

# PENGEMBANGAN KOMIK *ONLINE* BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT KELAS X SMA N 11 YOGYAKARTA

Binta Lestari Putry

Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

Email: [LestariBinta849@gmail.com](mailto:LestariBinta849@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media komik *online* sebagai media pembelajaran teks anekdot; 2) Mengetahui kualitas media komik *online* berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi; 3) Mengetahui respon siswa terhadap produk media komik *online*; 4) Mengetahui efektifitas media pembelajaran komik *online*. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMA N 11 Yogyakarta tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil berjumlah 10 siswa kelas X IPS 2. Prosedur pengembangan ADDIE pada penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon siswa, *pre-test*, dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk media komik *online* sebagai media pembelajaran teks anekdot kelas X SMA N 11 Yogyakarta; 2) kualitas media pembelajaran komik *online* berdistribusi valid karena penilaian yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor 76 pada kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi, penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 75 pada kategori sangat baik; 3) angket respon siswa mendapatkan presentase 95% pada kategori sangat baik; 4) hasil penilaian rata-rata dari tes berada pada kategori signifikan dan meningkat sehingga media pembelajaran dapat dikatakan efektif dan media pembelajaran komik *online* berpengaruh pada pembelajaran teks anekdot karena hasil nilai *post-test* > *pre-test*.

**Kata kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran, Teks Anekdot, ADDIE

**Abstarct:** *This study aims to: 1) Develop comic online media as a medium for learning anecdotal texts; 2) Knowing the quality of comic media online based on the assessment of media experts and material experts; 3) Knowing students' responses to comic media products online; 4) Knowing the effectiveness of comic learning media online. This type of research and development uses Research and Development (R&D) procedures with the ADDIE model. The research was carried out at SMA N 11 Yogyakarta in the 2020/2021 academic year. This study uses a small-scale trials were 10 students of class X IPS 2. Procedure ADDIE development in this research through several stages of analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation) . This study uses data collection techniques in the form of media expert validation, material expert validation, student response questionnaires, pre-test, and post-test. The results showed: 1) this study produced comic media products online as a medium for learning anecdotal texts for class X SMA N 11 Yogyakarta; 2) the quality of comics learning media online is valid because the assessment obtained from media experts gets a score of 76 in the very good category and does not need to be revised, the assessment from material experts gets a score of 75 in the very good category; 3) student response questionnaires get a percentage of 95% in the very good category; 4) the average assessment result of the test is in the significant and increasing category so that the learning media can be said to be effective and the comic learning media has an online effect on the learning of anecdotal texts because the scores post-test > pre-test.*

**Keywords:** Development, Learning Media, Anecdotal Text, ADDIE

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bentuk upaya dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Bentuk usaha untuk mengembangkan potensi yang diberikan guru kepada peserta didik dalam mencapai tujuan tertentu disebut dengan pendidikan Hidayat dan Abdillah (2019:24). Pendidikan harus terencana, sehingga nantinya tujuan pendidikan tersebut akan tercapai. Contohnya yaitu guru harus lebih aktif dalam mengembangkan potensi siswa. Pendidikan juga digunakan untuk mengarahkan pribadi siswa dalam mengembangkan minat serta bakat di dalam diri siswa. Pendidikan dapat diartikan sebagai bentuk usaha terstruktur agar kehidupan manusia menjadi lebih maju, teratur, dan baik.

Pendidikan di suatu bangsa dapat dikatakan semakin meningkat karena kualitas manusianya semakin maju. Dengan demikian suatu bangsa harus memiliki program pendidikan. Kerja sama yang dilakukan antar manusia atau sekelompok masyarakat dapat menggambarkan maksud dari pendidikan tersebut. Gambaran kerja sama tersebut jika pada sekolah meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa. Mereka berinteraksi satu dengan yang lain untuk melaksanakan program pendidikan seperti membaca, menulis, dan mendengarkan. Pada kegiatan pembelajaran guru mengajarkan siswa untuk membaca, menulis, dan mendengarkan karena hal tersebut

merupakan salah satu kegiatan pendidikan dalam bentuk kerja sama.

Peneliti melakukan observasi yang dilaksanakan di sekolah, terdapat beberapa permasalahan yang disampaikan oleh guru dan juga salah satu siswa yang ada di SMA N 11 Yogyakarta. Hasil yang diperoleh yaitu guru kurang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan diakibatkan kurangnya media pembelajaran yang efektif dan memadai. Dengan kondisi negara yang semakin maju maka teknologi juga mempengaruhi kegiatan apapun salah satunya kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru yang baik sebaiknya memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang secara maksimal, sehingga dapat menciptakan sebuah inovasi baru pada kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang terdapat di sekolah dapat diatasi dengan inovasi tersebut sehingga nantinya akan tercipta sebuah pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat karena inovasi baru terhadap media pembelajaran bersifat menarik, praktis, dan interaktif.

Inovasi baru pada penelitian dan pengembangan ini dihasilkan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang dikemas dan didesain secara khusus dengan tahap-tahap yang sudah ditentukan. Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk memberikan sarana alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar agar penyampaian materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami. Proses belajar siswa akan mencapai hasil yang maksimal karena dengan adanya media

pembelajaran yang praktis, menarik, dan interaktif akan mempengaruhi proses belajar siswa. Media pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa terangsang pikiran, perasaan, dan perhatiannya sehingga materi pembelajaran yang disampaikan lebih mudah tersampaikan (Sukiman, 2012:29).

Media merupakan sebuah alternatif penyampaian informasi dari sumber itu sendiri ke penerima informasi tersebut, sehingga dapat merangsang pikiran, jiwa menjadi semangat, perhatian menjadi tinggi, dan kemauan peserta didik untuk belajar menjadi meningkat. Sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan pada informasi yang disampaikan. Media dapat digunakan untuk menghubungkan maksud penyampain guru dalam menyajikan suatu materi untuk diberikan kepada siswa (Nunuk Suryani, dkk. 2018:2). Dengan demikian media merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan sebuah informasi baik dalam dunia pendidikan maupun non pendidikan.

Komik merupakan suatu ilustrasi yang lengkap dengan sebuah tokoh. Biasanya komik dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku atau gambar. Komik juga menyimpan pesan secara tidak langsung beserta makna di dalamnya. Sehingga karakteristik komik relevan dengan materi teks anekdot. Materi teks anekdot mengarah pada rangsangan siswa untuk mengetahui pesan dan makna tersirat yang ada di dalam teks tersebut. Dengan demikian komik online merupakan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* karena aplikasi ini sangat lengkap fiturnya. Sebagian besar masyarakat kurang memaksimalkan fitur yang disajikan di dalam aplikasi tersebut. Berdasarkan hal tersebut peneliti memaksimalkan pembuatan media pembelajaran teks anekdot dengan aplikasi tersebut agar tercipta sebuah media pembelajaran yang praktis dan efektif. Aplikasi *canva* digunakan sebagian besar masyarakat untuk membuat desain grafis seperti poster, logo, dan brosur saja.

Pengembangan media pembelajaran komik *online* berbasis aplikasi *canva* bertujuan memberikan inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran di SMA N 11 Yogyakarta. khususnya pada materi teks anekdot. Gambar dan warna pada desain media tidak mencolok sehingga media pembelajaran komik *online* berbasis aplikasi *canva* dikemas dengan sedemikian rupa untuk merangsang peserta didik agar memahami materi yang diajarkan.

Produk komik online juga dikemas menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami siswa kelas X dan di akhir pembelajaran siswa dapat menulis teks anekdot. Kegiatan menulis digunakan untuk menyampaikan pesan yang akan mempengaruhi pembacanya untuk menemukan sebuah pesan yang terkandung dalam tulisan tersebut Morsey (1976) dalam Tarigan (2013:4).

Penelitian dan pengembangan ini merupakan bentuk upaya untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik, praktis, dan

efektif. Upaya tersebut dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah mengenai kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak dapat memahami materi secara menyeluruh. Di SMA N 11 Yogyakarta pada pembelajaran teks anekdot permasalahan yang didapatkan juga mengenai media pembelajaran sehingga peneliti mengatasi masalah tersebut dengan membuat media pembelajaran yang praktis, efektif, dan interaktif agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media komik *online*. Diharapkan hasil belajar pada materi teks anekdot mencapai yang maksimal, sehingga siswa dapat menulis sebuah teks anekdot lengkap dengan strukturnya.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti melaksanakan penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) menggunakan prosedur dan langkah model ADDIE. Menurut (Abdul Gafur, 2012) model ADDIE memiliki lima tahapan penelitian yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terjadi.

Penelitian dan pengembangan hendaknya dilaksanakan dengan baik dan terstruktur, sehingga hasil dari pengembangan tersebut dapat meningkatkan hasil suatu kinerja. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan ketika seorang pendidik

seperti guru mengalami permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran di kelas. Dengan demikian produk yang dihasilkan akan berpengaruh dalam pencapaian pembelajaran yang diharapkan. Pada penelitian ini, produk media yang dikembangkan merupakan bentuk upaya untuk mengatasi permasalahan di kelas. Produk media yang efektif yaitu produk yang menghasilkan media pembelajaran praktis, menarik, dan interaktif sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Teks Anekdote kelas X SMA N 11 Yogyakarta.

Tahap-tahap yang dilaksanakan menggunakan metode tersebut yaitu: (1) Analisis yaitu tahap mengumpulkan informasi dan bahan untuk merancang produk yang akan dihasilkan. Observasi, wawancara, kajian pustaka jurnal, buku, dan artikel merupakan tahap analisis pada penelitian pengembangan ini; (2) Desain yaitu tahapan yang dilaksanakan untuk mempermudah pembuatan produk yang akan dihasilkan. Beberapa tahapan berikut yaitu: pemilihan materi, penyusunan desain gambar dan *template* media komik *online*, Penyusunan sampul depan dan belakang media komik *online*, dan penyusunan materi teks anekdot; (3) Pengembangan yaitu tahap pembuatan produk yang akan digunakan. Sebelum diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar produk harus divalidasi pada para ahli. Hal tersebut dilaksanakan untuk mengetahui kualitas produk yang sudah diproduksi; (4) Implementasi yaitu tahap untuk melaksanakan uji coba agar mengetahui

pengaruh dan efektivitas media pembelajaran yang sudah diproduksi. Uji coba tersebut meliputi penilaian *pre-test*, *post-test*, dan angket respon siswa agar memperoleh hasil data layak atau tidaknya produk media tersebut; (5) Revisi yaitu tahap yang dilaksanakan untuk memperbaiki produk yang sudah diproduksi. Produk tersebut diperbaiki berdasarkan penilaian dan saran para ahli.

Pada penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan tahapan teknik pengumpulan data yang berupa observasi lisan, wawancara lisan, angket, dan tes. Wawancara dilaksanakan dengan tanya jawab pada narasumber yang bersangkutan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Angket digunakan untuk mendapatkan hasil data mengenai produk media yang dikembangkan melalui instrument penelitian yang diberikan kepada para ahli. Tes dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh dan kelayakan produk yang dihasilkan. Tes tersebut terdiri dari tahap *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari pengumpulan data tersebut digunakan untuk menyimpulkan efektivitas produk media pada penelitian dan pengembangan ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti pada penelitian pengembangannya ini menggunakan langkah dan prosedur yang disesuaikan dengan penelitian dan pengembangan ADDIE. Pengaruh yang dimiliki model pengembangan ADDIE yaitu akan menghasilkan produk pengembangan yang efektif. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu (*Analysis*,

*Design, Development, Implementation and Evaluation*) sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan observasi di SMA N 11 Yogyakarta dengan bertemu guru bahasa Indonesia Ibu Adriyani Winahyutari S.Pd dan melakukan sebuah wawancara, berdasarkan wawancara tersebut peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu pada pembelajaran teks anekdot. Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran teks anekdot masih monoton dan kurang menarik karena guru hanya memberikan video pada youtube atau buku paket, sehingga peserta didik kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian pada saat siswa diberi soal untuk menulis teks anekdot siswa belum paham mengenai struktur yang ada di dalam teks anekdot. Peneliti dapat melaksanakan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis hasil pembelajaran berdasarkan hasil wawancara.

Hasil analisis kurikulum yang digunakan di SMA N 11 Yogyakarta yaitu kurikulum 2013 yaitu Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan Kegiatan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan yaitu media pembelajaran yang digunakan hanya berupa video dari *youtube* dan buku paket. Hal tersebut diakibatkan karena guru kurang memanfaatkan teknologi, sehingga pembelajaran teks anekdot masih monoton dan kurang menarik. Padahal kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP teks anekdot adalah menciptakan kembali teks anekdot beserta strukturnya. Dengan demikian beberapa analisis tersebut dapat

dijadikan peneliti sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik *online* yang sesuai dengan pembelajaran teks anekdot kelas X SMA N 11 Yogyakarta.

Tahap kedua yaitu tahap desain yang dilaksanakan peneliti untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, beberapa proses tersebut yaitu, pemilihan materi yang akan disajikan, penyusunan desain dan *template* komik, penyusunan cover depan dan belakang, penyusunan materi, dan penyusunan instrument penilaian. Proses tersebut dilaksanakan agar hasil produk media yang dikembangkan isi sajian materi, tampilan gambar, tampilan desain, warna, dan bentuk tulisannya sesuai dengan karakteristik siswa kelas X. Pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan instrument penilaian seperti penilaian ahli media, ahli materi, angket respon siswa, dan instrument validasi. Instrument ahli media disusun untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran, sedangkan instrument ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi yang disajikan didalam produk media, dan yang terakhir angket respon siswa digunakan untuk mengetahui apakah siswa lebih tertarik menggunakan media yang telah dihasilkan tersebut. Dengan demikian beberapa instrument tersebut disusun agar nantinya peneliti dapat mengetahui apakah produk media yang dihasilkan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap ketiga yaitu pengembangan yang dilaksanakan untuk pembuatan produk media pembelajaran komik *online* berbasis aplikasi *canva* sesuai

dengan acuan beberapa tahap yang sebelumnya sudah dilaksanakan. Setelah produk media pembelajaran diciptakan, tahap selanjutnya yaitu melakukan penilaian dan juga validasi desain kepada beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Skor yang didapat pada penilaian ahli media yaitu berjumlah 76 yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan karena berada pada kategori "Sangat Baik". Sedangkan hasil pada penilaian ahli materi, skor yang didapatkan yaitu berjumlah 75 dari nilai maksimal 80, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut isi materinya telah sesuai dan berada pada kategori "Sangat Baik".

Langkah keempat implementasi yaitu proses uji coba produk yang dilakukan peneliti pada tahap implementasi ini yaitu membagikan soal *pre-test*, *post-test*, dan juga angket kepada siswa kelas X SMA N 11 Yogyakarta dengan skala kecil yaitu berjumlah 10 siswa. Data *pre-test* dan *post-test* pembelajaran teks anekdot digunakan pada uji normalitas ini untuk mendapatkan data yang valid dan normal karena diperoleh *pre-test* kolomogrov-smirnov mendapatkan hasil 0,200 dan shapiro-wilk sebesar 0,102 sehingga hasil tersebut taraf signifikansinya  $> 0,05$ . Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pre-test* teks anekdot tersebut normal. Dengan demikian perbandingan *pre-test* (sebelum menggunakan media) dan *post-test* (setelah menggunakan media) yaitu berada pada kategori "meningkat" dengan perhitungan SPSS 23.

Sedangkan untuk data angket respon siswa, produk media yang dikembangkan mendapatkan hasil perolehan dari presentase nilai respon siswa didapatkan presentase 95% yang dapat disimpulkan bahwa respon terhadap produk media yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian produk media komik *online* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu evaluasi digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui apakah produk media yang dihasilkan, berpengaruh pada hasil pembelajaran yang diharapkan. Hasil evaluasi yang didapatkan dari hasil penilaian dan komentar para ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan respon siswa. evaluasi tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik *online* perlu diperbaiki atau sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil penilaian yang pertama yaitu *pre-test* dan *post-test* hasil yang didapatkan siswa berada pada kategori "Meningkat" dan siswa sudah dapat menciptakan/menulis teks anekdot beserta strukturnya.

Evaluasi yang kedua yaitu pada tahap penilaian para ahli, dari penilaian ahli media produk media komik *online* berbasis *canva* berada pada kategori "Sangat Baik" sehingga tidak perlu direvisi atau diperbaiki. Pada penilaian ahli materi, materi yang disajikan didalam produk media sudah sesuai dengan materi teks anekdot sehingga nilai yang didapatkan berada pada kategori "Sangat Baik". Sedangkan untuk hasil penilaian respon siswa, produk media juga sudah berada pada

kategori "Sangat Baik" dengan presentase 95% dari 100%. Dengan demikian siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran komik *online* berbasis *canva*. Kesimpulan dari tahap evaluasi tersebut yaitu media pembelajaran komik *online* berbasis *canva* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran teks anekdot di kelas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan oleh peneliti maka media pembelajaran komik *online* berbasis *canva* dapat dikatakan mempunyai kualitas yang ditinggi dan dapat digunakan langsung pada kegiatan belajar mengajar.

Peneliti pada penelitian pengembangannya ini menggunakan langkah dan prosedur yang disesuaikan dengan penelitian dan pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu, 1) Analisis (*Analysis*) berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis hasil pembelajaran; 2) Desain (*Design*) yaitu pemilihan materi yang akan disajikan, penyusunan desain dan *template* komik, penyusunan cover depan dan belakang, penyusunan materi, dan juga penyusunan instrument penilaian; 3) Pengembangan (*Develop*), yaitu proses pembuatan produk media pembelajaran komik *online* berbasis aplikasi *canva* sesuai dengan acuan beberapa tahap yang sebelumnya sudah dilaksanakan dan dilanjutkan dengan validasi desain kepada beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi; 4) Implementasi (*Implement*), yaitu dengan uji coba

produk menggunakan tes berupasoal *pre-test*, *post-test* serta angket kepada siswa kelas X SMA N 11 Yogyakarta dengan skala kecil yaitu berjumlah 10 siswa; 5) Evaluasi (*Evaluate*), hasil penilaian produk media berupa hasil angket dan juga komentar dari para ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Dengan demikian penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran komik *online* berbasis *canva* pada pembelajaran menulis teks anekdot kelas X SMA N 11 Yogyakarta.

Produk yang sudah dihasilkan dinilai hasilnya menggunakan instrument penilaian dan validasi para ahli. Hasil penilaian dan validasi dari ahli media produk media yang dikembangkan dalam kategori “Sangat Baik”, dan tidak perlu direvisi karena hasil jumlah skor yang diperoleh yaitu 76 dari nilai maksimal 95. Hasil penilaian dan validasi dari ahli materi hasil penilaiannya berada pada kategori “Sangat Baik” karena hasil jumlah skor yang diperoleh yaitu 75 dari nilai maksimal 80. Dengan demikian produk media yang dihasilkan sudah efektif dan layak digunakan pada pembelajaran teks anekdot.

Uji coba produk yang dihasilkan digunakan peneliti untuk mengetahui efektifitas produk media pembelajaran komik *online* tersebut. Peneliti melakukan uji coba produk dengan skala kecil berjumlah 10 siswa menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* dan *post-test* digunakan pada uji normalitas untuk mendapatkan data yang valid dan normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 23 pada penelitian

ini diperoleh kolomogrov-smirnov > shapiro-wilk dan taraf signifikansinya > 0,05. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi valid dan normal. Dan untuk perhitungan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* dengan 10 responden memperoleh *mean* yaitu 68,50 dan hasil *post-test* dengan jumlah responden yang sama memperoleh *mean* yaitu 94,60 dengan demikian hasil rata-rata tersebut meningkat.

Berdasarkan hasil perolehan dari presentase nilai angket respon siswa didapatkan presentase 95% yaitu yang dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap produk media yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga produk media tersebut efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi teks anekdot menggunakan media pembelajaran komik *online* tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asrul, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bastian, Indra, dkk. 2018. *Metoda Wawancara*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Budiastuti, D. dan Bandur, A. 2018. *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media

- Fikri, H. dan Madona, A.S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Hayuwari, Deashara Ayrien. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akutansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi: Universitas Negri Yogyakarta.
- Herispon. 2020. *Panduan Pengolahan Data Penelitian Menggunakan SPSS 23 Bagi Mahasiswa*. Riau: STIE Riau Pekanbaru.
- Hidayat, R. dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan*. Medan: Penerbit Buku Umum dan Perguruan Tinggi.
- Linggi, Agustinus Datu. 2016. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Observasi Untuk Siswa Kelas VII Pangudi Luhur 1 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma.
- Martina, Kadek, dkk. 2018. *Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Mekar*. Jurnal. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Miftachul, H. 2016. *Buku Uji Validitas dan Reliabilitas Soal*. Malang: STIKES Widya Cipta Husada.
- Oktarisa, Nidia. 2014. *Pembelajaran Memahami Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA*. Jurnal. Universitas Lampung.
- Raharjo, Yusuf Arief Eka Adi. 2015. *Pengembangan Buku Kumpulan Ilustrasi Gambar Sebagai Media Menulis Teks Anekdote*. Skripsi. Universitas Negri Semarang.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sanjaya, Wina. 2017. *Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Satata, Sri. 2018. *Anekdote*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Setyawan, Dodiet Aditya. 2014. *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument Penelitian*. Surakarta: Poltekkes Kemenkes Surakarta.
- Sudarsono, Fx, dkk. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: CV. Angkasa.
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan. 2019. *Panduan Penilaian Tes Tertulis*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Wardani, Endah Dyah. 2017. *Analisis Teks Anekdote Bermuatan Karakter Dan Kearifan Lokal Sebagai Pengayaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMA*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang.
- Winarso,  
<https://www.google.co.id/amp/s/dailysocial.id/amp/post/menjajal-canva-di-smartphone>, diakses pada tanggal 15 April 2021 Pukul 16.40 WIB
- Yusup, Febrianawati. 2018. *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument Penelitian Kuantitatif*. Banjarmasin: UIN Antasari Banjarmasin.