

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**Della Rostania Siswoyo**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[della.20074@mhs.unesa.ac.id](mailto:della.20074@mhs.unesa.ac.id)

**Syamsul Sodiq**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[syamsulsodiq@unesa.ac.id](mailto:syamsulsodiq@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya etika siswa dalam memberikan kritik kepada seseorang. Berkaitan dengan kritik, dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat berbagai jenis teks, salah satunya teks anekdot. Teks tersebut dapat dijadikan sarana dalam pembentukan etika siswa yang baik dalam memberikan kritik kepada seseorang. Namun, berdasarkan observasi tidak terstruktur yang dilakukan di SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, sebagian besar siswa khususnya kelas X menunjukkan ketidaktertarikan terhadap kegiatan literasi yang dilakukan di awal pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya pengetahuan dan pengembangan kosakata. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media komik audio visual dalam pembelajaran menulis teks anekdot untuk siswa kelas X. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa kelas X-5 SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif, skala Likert, dan perhitungan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) proses pengembangan media komik audio visual "Sedekah" dilakukan dengan menggunakan prosedur ADDIE; 2) media komik audio visual "Sedekah" memperoleh hasil persentase sebesar 98,33% (sangat layak) dari segi materi, dan hasil persentase sebesar 84% (sangat layak) dari segi desain; 3) media komik audio visual "Sedekah" memperoleh hasil observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran 85% (baik) dan rata-rata hasil tes praktik menulis teks anekdot dengan nilai 80 (baik); 4) media komik audio visual "Sedekah" merupakan media yang sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menulis cerita teks anekdot dengan perolehan hasil angket responden siswa sebesar 90,30% (sangat baik) dan perolehan hasil angket responden guru sebesar 90% (sangat baik). Dengan demikian, media komik audio visual "Sedekah" merupakan media pembelajaran yang memiliki kualitas **baik**.

**Kata kunci:** komik, audio visual, teks anekdot, ADDIE.

### **Abstract**

*This research is motivated by the importance of student ethics in providing criticism to someone. Regarding criticism, in learning Indonesian there are various types of texts, one of which is anecdotal texts. This text can be used as a means of forming good student ethics in giving criticism to someone. However, based on unstructured observations conducted at SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, the majority of students, especially class X, showed disinterest in literacy activities carried out at the beginning of learning, resulting in reduced knowledge and development of understanding. Based on this, this research aims to describe the development process and quality of audio-visual comic media in learning to write anecdotal texts for class X students. The sample used is class X-5 students at SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. The data analysis techniques used are descriptive, Likert scale, and average calculation. The research results show that 1) the process of developing the audio-visual comic media "Sedekah" was carried out using the ADDIE procedure; 2) the audio visual comic media "Sedekah" obtained a percentage result of 98.33% (very decent) in terms of material, and a percentage result of 84% (very decent) in terms of design; 3) the audio-visual comic media "Sedekah" obtained observation results for the implementation of learning scenarios of 85% (good) and the average result of the practice test for writing anecdotal texts was 80 (good); 4) the audio-visual comic media "Sedekah" is a very practical medium used in learning to write anecdotal text stories with student respondent questionnaire results obtained at 90.30% (very good) and teacher respondent questionnaire results obtained at 90% (very good). Thus, the audio visual comic media "Alms" is a learning medium that has good quality.*

**Keywords:** comics, audio visual, anecdote text, ADDIE.

## PENDAHULUAN

Kritik sangat dekat dengan kehidupan masyarakat. Kritik dapat berbentuk kritik lisan dan tulisan. Dalam penyajiannya, kritik yang baik adalah kritik yang disampaikan dengan menggunakan bahasa yang santun, halus, dan tidak bersifat menyakiti. Berkaitan dengan kritik, di dalam Kurikulum Merdeka, terdapat berbagai jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah teks anekdot. Teks tersebut berisi cerita lelucon dan kritikan yang bertujuan untuk menghibur pembaca. Tak hanya itu, teks tersebut juga bertujuan untuk memberikan kritik kepada seseorang dengan cara yang tidak menyakiti. Dengan demikian, pembelajaran teks anekdot dapat dijadikan sebagai sarana dalam pembentukan etika siswa yang baik dalam memberikan kritik kepada seseorang.

Namun, berdasarkan hasil observasi tidak terstruktur di SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, kurang tertariknya siswa dengan materi yang isinya berupa teks menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada minimnya minat membaca, sehingga muncul kesulitan dalam memahami informasi penting dari bacaan. Tak hanya itu, mereka juga kesulitan dalam menentukan struktur kebahasaan dan mengembangkan kalimat. Padahal, menurut empat elemen yang tercantum dalam Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada kurikulum merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman struktur teks dan pengembangan kalimat merupakan komponen penting yang harus dikuasai untuk tercapainya kemampuan menulis siswa.

Tak hanya itu, keterbatasan media dalam pembelajaran juga menjadikan siswa mengeluh karena bosan dan menganggap kegiatan menulis adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Apalagi pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran berbasis teks. Sebagian dari mereka merasa enggan untuk membaca buku yang isinya berupa tulisan saja, sehingga kemampuan menulis mereka sangat minim dan belum dikuasai. Padahal, dengan adanya membaca siswa dapat memperoleh wawasan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah penting untuk dikembangkan demi terciptanya pembelajaran unik dan bervariasi yang akan berdampak pada kemampuan menulis siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi sangat beragam dan dapat dijadikan pembelajaran yang inovatif. Canva merupakan salah satu media berbasis aplikasi *online* yang dapat dijangkau oleh mayoritas masyarakat melalui *gadget*. Canva dapat menunjang proses pembelajaran secara visual

dan meningkatkan kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, Hasanah & Munsir, 2019). Di dalam canva terdapat berbagai macam fitur yang menunjang kreativitas guru dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah teks, elemen, *template*, animasi, dan lain sebagainya. Semua fitur tersebut dapat dijangkau secara gratis, tetapi ada juga sebagian fitur yang hanya bisa digunakan jika canva telah premium, sehingga fitur yang didapatkan lebih lengkap dan dapat digunakan secara leluasa.

Media pembelajaran yang diterapkan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Materi teks anekdot dipilih sebagai materi yang dijadikan bahan penelitian dikarenakan teks tersebut terdapat dalam Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E. Teks anekdot berisi cerita lucu dan mengandung unsur kritikan. Teks tersebut dapat dimodifikasikan menjadi komik, karena komik pada umumnya juga mengandung unsur humor di dalamnya, sehingga keduanya sangat cocok dikolaborasi menjadi komik audio visual melalui aplikasi canva. Selain itu, pemilihan materi teks anekdot juga didasarkan pada tujuan teks anekdot yang tidak hanya sebagai penghibur pembaca, tetapi juga sebagai penyampaian kritik secara tidak langsung. Dengan demikian, teks anekdot akan berdampak pada kemampuan berpikir dan perilaku siswa, sehingga siswa dapat beretika baik dalam mengkritik seseorang di kehidupan sehari-hari. Audio yang ditambahkan pada komik juga dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran, sebab hasil *editing* canva yang diperoleh pada umumnya hanya berbentuk visual saja. Berdasarkan hasil observasi tahap awal di SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya tepatnya kelas X, sangat dibutuhkan kebaruan atau inovasi berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa kelas X SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya hanya berpedoman pada buku paket siswa sebagai sumber utama belajar.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum yang tercantum dalam Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, yaitu “membentuk siswa yang berakhlak mulia dan sopan santun; mempunyai sikap penghargaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi; mempunyai kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (audio, audio visual, lisan, dan tulis); berkemampuan literasi; mempunyai sikap kepercayaan diri, mandiri, bertanggung jawab dan bergotong-royong; peduli terhadap budaya lokal dan sekitar; mempunyai sikap adil dan demokratis”. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada salah satu tujuan

pembelajaran bahasa Indonesia yaitu “siswa mampu berbahasa dengan berbagai teks multimodal (audio, audio visual, lisan, dan tulis)”.

Menurut Erie (2018:205), pada dasarnya komik berkaitan erat dengan dunia anak. Selanjutnya, Heny (2019:206) menjelaskan bahwa fungsi komik adalah sebagai alat bantu di dunia pembelajaran. Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang unik guna terciptanya pembelajaran yang bervariasi. Media menjadi salah satu peranan penting bagi guru untuk merangsang siswa berpikir kreatif. Oleh karena itu, media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media komik sangat beragam bentuk, salah satunya adalah media komik berbentuk audio visual. Yusuf (2019) mengatakan bahwa media audio visual merupakan wadah yang penyerapannya memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran. Media komik dapat diterapkan dalam pembelajaran teks anekdot. Kosasi (2019:17) menyatakan bahwa teks anekdot merupakan teks yang berisi lelucon dan kritikan. Menurut Kosasih (2014:5) rangkaian teks anekdot dibentuk oleh bagian bagian yang disebut struktur teks. Struktur teks anekdot terdiri atas abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Dalam teks anekdot juga terdapat kaidah kebahasaan yang harus dipelajari siswa agar siswa mampu menyusun teks anekdot dengan memperhatikan kaidah kebahasaan tersebut. Kaidah kebahasaan teks anekdot meliputi majas, kalimat retorik, kata kerja material, konjungsi, kalimat aktif transitif, dan kalimat aktif intransitif.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot dan untuk mendeskripsikan kualitas (kevalidan, keefektifan, kepraktisan) media komik berbasis canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Di samping itu, dengan adanya media tersebut diharapkan siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran serta melatih kreativitas siswa dalam penggunaan kosa kata, bahasa, dan kalimat sebagai bahan penyusunan teks anekdot. Sehingga, dapat terwujud pembelajaran yang bervariasi, bermakna dan membentuk etika siswa yang baik dalam memberikan kritik kepada seseorang sesuai dengan pembelajaran teks anekdot.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (*R&D*) yang dikembangkan oleh Rayanto & Sugianti (2020). Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap awal yang dilakukan yakni analisis kebutuhan siswa dan analisis studi kepustakaan. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan melakukan perancangan naskah teks

anekdot, perancangan sketsa media komik audio visual, dan perancangan sketsa media cetak dengan bantuan aplikasi canva. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media dan instrumen penilaian. Setelah itu, media yang telah dikembangkan diimplementasikan melalui uji validasi media dan uji coba lapangan. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan perevisian media setelah uji validasi, penyebaran angket responden siswa serta guru setelah media komik audio visual diterapkan dalam pembelajaran. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi, dokumentasi dan angket yang disebar, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan dari berbagai sumber atau referensi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Siswa kelas X-5 merupakan sampel penelitian ini. Sampel tersebut diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik ini digunakan dalam pengambilan sampel karena populasi bersifat cukup homogen atau seragam.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah proses pengembangan media komik audio visual berbasis canva dengan model pengembangan ADDIE berupa data kebutuhan siswa dan data naskah teks anekdot, sedangkan data kuantitatif dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah kualitas media komik audio visual berbasis canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot yang meliputi 1) data validasi ahli media; 2) data keterlaksanaan skenario pembelajaran; 3) data hasil tes praktik menulis teks anekdot; 4) data respon siswa; dan 5) data respon guru. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket kebutuhan siswa, buku, internet, lembar angket validasi ahli materi dan desain, lembar angket keterlaksanaan skenario pembelajaran, lembar tes praktik menulis teks anekdot, lembar angket responden siswa, serta lembar angket responden guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, angket, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif, perhitungan rata-rata, dan skala Likert.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini terdiri atas hasil proses pengembangan media komik dan kualitas media komik (kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media komik). Berikut dipaparkan hasil dan pembahasan tersebut secara rinci .

## 1. Proses Pengembangan Media Komik Audio Visual “Sedekah”

Proses pengembangan media komik audio visual dilakukan dengan mengikuti model penelitian pengembangan ADDIE yang dilakukan oleh Rayanto dan Sugianti (2020). Berikut dijelaskan secara rinci kelima tahap proses pengembangan media tersebut.

### 1.1 Analisis (Analysis)

Dalam penelitian ini, analisis yang dilakukan adalah analisis kepustakaan dan analisis kebutuhan. Analisis kepustakaan dilakukan dengan penganalisisan penelitian terdahulu yang relevan, capaian pembelajaran Fase E dalam SK Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022, dan naskah teks anekdot. Sedangkan, analisis kebutuhan dilakukan dengan penganalisisan hasil angket kebutuhan siswa.

Analisis kepustakaan yang pertama dilakukan adalah analisis penelitian terdahulu yang relevan. Penganalisisan dilakukan dengan mencari berbagai penelitian dari sumber internet guna memperkuat bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penganalisisan penelitian relevan tersebut, menunjukkan bahwa media komik sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media komik memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi siswa khususnya jenjang SD. Tak hanya itu, dalam penganalisisan penelitian terdahulu tersebut diketahui juga bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran siswa SMP. Dengan demikian, terbukti bahwa media komik layak digunakan dalam semua jenjang Pendidikan.

Selanjutnya, dilakukan analisis elemen pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E dalam SK Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022. Penganalisisan elemen pada capaian pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengetahui fokus penelitian. Hasil analisis capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E dalam SK Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 menunjukkan bahwa capaian pembelajaran tersebut terbagi dalam empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca/memirsa, berbicara/mempresentasikan, dan menulis. Dalam keterampilan menyimak dan membaca/memirsa, siswa diharapkan mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan dari berbagai teks. Sementara itu, dalam keterampilan berbicara/mempresentasikan, dan menulis, siswa diharapkan mampu menyajikan pandangan, gagasan, pikiran, arahan atau pesan untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, inovatif, dan kreatif. Penelitian ini berfokus pada salah satu elemen pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E yaitu elemen menulis.

Selanjutnya, dilakukan analisis tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam SK

Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022. Dari analisis tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam SK Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 dapat diketahui bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuh tujuan. Penelitian ini difokuskan pada salah satu tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa mampu berkemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (tulis, lisan, audio, visual, audiovisual) dengan memanfaatkan media komik audiovisual.

Terakhir, analisis kepustakaan yang dilakukan adalah analisis naskah teks anekdot yang digunakan sebagai bahan pembuatan media pembelajaran. Naskah teks anekdot yang dipilih sebagai bahan pembuatan media komik audio visual adalah naskah teks anekdot bertemakan sosial yang berjudul “Sedekah”. Pemilihan tema dalam naskah ini disesuaikan dengan permasalahan remaja saat ini yang kurang santun dalam memberikan kritik kepada seseorang. Referensi teks anekdot dari internet diperlukan dalam bahan pembuatan media. Hasil analisis naskah teks anekdot versi internet dilakukan untuk mengetahui kekurangan teks anekdot berjudul “Sedekah”. Kemudian dari hasil analisis tersebut dilakukan parafrase bahasa, penambahan latar dan tokoh untuk melengkapi kekurangan yang terdapat pada teks anekdot versi internet. Dengan demikian, naskah teks anekdot yang dihasilkan adalah naskah teks anekdot yang memiliki perbedaan dari segi tokoh, latar, dan bahasa.

Setelah analisis kepustakaan, dilakukan analisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan dengan penyebaran angket pada siswa kelas X-5 di SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Angket tersebut terdiri dari sepuluh pernyataan tertutup (dengan jawaban ya / tidak) yang harus diisi siswa sesuai dengan pendapat masing-masing. Rekap jawaban dari 33 siswa pada angket analisis kebutuhan disajikan dalam lampiran. Dari hasil angket kebutuhan siswa, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait kebutuhan siswa dalam pembelajaran teks anekdot. Pertama, sebagian besar siswa lebih tertarik membaca dan mengingat isi cerita jika disajikan dalam bentuk gambar dari pada berbentuk teks. Kedua, sebagian besar siswa lebih tertarik membaca cerita bergambar yang disertai dengan audio (suara) dari pada cerita berbentuk teks. Ketiga, beberapa siswa merasa kesulitan menyusun karangan teks anekdot karena kurangnya pemahaman kosa kata, struktur dan kaidah kebahasaan. Keempat, sebagian besar siswa juga merasa kesulitan untuk menuangkan ide dan menyusun kalimat, bahkan sebagian besar dari mereka juga cenderung meniru contoh teks anekdot versi internet dari pada menyusun teks anekdot dengan menggunakan bahasa sendiri. Terakhir, sebagian besar siswa menunjukkan kesukaan mereka terhadap media komik dan merasa tertarik jika pembelajaran teks anekdot



transitif dan kalimat aktif intransitif). Berikut ini adalah tampilan sketsa media cetak.



**Gambar 15 Tampilan Cover Media Cetak**      **Gambar 16 Tampilan Isi Media Cetak**

### 1.3 Development (Pengembangan)

Dalam tahap ini, terdapat dua pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan media komik audio visual “Sedekah” dan pengembangan instrumen penilaian. Pertama, pengembangan media komik audio visual “Sedekah” disusun dengan bantuan aplikasi canva dan *capcut*. Terdapat beberapa tahap dalam penyusunan media komik audio visual, diantaranya adalah 1) penyusunan naskah teks anekdot dan materi; 2) pemberian gambar dan dialog pada media; 3) penyesuaian warna dan font pada teks; dan 4) pemberian audio atau suara melalui bantuan aplikasi *capcut*.

Kedua, pengembangan instrumen penilaian, Instrumen penilaian yang dikembangkan pada tahap ini diantaranya adalah instrumen penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media komik audio visual. Instrumen penilaian kevalidan media terdiri atas lembar validasi media oleh ahli materi dan ahli desain yang berbentuk skala Likert dengan kategori sangat layak (5), layak (4), cukup (4), kurang layak (2), dan tidak layak (1). Lembar validasi ahli materi dan ahli desain berisi judul, identitas validator, petunjuk pengisian angket, keterangan penilaian angket, tabel pertanyaan, komentar atau saran validator, dan tanda tangan beserta nama terang validator. Lembar validasi ahli materi terdiri dari dua belas pertanyaan yang terbagi menjadi dua bagian yakni dari segi isi dan bahasa. Sedangkan, validasi ahli desain terdiri dari lima belas pertanyaan yang terbagi menjadi tiga bagian yakni dari segi tampilan tulisan, tampilan gambar, dan fungsi media.

Selanjutnya, instrumen penilaian yang dikembangkan adalah instrumen penilaian keefektifan media. Instrumen penilaian tersebut berupa lembar tes praktik menulis teks anekdot dan lembar angket observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran. Penilaian teks anekdot yang disusun siswa didasarkan pada rubrik penilaian tes praktik menulis teks anekdot siswa. Instrumen penilaian tes praktik menulis teks anekdot tersebut disajikan dalam lampiran. Sementara itu, lembar angket observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran terdiri atas

pernyataan langkah-langkah pembelajaran dengan kategori jawaban ya / tidak. Lembar angket tersebut diisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil lembar angket observasi disajikan dalam lampiran.

Terakhir, instrumen penilaian yang dikembangkan adalah instrumen penilaian kepraktisan media. Instrumen penilaian tersebut terdiri atas lembar respon siswa dan respon guru terhadap pembelajaran media komik audio visual berbasis canva pada materi teks anekdot. Lembar respon siswa terdiri atas sepuluh pertanyaan tertutup dengan kategori jawaban ya / tidak. Lembar respon siswa berisikan judul, identitas siswa, petunjuk pengisian angket, dan tabel pertanyaan. Sedangkan, lembar respon guru terdiri atas sepuluh pertanyaan yang terbagi menjadi tiga bagian yakni kelayakan isi dan materi, kebahasaan, serta media. Lembar respon guru berbentuk skala Likert dengan kategori sangat layak (5), layak (4), cukup (4), kurang layak (2), dan tidak layak (1). Lembar respon tersebut berisi judul, petunjuk pengisian angket, keterangan penilaian angket, tabel pertanyaan, komentar atau saran guru, dan tanda tangan beserta nama terang guru. Instrumen penilaian respon guru dan respon siswa tersebut disajikan dalam lampiran.

Dengan demikian, instrumen penilaian yang dikembangkan pada tahap ini mengarah pada penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media. Instrumen tersebut digunakan untuk pengumpulan data terkait rumusan masalah kualitas media yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media.

### 1.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, terdapat dua hal yang dilakukan yaitu uji validasi oleh ahli dan uji coba lapangan. Uji validasi oleh ahli dilakukan untuk mendapatkan data kevalidan media, sedangkan uji coba lapangan dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media dan kepraktisan media. Uji validasi media dilakukan oleh dua validator yang dilihat dari segi materi dan desain. Uji validasi media ahli materi dilakukan oleh Drs. J. Parmin, M. Hum, dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sedangkan uji validasi media ahli desain dilakukan oleh Hirnanda Dimas Pradana, S. Pd., M.Pd, dosen prodi Teknologi Pendidikan. Pemilihan ahli validator dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan penilaian media. Pada uji validasi media dari segi materi, pemilihan ahli validator dipertimbangkan berdasarkan keahlian di bidang sastra. Drs. J. Parmin, M. Hum, dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dipilih sebagai validator ahli materi uji validasi media, dikarenakan teks anekdot merupakan jenis karya sastra yang termasuk dalam jenis teks tunggal.

Sementara itu, pada uji validasi media dari segi media, pemilihan ahli validator dipertimbangkan berdasarkan keahlian di bidang media dan desain. Oleh karena itu,

HirnandaDimas Pradana, S. Pd., M.Pd, dosen prodi Teknologi Pendidikan dipilih sebagai validator ahli media. Dengan demikian, uji validasi oleh kedua validator tersebut dilakukan untuk memperoleh data penelitian berupa kevalidan media. Selanjutnya, data yang diperoleh tersebut dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan terkait kevalidan media.

Uji coba lapangan media komik audio visual “Sedekah” dilakukan di SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan selama 1 kali pertemuan dikarenakan di sekolah tersebut mata pelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan 1 kali dalam 1 minggu, sehingga dapat dikatakan durasi kegiatan pembelajaran tersebut cukup lama yaitu 3 JP (3 x 45 menit). Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 29 April 2024 sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran pada lembar angket observasi. Lembar angket observasi skenario pembelajaran disajikan dalam lampiran.

Kegiatan awal yang dilakukan dalam pembelajaran adalah kegiatan pendahuluan. Kegiatan tersebut berisi pembukaan, seperti guru mengucapkan salam, melakukan doa, mengecek presensi siswa, dan menanyakan kabar siswa. Selanjutnya, dilakukan kegiatan inti dari pembelajaran teks anekdot menggunakan media komik audio visual. Tahap pertama, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa, kemudian siswa merespon pertanyaan tersebut. Setelah itu, media komik audio visual “Sedekah” ditayangkan kepada siswa melalui proyektor. Dalam kegiatan inti melalui media komik audio visual tersebut, siswa diminta untuk menyimak media dan merespon pertanyaan guru yang berkaitan dengan media komik audio visual “Sedekah” dan materi teks anekdot, seperti pengertian, tujuan, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Kemudian, guru memberikan kesimpulan pembahasan terkait materi tersebut. Setelah media diterapkan, siswa diminta untuk menyusun teks anekdot menggunakan bahasa sendiri secara individu.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, uji coba lapangan menghasilkan dua data penelitian yaitu hasil observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran dan hasil tes praktik menulis teks anekdot siswa. Kedua data tersebut kemudian dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan terkait keefektifan media komik audio visual “Sedekah”.

### **1.5 Evaluation (Evaluasi)**

Tahap akhir penelitian pengembangan tahap ADDIE yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah uji coba lapangan dilakukan. Dari proses evaluasi, terdapat

beberapa hasil diantaranya adalah 1) perbaikan media komik audio visual “Sedekah” setelah uji validasi; 2) hasil respon siswa setelah media komik audio visual “Sedekah” diterapkan dalam pembelajaran; 3) hasil respon guru setelah media komik audio visual “Sedekah” diterapkan dalam pembelajaran.

Pertama, evaluasi terkait media komik audio visual “Sedekah”. Setelah uji validasi dari segi materi dan desain, terdapat beberapa komentar atau saran dari kedua validator. Dari segi materi, media komik audio visual “Sedekah” sudah layak diterapkan dalam pembelajaran, namun perlu penambahan narasi pada bagaian isi bagian ke-4, ukuran gambar dan huruf perlu diperbesar, serta penggunaan warna pada huruf yang lebih gelap agar terlihat jelas. Dari segi desain, media komik audio visual “Sedekah” sebaiknya menggunakan rekaman suara sendiri bukan suara dari *google voice*.

Kedua, evaluasi terkait pembelajaran teks anekdot menggunakan media komik audio visual “Sedekah”. Setelah media komik audio visual “Sedekah” diterapkan dalam pembelajaran teks anekdot, siswa disajikan angket responden terkait media yang diterapkan. Dalam angket tersebut siswa disajikan sepuluh pertanyaan dengan indikator jawaban ya/tidak yang diisi oleh 33 siswa kelas X-5 SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Ketiga, evaluasi terkait pembelajaran teks anekdot menggunakan media komik audio visual “Sedekah” melalui hasil angket respon guru. Angket respon guru terdiri atas sepuluh pertanyaan yang terbagi menjadi tiga bagian, yakni kelayakan isi dan materi, kebahasaan, dan media dengan indikator jawaban 1 = sangat kurang, 2 = kurang baik, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik. Dalam angket respon guru juga terdapat komentar atau saran dari guru Bahasa Indonesia SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya terkait media komik audio visual yang diterapkan dalam pembelajaran teks anekdot. Hasil respon siswa dan guru tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah kepraktisan media. Selanjutnya, kedua data dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan terkait kepraktisan media komik audio visual “Sedekah”.

Berdasarkan penjabaran proses pengembangan media komik audio visual “Sedekah” dapat diketahui bahwa proses pengembangan media tersebut dilakukan dengan lima tahapan. Hal tersebut mendukung pernyataan yang dikemukakan oleh Rayanto dan Sugiaty (2020) yang menyebutkan bahwa model penelitian pengembangan ADDIE dilakukan dengan lima tahap.

## **2. Kualitas Media Komik Audio Visual “Sedekah”**

Kualitas media komik dapat ditinjau dari tiga aspek, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media. Berikut adalah penjelasan dari ketiga aspek kualitas media tersebut.

## 2.1 Kevalidan Media Komik

Hasil kevalidan media komik audio visual “Sedekah” diperoleh dari penilaian kedua validator setelah uji validasi media. Uji validasi media dilakukan oleh kedua validator dari segi materi dan desain. Berikut adalah hasil rekap validasi ahli materi.

**Tabel 1 Hasil Rekap Validasi Ahli Materi**

Indikator	No.	Pernyataan	Nilai Validasi
<b>Isi</b>	1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
	2.	Cerita dalam media komik sesuai dengan teks anekdot.	5
	3.	Cerita dalam media komik mengandung unsur humor sesuai dengan karakteristik teks anekdot.	5
	4.	Cerita dalam media komik mengandung unsur kritik di dalamnya.	5
	5.	Cerita dalam media komik mengandung amanat atau pesan moral.	5
	6.	Cerita dalam media komik memiliki alur cerita yang runtut dan jelas.	5
<b>Bahasa</b>	7.	Penggunaan ragam majas sesuai dengan kebutuhan teks anekdot.	4
	8.	Penggunaan kata kerja material sesuai dengan kebutuhan teks anekdot.	5
	9.	Penggunaan konjungsi temporal sesuai dengan kebutuhan teks anekdot.	5
	10.	Penggunaan konjungsi kausalitas sesuai dengan kebutuhan teks anekdot.	5
	11.	Penggunaan kalimat aktif transitif dan kalimat aktif intransitif sesuai dengan kebutuhan teks anekdot.	5
	12.	Penggunaan bahasa sesuai dengan KBBI	5

<b>Skor yang diperoleh</b>	59
<b>Skor maksimal</b>	60

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari hasil uji validasi materi oleh Drs. J. Parmin, M. Hum yaitu 59 dari skor maksimal 60. Jika skor tersebut dipersentasekan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{ex}{en} \times 100 \% \text{ (Arikunto, 2009:35)}$$

$$= \frac{59}{60} \times 100 \%$$

$$= 98,33\%$$

Setelah diperoleh persentase hasil uji validasi dari ahli materi yaitu 98,33%, pemberian kriteria dilakukan dengan memperhatikan tabel kriteria kelayakan media, sehingga hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh kriteria “sangat layak”.

Selanjutnya, dilakukan uji validasi media dari segi desain. Berikut adalah hasil rekap validasi ahli desain.

**Tabel 2 Hasil Rekap Validasi Ahli Desain**

Indikator	No.	Pernyataan	Nilai Validasi
<b>Isi</b>	1.	Penulisan judul pada media komik	4
	2.	Ukuran huruf pada teks komik	4
	3.	Kejelasan tulisan pada media komik	4
	4.	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa.	5
	5.	Penggunaan font tulisan.	4
<b>Tampilan Gambar</b>	6.	Bentuk gambar	4
	7.	Ukuran gambar	4
	8.	Variasi gambar	4
	9.	Kesesuaian gambar dengan tulisan.	4
	10.	Komposisi warna	4
<b>Fungsi Media</b>	11.	Proporsi komik sebagai hiburan dan menambah pengetahuan.	4
	12.	Bahan penyampaian yang digunakan media mudah dipahami.	4

	13.	Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca siswa.	5
	14.	Media komik mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.	5
	15.	Media komik menambah wawasan guru dalam penyampaian materi kepada siswa.	4
<b>Skor yang diperoleh</b>			63
<b>Skor maksimal</b>			75

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari hasil uji validasi desain oleh Hirnanda Dimas Pradana, S. Pd., M.Pd. yaitu 63 dari skor maksimal 75. Jika skor tersebut dipersentasekan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\epsilon x}{\epsilon n} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2009:35)} \\
 &= \frac{63}{75} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Setelah diperoleh persentase hasil uji validasi dari ahli desain yaitu 84%, pemberian kriteria dilakukan dengan memperhatikan tabel kriteria kelayakan media, sehingga hasil uji validasi oleh ahli desain memperoleh kriteria “sangat layak”. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik audio visual “Sedekah” jika dilihat dari segi desain memperoleh kriteria “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot siswa SMA kelas X.

Dari kedua hasil penilaian validasi media tersebut, media komik audio visual “Sedekah” **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki sesuai saran dari kedua validator yaitu 1) media komik audio visual “Sedekah” sebaiknya menggunakan rekaman suara sendiri bukan suara dari *google voice*; 2) gambar dan ukuran huruf sebaiknya lebih besar agar terlihat jelas; 3) warna huruf sebaiknya lebih gelap; 4) sebaiknya dilakukan penambahan narasi pada isi bagian ke-4 agar sesuai dengan audio. Hal tersebut mendukung penemuan penelitian relevan oleh Fatmasari (2023), Damayanti, dkk (2023), Purba dan Setyaningtyas (2022) yang menyebutkan bahwa media komik “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Namun, perovisian media tetap dilakukan sesuai saran dari validator. Berikut adalah

sketsa media sebelum dan sesudah direvisi.

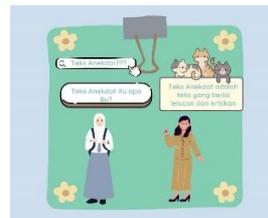


Gambar 17 Barcode Media Sebelum Revisi



Gambar 18 Barcode Media Sesudah Revisi

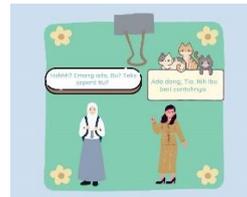
Gambar barcode di atas dapat diakses dengan cara discan. Isi dari barcode tersebut menunjukkan media komik audio visual “Sedekah” sebelum dan sesudah direvisi dari segi audio (suara).



Gambar 19 Isi Bagian ke-1 Sebelum Revisi



Gambar 20 Isi Bagian ke-1 Sesudah Revisi



Gambar 21 Isi Bagian ke-2 Sebelum Revisi



Gambar 22 Isi Bagian ke-2 Sesudah Revisi

Gambar di atas menunjukkan bahwa revisi dilakukan pada warna huruf yang mulanya cerah diubah menjadi warna lebih gelap. Selain itu, revisi juga dilakukan pada ukuran gambar yang lebih diperbesar. Hal tersebut, dilakukan agar sketsa media terlihat lebih jelas.



Gambar 23 Isi Bagian ke-4 Sebelum Revisi



Gambar 24 Isi Bagian ke-4 Sesudah Revisi

Selanjutnya, dilakukan penambahan narasi pada sketsa isi bagian ke-4. Hal tersebut dilakukan agar tulisan yang terdapat pada media sesuai dengan audio atau suara yang diisi pada media.

## 2.2 Keefektifan Media Komik

Hasil keefektifan media komik audio visual “Sedekah” diperoleh dari hasil tes praktik menulis teks anekdot siswa dan hasil observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran. Berikut adalah hasil rekap observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran.

**Tabel 3 Hasil Rekap Observasi Keterlaksanaan Skenario Pembelajaran.**

No.	Aspek yang dinilai	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
1.	Guru mengucapkan salam pembuka di kelas.	V	
2.	Guru melakukan doa untuk memulai pembelajaran.		V
3.	Guru mengecek kehadiran siswa	V	
4.	Guru menanyakan kabar siswa.		V
<b>Kegiatan Inti</b>			
<i>Orientasi siswa pada masalah</i>			
1.	Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa, contoh: ➤ Apakah kalian suka komik? ➤ Bagian komik manakah yang kalian sukai?	V	
2.	Siswa merespon pertanyaan guru	V	
<i>Mengorganisasi siswa untuk belajar</i>			
3.	Guru menayangkan media berupa komik audio visual tentang “Sedekah” yang berkaitan dengan teks anekdot.	V	
4.	Guru memberi umpan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan ciri-ciri teks anekdot, contoh: ➤ Apakah di dalam cerita komik tersebut terdapat unsur lucunya? Di bagian mana? ➤ Apakah di dalam cerita komik tersebut terdapat unsur kritiknya? Siapa yang dikritik? Apa isi kritiknya?	V	
5.	Guru memberi umpan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan tujuan teks anekdot, contoh: ➤ Apakah ada yang bisa menjelaskan apa tujuan dari komik tersebut?	V	

6.	Guru memberi umpan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan struktur teks anekdot, contoh: ➤ Apakah ada yang bisa menjelaskan alur cerita komik tersebut?	V	
7.	Guru memberi umpan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan kaidah kebahasaan teks anekdot, contoh: ➤ Apakah di dalam cerita komik tersebut terdapat penggunaan konjungsi? Di bagian mana? Termasuk konjungsi apa? ➤ Apakah di dalam cerita komik tersebut terdapat kata kerja yang berkaitan dengan aktivitas? ➤ Apakah di dalam cerita komik tersebut terdapat unsur sindiran halus, sedang, dan kasar?	V	
8.	Guru meminta siswa lain untuk menanggapi pendapat temannya terkait dengan materi.	V	
9.	Guru memberikan kesimpulan pembahasan tentang definisi, ciri, tujuan, struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot.	V	
<i>Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</i>			
10.	Setelah media diterapkan, siswa diminta untuk menyusun teks anekdot secara individu menggunakan bahasa sendiri.	V	
11.	Siswa menanyakan bagian yang belum dipahami kepada guru.		V
<i>Mengembangkan dan menyajikan hasil</i>			
12.	Siswa diminta untuk mengumpulkan hasil menulis teks anekdot.	V	
<i>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i>			
13.	Guru memberikan evaluasi dan apresiasi kepada siswa.	V	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
1.	Guru memberikan refleksi mengenai pembelajaran hari ini.	V	
2.	Guru menjelaskan kegiatan pertemuan berikutnya.	V	

3.	Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan doa.	V	
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>17</b>	
<b>Skor maksimal</b>		<b>20</b>	

Berdasarkan rekap hasil observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran di atas diperoleh skor 17 dari skor maksimal 20, jika skor tersebut dipersentasekan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa perolehan hasil observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran adalah 85%. Selanjutnya, pemberian kriteria dilakukan dengan memperhatikan tabel kriteria keterlaksanaan skenario pembelajaran, sehingga memperoleh hasil keterlaksanaan skenario pembelajaran memperoleh kriteria “baik”.

Selanjutnya, hasil tes praktik menulis teks anekdot diperoleh berdasarkan rubrik penilaian tes praktik menulis teks anekdot. Tes praktik menulis teks anekdot diikuti oleh 33 siswa SMA kelas X-5 SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Tes praktik menulis teks anekdot dilakukan secara individu dengan tema bebas dan menggunakan bahasa sendiri. Berikut adalah rekap nilai tes praktik menulis teks anekdot sebanyak 33 siswa.

**Tabel 4 Hasil Rekap Nilai Tes Praktik Menulis Teks Anekdot**

No.	Nama Siswa	Hasil Tes Siswa
1.	AKA	75
2.	AFA	80
3.	ALKR	75
4.	AE	80
5.	APA	75
6.	AAY	95
7.	ARF	80
8.	CNAW	85
9.	DPK	75
10.	EAN	75
11.	FII	80
12.	FFP	85
13.	GHA	80
14.	JAF	70
15.	KAF	85
16.	LCL	90
17.	LAU	80
18.	MTAG	75
19.	MASU	70

20.	MHF	80
21.	NCA	80
22.	OR	85
23.	PTA	80
24.	RBS	85
25.	RDKW	80
26.	RAFI	80
27.	RAR	85
28.	RVS	75
29.	SLA	80
30.	TAM	80
31.	WAH	80
32.	ZALL	80
33.	DO	80
<b>Total Nilai</b>		<b>2640</b>

Setelah diperoleh total keseluruhan hasil tes siswa yaitu 2640, dilakukan analisis hasil tes praktik menulis teks anekdot menggunakan perhitungan rata-rata secara kuantitatif. Jika total keseluruhan hasil tes siswa tersebut dihitung, maka diperoleh hasil perhitungan rata-rata sebagai berikut.

$$R = \frac{\sum x}{n} \text{ (Sudjana, N, 1990:109)}$$

$$= \frac{2640}{33}$$

$$= 80$$

Dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa perolehan hasil rata-rata tes praktik menulis teks anekdot siswa kelas X-5 SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya adalah 80. Selanjutnya, pemberian kriteria hasil tes praktik menulis siswa tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa memperoleh kategori “baik. Dengan demikian, media komik audio visual “Sedekah” **efektif** digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot siswa kelas X. Namun dalam penggunaannya pada pembelajaran menulis teks anekdot membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih panjang agar siswa mampu menuangkan ide kreatif secara maksimal. Hal tersebut mendukung penemuan penelitian relevan oleh Fatmasari (2023) yang menyebutkan bahwa media komik “efektif” digunakan dalam pembelajaran.

### 2.3 Kepraktisan Media Komik

Hasil kepraktisan media komik audio visual “Sedekah” diperoleh dari penganalisisan hasil angket responden siswa dan guru Bahasa Indonesia SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya terhadap media komik audio visual “Sedekah”. Berikut ini adalah hasil rekap angket responden sebanyak 33 siswa.

**Tabel 5 Hasil Rekap Angket Responden Siswa**

No.	Pernyataan	Indikator Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Media komik audio visual cocok untuk pembelajaran menulis teks anekdot.	32	1
2.	Media komik audio visual memudahkan saya dalam memahami isi materi.	32	1
3.	Media komik audio visual membuat saya lebih memiliki imajinasi dan ide-ide baru.	30	3
4.	Media komik audio visual dalam pembelajaran teks anekdot memunculkan sikap optimisme saya dalam belajar.	28	5
5.	Penggunaan bahasa dalam media komik audio visual sederhana dan mudah dimengerti.	31	2
6.	Media komik audio visual dalam pembelajaran teks anekdot meningkatkan motivasi saya dalam belajar Bahasa Indonesia.	24	9
7.	Gambar yang digunakan dalam media komik audio visual unik dan menarik.	32	1
8.	Media komik audio visual memudahkan saya dalam menyusun teks anekdot secara individu..	28	5
9.	Media komik audio visual dalam pembelajaran teks anekdot terasa lebih menarik dan menyenangkan.	33	0
10.	Media komik audio visual dalam pembelajaran teks anekdot membuat saya lebih mudah dalam bersosialisasi dan membaaur dengan teman karena saya dapat berdiskusi dengan teman.	28	5
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>298</b>	<b>32</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>330</b>	

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil angket responden siswa memperoleh skor 298 dari skor maksimal 330. Jika skor tersebut dipersentasekan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Skor angket}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{298}{330} \times 100\% \\ &= 90,30\% \end{aligned}$$

Setelah diperoleh hasil persentase angket responden siswa yaitu 90,30%, dilakukan pemberian kriteria berdasarkan tabel kriteria responden siswa, sehingga respon siswa terhadap media komik audio visual "Sedekah" memperoleh kriteria "sangat baik". Selanjutnya, dilakukan penganalisisan data responden guru. Hasil rekap responden guru disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 6 Hasil Rekap Responden Guru**

No.	Indikator Pernyataan	Skor
<b>Kelayakan Isi dan Materi</b>		
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik audio visual dengan kebutuhan siswa.	5
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik audio visual dengan karakteristik siswa.	5
3.	Cakupan materi dalam media komik audio visual.	4
4.	Kemudahan dalam memahami materi.	4
<b>Kebahasaan</b>		
5.	Penggunaan bahasa dalam media komik audio visual	5
6.	Kejelasan isi dan informasi pada media komik audio visual	4
<b>Media</b>		
7.	Penggunaan font (ukuran dan jenis) pada media komik audio visual.	4
8.	Penggunaan warna dan tampilan pada media komik audio visual.	5
9.	Ketepatan tata letak dan layout pada media komik audio visual.	5
10.	Keamanan dan kenyamanan media saat digunakan.	4
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>45</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>50</b>

Berdasarkan tabel di atas, total skor yang diperoleh dari hasil responden guru oleh Siska Dewi Yunita, S. Pd. yaitu 45 dari skor maksimal 50. Jika skor tersebut dipersentasekan, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned} P &= \frac{ex}{en} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2009:35)} \\ &= \frac{43}{50} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Setelah diperoleh persentase hasil responden guru yaitu 90%, pemberian kriteria responden guru dilakukan dengan memperhatikan tabel kriteria responden guru. Sehingga, hasil respon guru terhadap media komik audio visual memperoleh kriteria “sangat baik” dan media komik audio visual “Sedekah” **sangat praktis** digunakan dalam pembelajaran teks anekdot. Hal tersebut mendukung penemuan penelitian relevan oleh Fatmasari (2023) dan Damayanti, dkk (2023) yang menyebutkan bahwa media komik “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran.

Setelah penganalisisan ketiga aspek kualitas media tersebut, dapat ditarik kesimpulan terkait kualitas media komik audio visual “Sedekah” dengan memperhatikan kriteria yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 7 Kriteria Kualitas Media**

Kualitas	Kevalidan	Keefektifan	Kepraktisan
Sangat Baik	Sangat Layak	Sangat Efektif	Sangat Baik
Baik	Sangat Layak	Efektif	Sangat Baik
Cukup Baik	Layak	Cukup Efektif	Baik
Kurang Baik	Cukup Layak	Kurang Efektif	Kurang Baik
Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Layak	Sangat Kurang Efektif	Sangat Kurang Baik

(Diadaptasi dari Sodiq, 2010:125)

Berdasarkan tabel di atas, media komik audio visual “Sedekah” merupakan media pembelajaran yang memiliki kualitas **baik**. Hal tersebut dapat ditinjau dari kriteria tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Media komik audio visual “Sedekah” memperoleh kriteria kevalidan “sangat layak”, kriteria keefektifan “efektif”, dan kriteria kepraktisan “sangat baik”.

## SIMPULAN

Proses pengembangan media komik audio visual “Sedekah” dilakukan dengan mengikuti model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Rayanto & Sugianti (2020). Pada tahap analisis, dilakukan analisis kepustakaan dan analisis kebutuhan siswa. Selanjutnya, pada tahap desain dilakukan penyusunan naskah teks anekdot, perancangan sketsa media komik audio visual, dan perancangan sketsa media cetak. Kemudian, dilakukan pengembangan media komik dan pengembangan instrumen penilaian. Instrumen penilaian tersebut dilakukan untuk uji validasi media dan uji coba lapangan yang termasuk ke dalam tahap implementasi.

Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan perbaikan media komik audio visual “Sedekah” sesuai dengan saran kedua validator, penyebaran angket responden siswa, dan penyebaran angket responden guru guna mengetahui respon setelah media komik audio visual “Sedekah” diterapkan dalam pembelajaran teks anekdot kelas X. Dalam proses pengembangan yang telah dilakukan, terdapat dua produk yang dihasilkan yaitu media komik audio visual “Sedekah” untuk siswa dan media cetak “Teks Anekdote” untuk pegangan guru.

Media komik audio visual “Sedekah” memperoleh kategori “sangat layak” diterapkan dalam pembelajaran teks anekdot. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil uji validasi ahli materi sebesar 98,33% dengan kategori “sangat layak” dan perolehan hasil uji validasi ahli desain sebesar 84% dengan kategori “sangat layak”. Meskipun demikian, perbaikan media perlu dilakukan sesuai dengan saran atau komentar dari kedua validator. Perbaikan media dilakukan pada 1) audio media yang digunakan; 2) gambar dan ukuran huruf; 3) warna huruf; dan 4) penambahan narasi pada isi bagian ke-4. Selanjutnya, media komik audio visual “Sedekah” juga memperoleh kategori “efektif” digunakan dalam pembelajaran teks anekdot kelas X. Hal tersebut, dibuktikan dengan perolehan hasil observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran sebesar 85% dengan kategori “baik” dan perolehan rata-rata hasil tes praktik menulis teks anekdot 33 siswa sebesar 80% dengan kategori “baik”. Terakhir, pengujian kualitas media dapat dilakukan dengan menguji kepraktisan media. Media komik audio visual “Sedekah” memperoleh kategori “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran teks anekdot kelas X. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil angket responden siswa sebesar 90,30% dengan kategori “sangat baik” dan perolehan hasil angket responden guru sebesar 90% dengan kategori “sangat baik”. Hasil tersebut juga diperkuat dengan adanya komentar atau saran dari guru Bahasa Indonesia SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya pada angket responden guru. Komentar atau saran dari guru terkait pembelajaran media komik audio visual “Sedekah” yaitu media komik audio visual sangat tepat digunakan pada materi teks anekdot sebagai konten pembelajaran yang lebih optimal terhadap pengembangan kemampuan siswa sesuai dengan minat masing-masing. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik audio visual “Sedekah” merupakan media pembelajaran yang memiliki kualitas **baik**. Hal tersebut dapat ditinjau dari kriteria tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Media komik audio visual “Sedekah” memperoleh kriteria kevalidan “sangat layak”, kriteria keefektifan “efektif”, dan kriteria kepraktisan “sangat baik”.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfari, S. 2024. Teks Anekdote: Pengertian, Struktur, Ciri, Tujuan, dan Contoh. <https://www.brainacademy.id/blog/teks-anekdote>, diakses pada 30 Maret 2024.
- Angraini, V. 2021. Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II MIN 26 Aceh Besar. Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Arifin, Z. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan: Filosofi, Teori dan Aplikasinya. *Lentera Cendika*, 19.
- A'yunia, W. K., & Savitri, A. D. 2022. Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote pada Video Roasting Oleh Komika Dalam Media Sosial Youtube. *Bapala*, 9(4), 56–67.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. 2021. Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X.
- Damayanti, E. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melayani Makan dan Minum Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Ambal Kebumen. 10.
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. 2014. Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar Abstrak. 70–84.
- Fatmasari, & Sodik, S. 2023. Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Menulis Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII. *Fatmasari. Bapala*, 10, 110–124.
- Frida, T. 2022. 7 Contoh Teks Anekdote Beserta Pengertian, Ciri dan Strukturnya. <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1438473-contoh-teks-anekdote>, diakses pada 27 Maret 2024.
- Ilham, M., & Marlina, M. 2019. Pembuatan Komik Literasi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 8(1), 204. <https://doi.org/10.24036/107327-0934>
- Jeklin, A. 2016. *Kajian Teori Ranah Kognitif*. July, 1–23.
- Kusnida, F., Mulyani, M., & Su'udi, A. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 111–117. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Asnur, F. dkk. 2023. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Peningkatan Pengetahuan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 dan 5 SD Runiah School Makassar. 2(3), 636–642.
- Marwadi, N., & Sodik, S. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Bapala*, 9(8), 198–207.
- Nugraha, T. S. 2023. *Inovasi Kurikulum*. 251–262.
- Oktaviani, E. R. 2020. Penerapan Media Google Sites pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Teknik Pemesinan 1 SMK Negeri 13 Surabaya.. *Abstrak*. 3(2), 1-15
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. 2016. *Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Manual Pendukung*.
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572-5578. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic and Research Institute.
- Riduwan dan Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., Ar, Z. T., & Nasruddin. 2020. Model *Research and Development* dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 10, 42–73.
- Siregar, Y. R., & Rosmaini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Bahasa*, 11(3), 44–55.
- Sodik, S. 2015. Developing Language Learning Textbooks Enriched with Sense of Literacy: The Case of Junior High School in Indonesia. *International Education Studies*, 8(9), 120–125. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n9p120>.
- Swawikanti, K. 2023. Pengertian Teks Anekdote, Struktur, Kebahasaan, dan Contoh. <https://www.ruangguru.com/blog/mengenal-contoh-teks-anekdote>, diakses pada 30 Maret 2024.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Yusuf, M. 2019. Pengaruh Penerapan Media Audio Visual dan Media Komik terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran SKI Kelas X MAN Pangkep. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 156 <https://journal3.uinalauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/11334>

