

**PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK TEKS
ANEKDOT UNTUK MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS X SMA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

Dewi Fatimah Hardiyanti

1101617033

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

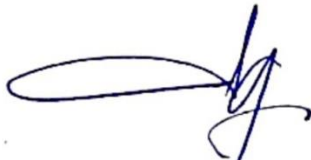
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Elektronik Teks Anekdot
Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X
SMA
 Nama Mahasiswa : Dewi Fatimah Hardiyanti
 NIM : 1101617033
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tanggal Ujian : 9 Februari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

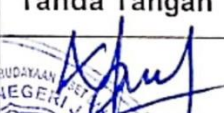



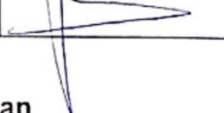


Dr. Cecep Kustandi, M.Pd.
NIP. 198105132008121008



Dr. Khaerudin, M.Pd.
NIP. 196709251994031004

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		22/2 - 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		22/2 - 2023
Dra. Suprayekti, M.Pd. (Ketua Penguji)***		17/2 - 2023
Dr. RA Murti Kusuma W.S.IP, M.Si. (Penguji I)****		20/2 - 2023
Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd. (Penguji II)*****		17/2 - 2023

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dewi Fatimah Hardiyanti

NIM : 1101617033

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Komik Elektronik Teks Anekdote Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada tanggal 17 Februari 2021 – 31 Januari 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 29 Januari 2023



Dewi Fatimah Hardiyanti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : DEWI FATIMAH HARDIYANTI
NIM : 1101617033
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN / TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat email : dewifhardiyanti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK TEKS ANEKDOT UNTUK MATERI
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 MARET 2023

Penulis

(DEWI FATIMAH HARDIYANTI)
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK TEKS ANEKDOT UNTUK
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMA
(2023)**

Dewi Fatimah Hardiyanti

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik elektronik (*e-comic*) dengan nama produk "*E-comic* Teks Anekdote" untuk siswa Sekolah Menengah Atas kelas X. Media komik elektronik ini dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi siswa SMA kelas X dalam mempelajari materi teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk komik elektronik (*e-comic*) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempelajari teks anekdot. Pengembangan komik elektronik pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan evaluasi formatif yang terdiri dari *expert review* (ahli materi dan ahli media); uji coba *one to one*; uji coba *small group*; dan *field test*. Evaluasi tersebut melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan 34 pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi *expert review*, *one to one*, dan *small group*, didapatkan berbagai tanggapan positif dari setiap evaluasi dan juga saran perbaikan yang diterapkan guna meningkatkan kualitas produk. Pada tahap *field test*, dari 34 siswa yang berpartisipasi didapatkan hasil skor rata-rata pre-test yaitu 55,44 dan skor rata-rata post-test yaitu 77,21 yang mana dapat diartikan hasil skor rata-rata post-test sudah memenuhi nilai kriteria kelulusan minimal dan rata-rata siswa sudah dapat mempelajari teks anekdot dengan baik menggunakan komik elektronik. Selain itu, juga terdapat perbedaan yang signifikan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dalam mempelajari teks anekdot menggunakan komik elektronik (*e-comic*) berdasarkan hasil dari uji-t berpasangan yang diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Hasil uji *N-Gain* sebesar 0,49 juga dapat diinterpretasikan bahwa besar pengaruh atau sumbangan efektifnya media komik elektronik (*e-comic*) dalam membantu siswa belajar teks anekdot dikategorikan sedang atau cukup efektif.

Kata kunci : Pengembangan, ADDIE, komik elektronik, teks anekdot, kelas X SMA

**ANECDOTAL TEXT ELECTRONIC COMICS DEVELOPMENT FOR
TENTH GRADE INDONESIAN HIGH SCHOOL SUBJECTS
(2023)**

Dewi Fatimah Hardiyanti

ABSTRACT

This development research created a learning media in the form of electronic comics (e-comics) with the product name "Anecdotal Text E-comics" for class X high school students. This electronic comic media can be used to help students in class X study anecdotal text material in Indonesian subjects. This development research aims to create electronic comic products (e-comics) that can be used as learning media when studying anecdotal texts. In this research, the development of electronic comics uses the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This development research employs formative evaluation, which includes expert reviews (material experts and media experts), one to-one trials, small group trials, and field tests. One material expert, one media expert, and 34 users participated in the evaluation. Based on the evaluation findings of expert reviews, one-to-ones, and small groups, varied positive responses were acquired from each evaluation, as well as suggestions for improvements implemented to increase product quality. At the field test stage, the average pre-test score of the 34 participating students was 55.44, and the post-test average score was 77.21, indicating that the post-test average score met the criterion. The minimum passing criteria were met, and the typical student could learn anecdotal texts well using electronic comics. Furthermore, a significant difference is seen in the results of the pre-test and post-test of students in studying anecdotal texts utilizing electronic comics (e-comics) based on the findings of the paired t-test, which is known as the sig. (2-tailed) of $0.0 < 0.05$. The N-Gain test result of 0.49 indicates that the influence or contribution of electronic comic media (e-comics) in assisting students in learning anecdotal texts is moderate or quite effective.

Keyword : Development, ADDIE, electronic comics, anecdotal text, class X high school

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, peneliti panjatkan rasa syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan berkat, karunia-Nya, dan kekuatan pada diri sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Elektronik Teks Anekdote Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA”.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan doa yang menyertai peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian tugas skripsi ini dengan baik. Terima kasih peneliti ucapkan khususnya kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak, Mama, Jaka, dan Aini yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan kekuatan juga senyuman agar peneliti selalu mempunyai energi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan pihak Universitas yang membantu dalam memberikan kemudahan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.

3. Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos., M.M. dan seluruh Bapak/Ibu Dosen S1 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan mendidik peneliti selama masa kuliah.
4. Dosen Pembimbing, Bapak Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. dan Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd yang telah membimbing peneliti dalam pembuatan skripsi.
5. Guru-guru dan pihak sekolah SMAN 37 Jakarta yang memberikan izin juga membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian pengembangan untuk skripsi ini.
6. Teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih sudah ikut mendoakan dan memberikan semangat kepada peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, Januari 2023

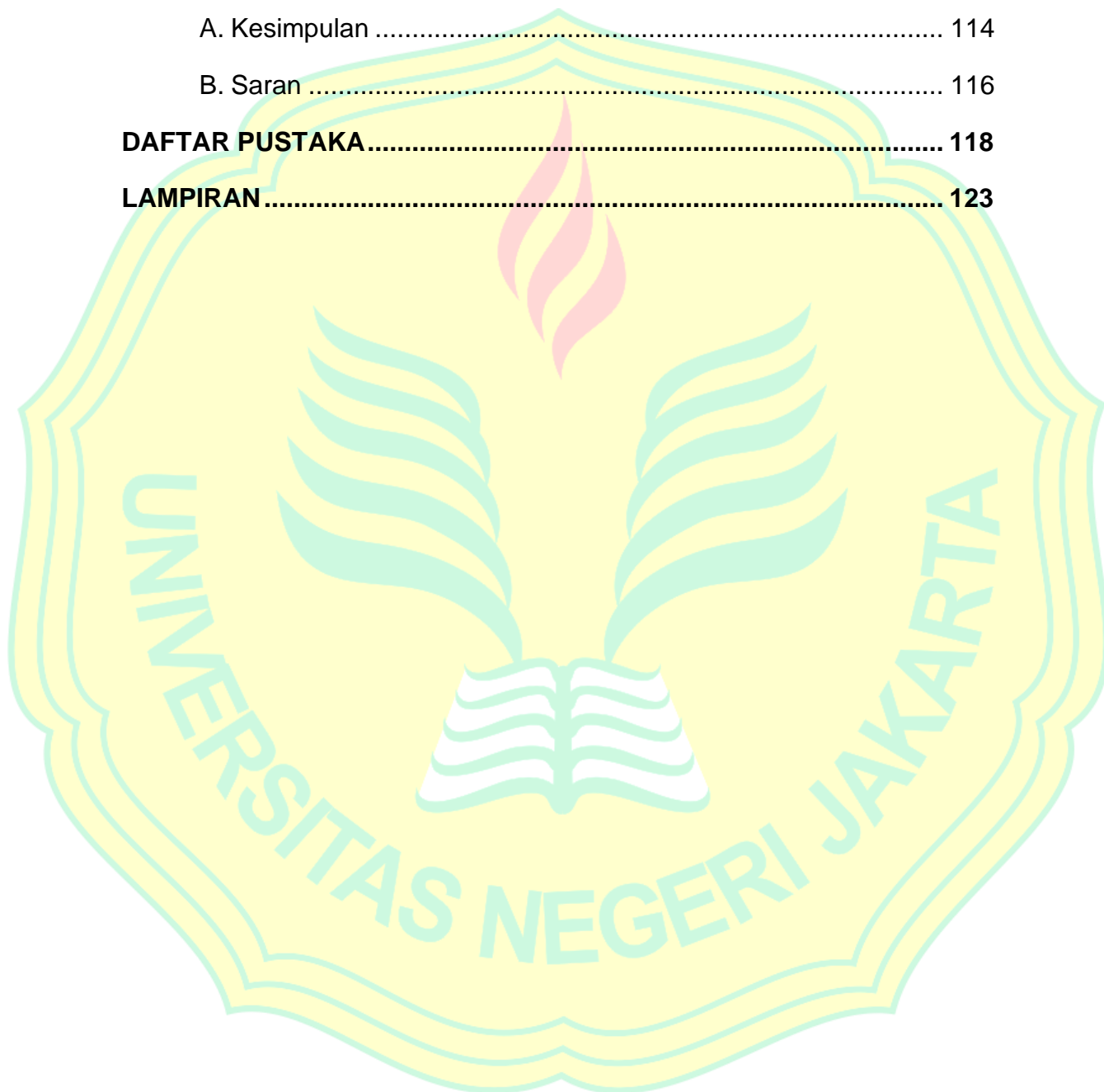
DFH

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Ruang Lingkup	13
D. Tujuan Pengembangan.....	14
E. Kegunaan Pengembangan	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Kajian Pengembangan.....	16
1. Pengertian Pengembangan	16
2. Pengembangan dalam Teknologi Pendidikan.....	17
3. Pengertian Model Pengembangan.....	19
B. Kajian Media Pembelajaran	26

1. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2. Klasifikasi Media Pembelajaran	29
C. Kajian Komik Elektronik (<i>e-comic</i>).....	30
1. Pengertian Komik Elektronik (<i>e-comic</i>)	30
2. Ciri-ciri Komik Elektronik (<i>e-comic</i>)	31
3. Elemen-elemen Desain dalam Komik Elektronik (<i>e-comic</i>) ..	33
4. Kriteria Komik Elektronik (<i>e-comic</i>) sebagai Media Pembelajaran.....	36
5. Aplikasi Pembuatan Komik Elektronik (<i>e-comic</i>).....	37
D. Kajian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X	39
E. Kajian Teks Anekdot	40
1. Pengertian Teks Anekdot.....	40
2. Fungsi Teks Anekdot	42
3. Analisis Teks Anekdot.....	44
F. Kajian Siswa Sekolah Menengah Atas.....	47
G. Penelitian yang Relevan	49
H. Kerangka Teoritik.....	51
I. Rancangan Model.....	53
BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	55
A. Tujuan Khusus Pengembangan	55
B. Prosedur Pengembangan	55
C. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	69
A. Nama Produk	69
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	69

C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	111
D. Keterbatasan Pengembangan.....	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survey Pengguna Smartphone tahun 2017 oleh Kominfo	1
Gambar 1.2 Survey Aktifitas Penggunaan Smartphone oleh Individu.....	2
Gambar 1.3 Data Penggunaan Device tahun 2017 oleh Hootsuite.....	3
Gambar 1.4 Data Penggunaan Device tahun 2020 oleh Hootsuite.....	3
Gambar 1.5 Data Penggunaan Device tahun 2022 oleh Hootsuite.....	4
Gambar 2.1 Model Pengembangan Baker and Schutz.....	19
Gambar 2.2 Model Pengembangan Hannafin dan Peck.....	21
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE (Tegeh, 2014)	56
Gambar 4.1 Palet Warna Konsep <i>E-comic</i> Teks Anekdote	77
Gambar 4.2 Palet Skin Tones Tokoh <i>E-comic</i> Teks Anekdote	77
Gambar 4.3 Flowchart <i>E-comic</i> Teks Anekdote.....	79
Gambar 4.4 Tampilan Halaman <i>E-comic</i> Teks Anekdote	80
Gambar 4.5 Panel <i>E-comic</i> Teks Anekdote	81
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Gambar pada Panel.....	81
Gambar 4.7 Contoh Hasil Gambar Halaman <i>E-comic</i> Teks Anekdote.....	82
Gambar 4.8 Tahap Pewarnaan pada Panel.....	83
Gambar 4.9 Tahap Pewarnaan Latar.....	83
Gambar 4.10 Pewarnaan pada Tokoh	84
Gambar 4.11 Tahap Ilustrasi Akhir	84
Gambar 4.12 Hasil Pewarnaan dan Ilustrasi Akhir pada Panel Pertama .	85
Gambar 4.13 Hasil Pewarnaan dan Ilustrasi Akhir.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Interpretasi skor N-Gain.....	68
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Materi Teks Anekdote.....	72
Tabel 4.2 Jenis Font dan Penempatannya di E-comic Teks Anekdote.....	78
Tabel 4.3 Ikon dan Tombol Navigasi untuk E-comic Teks Anekdote.....	78
Tabel 4.4 Tindakan Perbaikan dari Ahli Materi	91
Tabel 4.5 Tindakan Perbaikan dari Ahli Media.....	96
Tabel 4.6 Tindakan Perbaikan dari Uji One to One.....	102
Tabel 4.7 Siswa yang Berpartisipasi pada Uji Small Group	105
Tabel 4.8 Tindakan Perbaikan dari Uji Small Group	106
Tabel 4.9 Skor Rata-rata Siswa pada Uji Field Test	109
Tabel 4.10 Uji-t Berpasangan	110
Tabel 4.11 Data Siswa untuk Menghitung Uji N-Gain.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	123
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	124
Lampiran 3 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	125
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	127
Lampiran 5 Jabaran Materi (JM)	130
Lampiran 6 Validasi Instrumen.....	146
Lampiran 7 Pedoman Wawancara Ahli Materi	152
Lampiran 8 Pedoman Wawancara Ahli Media	154
Lampiran 9 Pedoman Wawancara Pengguna	156
Lampiran 10 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar	158
Lampiran 11 Soal Tes Hasil Belajar	161
Lampiran 12 Script E-comic.....	174
Lampiran 13 Storyboard	191
Lampiran 14 Hasil Wawancara Ahli Materi	196
Lampiran 15 Hasil Wawancara Ahli Media	199
Lampiran 16 Hasil Wawancara Pengguna Uji One to One	201
Lampiran 17 Hasil Wawancara Pengguna Uji Small Group.....	203
Lampiran 18 Hasil Field Test	205
Lampiran 19 Dokumentasi	209
Lampiran 20 Poster dan Hasil E-comic Teks Anekdote.....	213