS : 300790

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Nomor : 125/SMA Islam SULA 3/LL/VIII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang menerangkan bahwa :

Nama : **Noviana Putri Utami**
 N I M : 34101700015
 Fakultas : **FKIP**
 SI - Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang
 Guru Pendamping : **Drs. Mrajak**

Benar - benar telah melakukan penelitian dalam rangka memenuhi tugas akhir / tesis pada tanggal 28 Juli - 9 Agustus 2021 dengan judul :

– "Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Teks Anekdot Dengan Metode Blanded Learning Bagi Siswa Kelas X SMA." –

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 9 Agustus 2021





YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL FATTAH TERBOYO
SMA AL FATTAH TERBOYO
SEMARANG

NSS. 304036390050
 Jl. Masjid Terboyo No. 111

NIS. 300470

NPSN. 20331894

NDS.C.30094002

Telp. (024) 6590370 Gayamsari - Semarang, Email : sma.after.terboyo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 420/2154/AFTER/XII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SMA AL FATTAH TERBOYO
 menerangkan bahwa :

Nama : NOVIANA PUTRI UTAMI
 NIM : 34101700015
 Perguruan Tinggi : Universitas Sultan Agung (UNISSULA)
 Fakultas : Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul : " Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Menulis Teks
 Anekdote Dengan Metode Blended Learning Bagi Siswa X
 SMA/SMK"

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Penelitian di SMA AL FATTAH
 TERBOYO pada tanggal 29 Oktober s/d 13 Desember 2021.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 Desember 2021



Ahmad Khoir, S.Pd.I

NIP.

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL MUKARROMAH



SMK
Cut Nya' Dien

Jl. Wolter Monginsidi No. 99 Semarang - Indonesia
Telp. (024) 6590882, (024) 6590918
e-mail : smkcutyadien@rocketmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423/SMK.CND/21189.142/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Cut Nya' Dien Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : Noviana Putri Utami
N I M : 34101700015
Fakultas / Program Studi : FKIP / S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK Cut Nya' Dien Semarang untuk kegiatan penyusunan skripsi/tugas akhir/penelitian, pada tanggal 27 Juli s.d. 5 Agustus 2021 dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI TEKS ANEKDOT DENGAN METODE BLENDED LEARNING BAGI SISWA X SMA/SMK"

Demikian surat keterangan ini, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 5 Agustus 2021

Kepala SMK Cut Nya' Dien

Kota Semarang,

Sukaryo, S.Pd.



Lampiran 2 Lembar Angket Peserta Didik dan Guru SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang

1. Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN METODE *BLANDED LEARNING* BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK

NAMA : Amelia Putri Larasdi
 ASAL SEKOLAH : SMA Islam Sultan Agung 3

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kalian mengenai pembelajaran teks anekdot	a. Sangat penting <input checked="" type="checkbox"/> b. Penting c. Biasa d. Tidak biasa
2.	Selama ini dari sumber manakah belajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. LKS b. Internet c. Buku d. Lainnya/semua (a,b,c)
3.	Bagaimana pendapat kalian terhadap sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot	a. Menarik <input checked="" type="checkbox"/> b. Membosankan c. Biasa saja d. Tidak memuaskan
4.	Setujukah kalian jika ada sumber belajar (bahan ajar) khusus menulis teks anekdot dapat dijadikan panduan	a. Setuju b. Tidak setuju
5.	Media ajar teks anekdot seperti apakah yang kalian inginkan	a. Media yang hanya berisi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Media yang berisi materi, contoh dan gambar yang menarik.
6.	Materi apa sajakah yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar	a. Pengertian menulis teks anekdot b. Contoh teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> c. Semua jawaban.
7.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
8.	Contoh soal seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Berisi contoh yang mudah dipahami d. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud

9.	Menurut kalian, judul apakah yang sesuai untuk media komik digital teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> a. Teks anekdot b. Belajar teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> c. Cerita-cerita asik teks anekdot
10.	Menurut kalian sampul apa yang menarik	<ul style="list-style-type: none"> a. Bergambar warna-warni b. Bergambar hitam putih <input checked="" type="checkbox"/> c. Bergambar dan berwarna
11.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Karikatur b. Animasi/kartun c. Foto
12.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Warna-warna mencolok <input checked="" type="checkbox"/> b. Warna-warna lembut c. Hitam putih
13.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul akhir media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Gambaran isi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Biografi penulis c. Semua a dan b
14.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apakah yang kalian sukai	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Comic sans ms</i> b. <i>Arial</i> c. <i>Kristen Itc</i> <input checked="" type="checkbox"/> d. <i>Time new roman</i>
15.	Menurut kalian apakah sajakah isi media pembelajaran yang harus ada dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemaparan materi menulis teks anekdot b. Soal-soal latihan menulis teks anekdot c. Contoh-contoh menulis teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> d. Semua (a,b dan c)
16.	Menurut kalian, jenis soal bagaimanakah yang cocok digunakan dalam bahan ajar teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Pilihan ganda b. Uraian
17.	Perlu kah disertai daftar pustaka dalam media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
18.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan pilihan kata yang tepat d. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan

2. Guru

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN METODE
BLANDED LEARNING BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK**

NAMA : Drs. Mrjatak

ASAL SEKOLAH : SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu mengetahui apa itu media pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Samakah media pembelajaran dengan buku teks/pelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> Sama <input type="checkbox"/> Tidak
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap pembelajaran teks anekdot	a. Sangat penting <input checked="" type="checkbox"/> Penting c. Biasa d. Tidak penting
4.	Adakah bahan ajar khusus teks anekdot bagi kelas X SMA/SMK?	a. Ada <input checked="" type="checkbox"/> Tidak ada
5.	Darimana bapak/ibu memperoleh bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran teks anekdot	a. Buku teks/BSE b. Internet c. Lembar kerja siswa (LKS) d. a & b e. a & c <input checked="" type="checkbox"/> a,b, & c
6.	Apakah dalam media pembelajaran perlu disertakan kompetensi, kometensi dasar, dan indicator terkait keterampilan teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> perlu <input type="checkbox"/> tidak perlu
7.	Setujukan bapak/ibu jika ada bahan ajar yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> setuju <input type="checkbox"/> tidak setuju
8.	Apakah isi yang sesuai untuk bahan ajar yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	a. pemaparan materi menulis teks anekdot b. soal-soal latihan menulis teks anekdot c. contoh-contoh teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> semua (a,b dan c)
9.	Menurut bapak/ibu sampul seperti apa yang menarik bagi siswa SMA	<input checked="" type="checkbox"/> bergambar dan berwarna-warni <input type="checkbox"/> bergambar dan hitam putih <input type="checkbox"/> bergambar dan warna
10.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> Karikatur <input type="checkbox"/> Animasi/kartun <input type="checkbox"/> Foto

11.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Warna-warna yang mencolok <input checked="" type="checkbox"/> b. Warna-warna yang lembut c. Hitam putih
12.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul belakang bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Gambaran isi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Biografi penulis c. Semua a dan b
13.	Media ajar teks anekdot seperti apakah yang kalian inginkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Media yang hanya berisi materi b. Media yang berisi materi, contoh dan gambar yang menarik.
14.	Menurut bapak/ibu, judul apa yang sesuai untuk media pembelajaran komik digital pada materi menulis teks anekdot ini	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Teks anekdot b. Belajar teks anekdot c. Cerita-cerita asik teks anekdot
15.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apakah yang sesuai untuk judul bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Comic sans ms</i> b. <i>Arial</i> c. <i>Segoe print</i> <input checked="" type="checkbox"/> d. <i>Time new roman</i>
16.	Bahan ajar menulis teks anekdot seperti apakah yang bapak/ibu inginkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahan ajar yang hanya berisi hakikat menulis teks anekdot dan contoh menulis teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> b. Bahan ajar yang berisi hakikat menulis teks anekdot contoh-contoh dan latihan soal
17.	Perlu ada daftar isi dalam bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
18.	Perlu disertakan daftar pustaka dalam bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
19.	Menurut bapak/ibu, contoh soal yang seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Berisi langkah mengerjakan yang runtut dan mudah dipahami b. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud
20.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
21.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan pilihan kata yang tepat b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan <input checked="" type="checkbox"/> c. Mudah dipahami
22.	Harapan Guru	<p>Harapannya agar bahan ajar yang di bembungkan dapat membantu proses belajar mengajar dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat</p>

Lampiran 3 Lembar Angket Siswa dan Guru SMA Al - Fattah Terboyo Semarang

1. Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN METODE *BLANDED LEARNING* BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK

NAMA : Muhamad Safarudin

ASAL SEKOLAH : SMA Al - Fattah

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kalian mengenai pembelajaran teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat penting <input checked="" type="checkbox"/> b. Penting c. Biasa d. Tidak biasa
2.	Selama ini dari sumber manakah belajar teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. LKS b. Internet c. Buku d. Lainnya/semua (a,b,c)
3.	Bagaimana pendapat kalian terhadap sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> a. Menarik b. Membosankan <input checked="" type="checkbox"/> c. Biasa saja d. Tidak memuaskan
4.	Setujukah kalian jika ada sumber belajar (bahan ajar) khusus menulis teks anekdot dapat dijadikan panduan	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Setuju b. Tidak setuju
5.	Media ajar teks anekdot seperti apakah yang kalian inginkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Media yang hanya berisi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Media yang berisi materi, contoh dan gambar yang menarik.
6.	Materi apa sajakah yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian menulis teks anekdot b. Contoh teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> c. Semua jawaban.
7.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
8.	Contoh soal seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Berisi contoh yang mudah dipahami d. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud

9.	Menurut kalian, judul apakah yang sesuai untuk media komik digital teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Teks anekdot <input type="checkbox"/> b. Belajar teks anekdot <input type="checkbox"/> c. Cerita-cerita asik teks anekdot
10.	Menurut kalian sampul apa yang menarik	<input type="checkbox"/> a. Bergambar warna-warni <input type="checkbox"/> b. Bergambar hitam putih <input checked="" type="checkbox"/> c. Bergambar dan berwarna
11.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Karikatur <input type="checkbox"/> b. Animasi/kartun <input type="checkbox"/> c. Foto
12.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar	<input type="checkbox"/> a. Warna-warna mencolok <input checked="" type="checkbox"/> b. Warna-warna lembut <input type="checkbox"/> c. Hitam putih
13.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul akhir media pembelajaran	<input type="checkbox"/> a. Gambaran isi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Biografi penulis <input type="checkbox"/> c. Semua a dan b
14.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apakah yang kalian suka	<input type="checkbox"/> a. Comic sans ms <input type="checkbox"/> b. Arial <input type="checkbox"/> c. Kristen Itc <input checked="" type="checkbox"/> d. Time new roman
15.	Menurut kalian apakah sajakah isi media pembelajaran yang harus ada dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<input type="checkbox"/> a. Pemaparan materi menulis teks anekdot <input type="checkbox"/> b. Soal-soal latihan menulis teks anekdot <input type="checkbox"/> c. Contoh-contoh menulis teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> d. Semua (a,b dan c)
16.	Menurut kalian, jenis soal bagaimanakah yang cocok digunakan dalam bahan ajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Pilihan ganda <input type="checkbox"/> b. Uraian
17.	Perlu kah disertai daftar pustaka dalam media pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu <input type="checkbox"/> b. Tidak perlu
18.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menulis teks anekdot	<input type="checkbox"/> a. Menggunakan pilihan kata yang tepat <input checked="" type="checkbox"/> b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan

2. Guru

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN METODE
BLANDED LEARNING BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK**

NAMA : Ulya Khakimah, S.Pd

ASAL SEKOLAH : SMA Al Fatah Terboyo Semarang

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu mengetahui apa itu media pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> Ya b. Tidak
2.	Samakah media pembelajaran dengan buku teks/pelajaran	a. Sama <input checked="" type="checkbox"/> b. Tidak
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap pembelajaran teks anekdot	a. Sangat penting <input checked="" type="checkbox"/> b. Penting c. Biasa d. Tidak penting
4.	Adakah bahan ajar khusus teks anekdot bagi kelas X SMA/SMK?	a. Ada <input checked="" type="checkbox"/> b. Tidak ada
5.	Darimana bapak/ibu memperoleh bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran teks anekdot	a. Buku teks/BSE b. Internet c. Lembar kerja siswa (LKS) d. a & b e. a & c <input checked="" type="checkbox"/> f. a,b, & c
6.	Apakah dalam media pembelajaran perlu disertakan kompetensi, kometensi dasar, dan indicator terkait keterampilan teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. perlu b. tidak perlu
7.	Setujukan bapak/ibu jika ada bahan ajar yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. setuju b. tidak setuju
8.	Apakah isi yang sesuai untuk bahan ajar yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	a. pemaparan materi menulis teks anekdot b. soal-soal latihan menulis teks anekdot c. contoh-contoh teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> d. semua (a,b dan c)
9.	Menurut bapak/ibu sampul seperti apa yang menarik bagi siswa SMA	<input checked="" type="checkbox"/> a. bergambar dan berwarna-warni b. bergambar dan hitam putih c. bergambar dan warna
10.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Karikatur b. Animasi/kartun c. Foto

11.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar	<input checked="" type="checkbox"/> a. Warna-warna yang mencolok <input type="checkbox"/> b. Warna-warna yang lembut <input type="checkbox"/> c. Hitam putih
12.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul belakang bahan ajar	<input type="checkbox"/> a. Gambaran isi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Biografi penulis <input type="checkbox"/> c. Semua a dan b
13.	Media ajar teks anekdot seperti apakah yang kalian inginkan	<input type="checkbox"/> a. Media yang hanya berisi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Media yang berisi materi, contoh dan gambar yang menarik.
14.	Menurut bapak/ibu, judul apa yang sesuai untuk media pembelajaran komik digital pada materi menulis teks anekdot ini	<input checked="" type="checkbox"/> a. Teks anekdot <input type="checkbox"/> b. Belajar teks anekdot <input type="checkbox"/> c. Cerita-cerita asik teks anekdot
15.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apakah yang sesuai untuk judul bahan ajar	<input type="checkbox"/> a. <i>Comic sans ms</i> <input type="checkbox"/> b. <i>Arial</i> <input type="checkbox"/> c. <i>Segoe print</i> <input checked="" type="checkbox"/> d. <i>Time new roman</i>
16.	Bahan ajar menulis teks anekdot seperti apakah yang bapak/ibu inginkan	<input type="checkbox"/> a. Bahan ajar yang hanya berisi hakikat menulis teks anekdot dan contoh menulis teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> b. Bahan ajar yang berisi hakikat menulis teks anekdot contoh-contoh dan latihan soal
17.	Perlu ada daftar isi dalam bahan ajar	<input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu <input type="checkbox"/> b. Tidak perlu
18.	Perlu disertakan daftar pustaka dalam bahan ajar	<input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu <input type="checkbox"/> b. Tidak perlu
19.	Menurut bapak/ibu, contoh soal yang seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Berisi langkah mengerjakan yang runtut dan mudah dipahami <input type="checkbox"/> b. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud
20.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu <input type="checkbox"/> b. Tidak perlu
21.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menulis teks anekdot	<input type="checkbox"/> a. Menggunakan pilihan kata yang tepat <input type="checkbox"/> b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan <input checked="" type="checkbox"/> c. Mudah dipahami
22.	Harapan Guru	<p>Saya berharap dengan adanya media baru dalam pembelajaran, Anak akan lebih mudah memahami</p>

Lampiran 4 Lembar Angket Siswa dan Guru SMK Cut Nya' Dien

1. Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN METODE *BLANDED LEARNING* BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK

NAMA : Tegor pratama .

ASAL SEKOLAH : SMK Cut nya Dien .

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kalian mengenai pembelajaran teks anekdot	a. Sangat penting <input checked="" type="checkbox"/> b. Penting c. Biasa d. Tidak biasa
2.	Selama ini dari sumber manakah belajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. LKS b. Internet c. Buku d. Lainnya/semua (a,b,c)
3.	Bagaimana pendapat kalian terhadap sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot	a. Menarik b. Membosankan <input checked="" type="checkbox"/> c. Biasa saja d. Tidak memuaskan
4.	Setujukah kalian jika ada sumber belajar (bahan ajar) khusus menulis teks anekdot dapat dijadikan panduan	<input checked="" type="checkbox"/> a. Setuju b. Tidak setuju
5.	Media ajar teks anekdot seperti apakah yang kalian inginkan	a. Media yang hanya berisi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Media yang berisi materi, contoh dan gambar yang menarik.
6.	Materi apa sajakah yang cocok dipaparkan dalam bahan ajar	a. Pengertian menulis teks anekdot b. Contoh teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> c. Semua jawaban.
7.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
8.	Contoh soal seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	c. Berisi contoh yang mudah dipahami <input checked="" type="checkbox"/> d. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud

9.	Menurut kalian, judul apakah yang sesuai untuk media komik digital teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Teks anekdot <input type="checkbox"/> b. Belajar teks anekdot <input type="checkbox"/> c. Cerita-cerita asik teks anekdot
10.	Menurut kalian sampul apa yang menarik	<input checked="" type="checkbox"/> a. Bergambar warna-warni <input type="checkbox"/> b. Bergambar hitam putih <input type="checkbox"/> c. Bergambar dan berwarna
11.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Karikatur <input type="checkbox"/> b. Animasi/kartun <input type="checkbox"/> c. Foto
12.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar	<input type="checkbox"/> a. Warna-warna mencolok <input checked="" type="checkbox"/> b. Warna-warna lembut <input type="checkbox"/> c. Hitam putih
13.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul akhir media pembelajaran	<input type="checkbox"/> a. Gambaran isi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Biografi penulis <input type="checkbox"/> c. Semua a dan b
14.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apakah yang kalian suka	<input type="checkbox"/> a. <i>Comic sans ms</i> <input type="checkbox"/> b. <i>Arial</i> <input type="checkbox"/> c. <i>Kristen Itc</i> <input checked="" type="checkbox"/> d. <i>Time new roman</i>
15.	Menurut kalian apakah sajakah isi media pembelajaran yang harus ada dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<input type="checkbox"/> a. Pemaparan materi menulis teks anekdot <input type="checkbox"/> b. Soal-soal latihan menulis teks anekdot <input type="checkbox"/> c. Contoh-contoh menulis teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> d. Semua (a,b dan c)
16.	Menurut kalian, jenis soal bagaimanakah yang cocok digunakan dalam bahan ajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Pilihan ganda <input type="checkbox"/> b. Uraian
17.	Perlukah disertai daftar pustaka dalam media pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu <input type="checkbox"/> b. Tidak perlu
18.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menulis teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Menggunakan pilihan kata yang tepat <input type="checkbox"/> b. Menggunakan pilihan kata yang tepat <input type="checkbox"/> c. Menggunakan pilihan kata yang tepat <input type="checkbox"/> d. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan

2. Guru

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT DENGAN METODE
BLANDED LEARNING BAGI SISWA KELAS X SMA/SMK**

NAMA : Munafisa S.pd
ASAL SEKOLAH : SMK Cut Nya'Den

No	Indikator Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu mengetahui apa itu media pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Samakah media pembelajaran dengan buku teks/pelajaran	<input type="checkbox"/> Sama <input checked="" type="checkbox"/> Tidak
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap pembelajaran teks anekdot	a. Sangat penting <input checked="" type="checkbox"/> b. Penting c. Biasa d. Tidak penting
4.	Adakah bahan ajar khusus teks anekdot bagi kelas X SMA/SMK?	a. Ada <input checked="" type="checkbox"/> b. Tidak ada
5.	Darimana bapak/ibu memperoleh bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran teks anekdot	a. Buku teks/BSE b. Internet c. Lembar kerja siswa (LKS) d. a & b e. a & c <input checked="" type="checkbox"/> f. a, b, & c
6.	Apakah dalam media pembelajaran perlu disertakan kompetensi, kometensi dasar, dan indicator terkait keterampilan teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. perlu <input type="checkbox"/> b. tidak perlu
7.	Setujukan bapak/ibu jika ada bahan ajar yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. setuju <input type="checkbox"/> b. tidak setuju
8.	Apakah isi yang sesuai untuk bahan ajar yang dikembangkan untuk pembelajaran teks anekdot	a. pemaparan materi menulis teks anekdot b. soal-soal latihan menulis teks anekdot c. contoh-contoh teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> d. semua (a,b dan c)
9.	Menurut bapak/ibu sampul seperti apa yang menarik bagi siswa SMA	<input checked="" type="checkbox"/> a. bergambar dan berwarna-warni b. bergambar dan hitam putih c. bergambar dan warna
10.	Gambar seperti apa yang sesuai sampul bahan ajar teks anekdot	<input checked="" type="checkbox"/> a. Karikatur b. Animasi/kartun c. Foto

11.	Warna apakah yang sesuai untuk sampul depan bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Warna-warna yang mencolok <input checked="" type="checkbox"/> b. Warna-warna yang lembut c. Hitam putih
12.	Apakah yang sesuai untuk mengisi sampul belakang bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Gambaran isi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Biografi penulis c. Semua a dan b
13.	Media ajar teks anekdot seperti apakah yang kalian inginkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Media yang hanya berisi materi <input checked="" type="checkbox"/> b. Media yang berisi materi, contoh dan gambar yang menarik.
14.	Menurut bapak/ibu, judul apa yang sesuai untuk media pembelajaran komik digital pada materi menulis teks anekdot ini	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Teks anekdot b. Belajar teks anekdot c. Cerita-cerita asik teks anekdot
15.	Jenis huruf (<i>font</i>) seperti apakah yang sesuai untuk judul bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Comic sans ms</i> b. <i>Arial</i> c. <i>Segoe print</i> <input checked="" type="checkbox"/> d. <i>Time new roman</i>
16.	Bahan ajar menulis teks anekdot seperti apakah yang bapak/ibu inginkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahan ajar yang hanya berisi hakikat menulis teks anekdot dan contoh menulis teks anekdot <input checked="" type="checkbox"/> b. Bahan ajar yang berisi hakikat menulis teks anekdot contoh-contoh dan latihan soal
17.	Perlu ada daftar isi dalam bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
18.	Perlu disertakan daftar pustaka dalam bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
19.	Menurut bapak/ibu, contoh soal yang seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Berisi langkah mengerjakan yang runtut dan mudah dipahami b. Langsung menuju pada jawaban soal yang dimaksud
20.	Apakah perlu dijelaskan tentang pengertian materi menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. Perlu b. Tidak perlu
21.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam bahan ajar menulis teks anekdot	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan pilihan kata yang tepat b. Ejaan dan tanda baca yang sesuai ejaan yang disempurnakan <input checked="" type="checkbox"/> c. Mudah dipahami
22.	Harapan Guru	<p>Saya berharap dengan bahan ajar baru diharapkan, dapat membantu pendidik serta peserta didik dalam proses belajar.</p>

Lampiran 5 Angket Uji Validasi

1. Ahli Materi

Angket Uji Validasi Ahli Materi terhadap Prototipe Bahan Ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMK/SMA.

Nama Ahli Materi: Febriarni Fatimah Falahallaqy Fatih, M. Pd

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	75
		b. Kesesuaian komik digital dengan tujuan pembelajaran	100
		c. Kesesuaian komik digital dengan materi pembelajaran	75
		d. Kemenarikan komik digital sebagai bahan ajar	100
		e. Kesesuaian isi dengan judul	75
		f. Kesesuaian keefektifan contoh-contoh bahan ajar	100
2	Kebahasaan	a. Kesederhanaan bahasa	75
		b. Penggunaan bahasa	100
		c. Ketepatan penggunaan istilah	100
Komentar ahli.			
-			

Lampiran 6 Angket Validasi Ahli

2. Ahli Media

Angket Uji Validasi Ahli Bahan Ajar Terhadap Prototipe Bahan ajar Komik Digital pada Pembelajaran Menulis Tkes Anekdote dengan Metode *Blended Learning* bagi Siswa Kelas X SMK/SMA.

Nama Ahli Media : Jusmiran, M.Kom

NO	Aspek	Indikator	Nilai
1	Visual	a. Keterampilan Ukuran	75
		b. Keterampilan penataan gambar	100
		c. Keterampilan gambar	100
		d. Kesederhanaan bahan ajar	100
2	Keterpaduan	e. Keterpadua aspek visual	75
		f. Kesesuaian gambar atau ilustrasi	100
		g. Kejelasan alur cerita	75
Komentar Ahli.			

Lampiran 7 Dokumentasi







Gambar 4. 11 Dokumentasi

