

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote Berbasis E-Comic

Analysis of Teaching Material Needs Writing E-Comic-Based Anecdotal Text

Khatimatu Ssa'Diyah

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*email: kssadiyah@gmail.com

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:
27/08/2023

Diterima:
31/10/2023

Diterbitkan:
01/11/2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar guru dan siswa terhadap materi teks anekdot. Metode penelitian yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif. Kemudian untuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket berupa angket untuk kebutuhan guru dan siswa. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa tanggapan, kritik dan saran untuk bahan ajar berbasis e-comic Indonesia. Langkah-langkah dalam teknik analisis data kualitatif adalah sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Adapun hasil penelitian diperoleh dari angket yang meliputi angket kebutuhan guru dan siswa. Pada data kebutuhan guru yang diperoleh melalui angket kebutuhan guru meliputi empat aspek yang menunjukkan hasil yaitu keberlakuan pendapat guru terhadap bahan ajar menunjukkan nilai akhir 3,28 dengan kriteria valid. Kemudian untuk aspek kebutuhan guru terhadap bahan ajar berbasis e-komik menunjukkan nilai 3,36 dengan kriteria valid. Kemudian untuk aspek kebutuhan guru terhadap tampilan bahan ajar menunjukkan nilai 3,48 dengan kriteria valid. Sedangkan untuk aspek kebutuhan guru terhadap isi dan materi bahan ajar menunjukkan nilai 3,62 dengan kriteria valid. Kemudian untuk analisis angket kebutuhan siswa memiliki empat aspek yaitu aspek pertama yaitu aspek pendapat siswa terhadap bahan ajar, pada aspek ini mendapat skor 3,02 dengan kategori valid. Aspek kedua adalah kebutuhan siswa akan bahan ajar berbasis e-komik pada aspek ini untuk mendapatkan skor 3,31 dengan kriteria yang valid. Kemudian untuk aspek ketiga mengenai kebutuhan siswa terhadap tampilan bahan ajar berbasis e-komik menunjukkan nilai 3,38 dengan kriteria valid. Kemudian pada aspek terakhir yaitu aspek kebutuhan siswa terhadap isi dan bahasa bahan ajar e-comic menunjukkan nilai 3,41 dengan kriteria valid.

Kata Kunci: Kebutuhan Bahan Ajar; Teks Anekdote; E-comic

ABSTRACT

This study aims to determine the needs of teacher and student teaching materials for anecdotal text material. The research method used is quantitative description. Then for the instruments used in this study, namely interviews and questionnaires in the form of questionnaires for the needs of teachers and students. Data analysis techniques are used to group information from qualitative data in the form of responses, criticisms and suggestions for Indonesian e-comic-based teaching materials. The steps in qualitative data analysis techniques are as follows: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the study were obtained from questionnaires covering the needs of teachers and students. The teacher needs data obtained through the teacher needs questionnaire includes four aspects that show results, namely the validity of teacher opinions on

teaching materials showing a final grade of 3.28 with valid criteria. Then for the aspect of teacher needs for e-comic-based teaching materials, it showed a value of 3.36 with valid criteria. Then for the aspect of teacher needs for the display of teaching materials showed a value of 3.48 with valid criteria. As for the aspect of teacher needs for the content and material of teaching materials showed a value of 3.62 with valid criteria. Then for the analysis of the questionnaire student needs have four aspects, namely the first aspect, namely the aspect of student opinions on teaching materials, in this aspect it gets a score of 3.02 with a valid category. The second aspect is the need for students to have e-comic-based teaching materials on this aspect to get a score of 3.31 with valid criteria. Then for the third aspect regarding students' needs for the display of e-comic-based teaching materials, it showed a value of 3.38 with valid criteria. Then in the last aspect, namely the aspect of student needs for the content and language of e-comic teaching materials, it showed a value of 3.41 with valid criteria.

Keywords: *Teaching Material Needs; Anecdotal Texts; E-comics*

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan bagian yang tidak dapat dihilangkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini karena bahan ajar merupakan sumber bagi guru dan siswa untuk mempelajari materi dalam suatu mata Pelajaran. Bahan ajar juga dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini karena, bahan ajar merupakan sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar siswa. Selain itu, bahan ajar juga dapat menjadi faktor utama yang mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sehingga jika bahan ajar bervariasi dan dapat dipenuhi, maka dapat dipastikan kualitas pendidikan di Indonesia dapat mengalami peningkatan sekaligus dapat membangkitkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Semakin siswa termotivasi dalam belajar maka hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat. Namun di beberapa sekolah masih banyak ditemukan guru yang kesulitan untuk memiliki bahan ajar yang inovatif, relevan dan mudah digunakan, sehingga banyak guru di Indonesia yang masih menggunakan satu sumber yang berasal dari pemerintah. Dengan kurangnya bahan ajar yang inovatif maka motivasi belajar siswa juga akan menurun. Hal ini karena, dengan kurangnya bahan ajar yang beraneka ragam, lengkap, dan inovatif membuat guru dan siswa mengalami kesulitan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar agar tercipta bahan ajar yang lebih variatif, inovatif, menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Adapun pengembangan bahasa ajar yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic*. Bahan ajar berbasis *e-comic* merupakan bahan ajar yang disusun dengan menambahkan gambar kartun berteks, video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai saran untuk menyampaikan materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas dalam bentuk *qr*, sehingga guru dapat mengakses dengan mudah tanpa harus melibatkan media lain untuk menggunakan bahan ajar *e-comic* ini. Sementara itu, pengembangan bahan ajar *e-comic* sendiri ditunjukkan untuk materi teks anekdot. Pemilihan teks anekdot sebagai materi yang digunakan dalam bahan ajar berbasis *e-comic* ini, didasarkan pada kesesuaian materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dibuat animasi. Selain itu, alasan pemilihan materi teks anekdot sebagai materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini yaitu adanya kesulitan pada siswa untuk memahami materi teks anekdot yang disampaikan hanya dalam bentuk tulisan.

Sementara itu, teks anekdot sendiri menurut Gumelar & Mulyati (2018:110) merupakan teks yang berisi kritikan terhadap pemerintah atau pihak tertentu yang dikemas dengan humor. Berdasarkan pengertian tersebut, membuat peneliti memilih teks anekdot sebagai materi yang sesuai untuk dimasukkan ke dalam bahan ajar yang akan dikembangkan dengan berbasis *e-comic*. Hal ini karena, dibandingkan dengan materi lainnya seperti teks laporan hasil observasi,

teks hikayat, puisi, cerpen, dan lain sebagainya. Materi teks anekdot dapat disajikan dengan menyenangkan melalui animasi, namun maksud dari penulisan teks anekdot sendiri dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, alasan lainnya mengenai pemilihan teks anekdot karena dilingkungan sehari-hari pemberian kritik kepada seseorang, pemerintah dan pihak tertentu sering ditemukan. Namun masih banyak pemberi kritik yang menyampaikan dengan cara yang tajam, sehingga membuat penerima kritik merasa sakit hati. Oleh karena itu, peneliti memilih teks anekdot sebagai materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic*, tujuannya agar siswa dapat mempelajari cara penyampaian kritik terhadap pihak tertentu dengan cara yang baik dan sopan serta dapat diikuti dengan unsur humor, agar penerima kritik tetap memahami maksud dan tujuan dari kritikan yang disampaikan namun penerima kritik tidak merasa tersakiti. Sementara itu, bahan ajar berbasis *e-comic* diharapkan menjadi bahan ajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi bahasa Indonesia terutama materi teks anekdot. Kemudian dengan adanya bahan ajar berbasis *e-comic* diharapkan juga dapat memberikan solusi untuk masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu adanya perasaan bosan dengan bahan ajar yang kurang bervariasi. Kemudian siswa juga merasa membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses dan dipelajari secara mandiri di mana dan kapan saja tanpa terkendala dengan biaya dan waktu.

Sementara itu penelitian relevan yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA" yang ditulis oleh Khulsum,dkk. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerita pendek dengan memanfaatkan media *storyboard*. Kemudian untuk metode pengembangannya, penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall, yang terdiri dari 10 tahap. Sementara itu, penelitian yang dilakukan Khulsum dkk., dan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama

menggunakan metode penelitian pengembangan dan mengembangkan bahan ajar untuk keterampilan menulis. Namun perbedaannya terletak pada fokus bahan ajar, yang pertama mengembangkan bahan ajar menulis cerpen menggunakan media *storyboard*, sedangkan yang kedua mengembangkan bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *e-comic*.

Menurut Gatot (2008), pengembangan bahan ajar adalah suatu proses sistematis dalam mengembangkan, mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Mustaji dan Sugiarto (dalam Cahyadi, 2019:38), pengembangan bahan ajar merupakan landasan dalam mengembangkan suatu produk. Model pengembangannya dapat bersifat prosedural, konseptual, atau teoritis. Kemudian bahan ajar sendiri, disusun karena adanya tujuan yang hendak dicapai yaitu membantu siswa dalam mempelajari suatu materi, memudahkan siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Menurut Tarigan (2008:3) menulis merupakan bagian dalam keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai cara untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Teks anekdot merupakan teks yang di dalamnya memuat humor dan kritikan, yang ditulis berdasarkan kisah-kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal. Teks anekdot ditulis dengan tujuan untuk menyampaikan pesan yang diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada khalayak (Kosasih, 2014:2). Sementara itu, menurut Aeni,dkk., (2018:45) komik diartikan sebagai gambar kartun berteks yang memiliki kelebihan mampu menyampaikan pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan. Sementara bahan ajar berbasis komik merupakan kegiatan mengadopsi gaya media komik dengan kemasan digital berbasis perangkat seluler yang di dalamnya memuat materi pembelajaran. Oleh karena itu, komik digital menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Purbalingga. Kemudian

penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Deskriptif kuantitatif menurut Moeleong, merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan atau dari bentuk tindakan kebijakan (Moeleong, Lexy J. 2002:112). Sementara untuk menganalisis dan mengolah data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, Adapun data yang dimaksud yaitu data hasil wawancara guru dan siswa. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan bahan ajar basis *e-comic* bahasa Indonesia. Langkah-langkah dalam teknik analisis data kualitatif adalah sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan angket. Angket di sini diberikan pada guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *e-comic*. Adapun untuk angket guru diberikan kepada 10 guru dari SMA, SMK, dan MA yang ada di Purbalingga. Sementara untuk angket kebutuhan siswa diberikan kepada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Purbalingga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini dapat diketahui data mengenai kebutuhan guru terhadap bahan ajar yang diperoleh melalui angket sebagai berikut: Aspek pertama yaitu respon guru terhadap bahan ajar mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,36 dan termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek kedua yaitu kebutuhan guru akan *e-comic* mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,68 dan termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek ketiga yaitu kebutuhan guru terhadap tampilan bahan ajar berbasis *e-comic* mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,62 dan termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek keempat yaitu kebutuhan guru terhadap isi dan kebahasaan bahan ajar berbasis *e-comic* mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,65, sementara untuk kriterianya yaitu valid.

Kemudian data hasil angket juga menunjukkan bahwa diperoleh data sebanyak

58,3% sangat setuju dan 41,7% setuju bahwa guru menerapkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan alasan untuk pengalaman belajar yang mengarahkan siswa pada berpikir kritis dan memecahkan masalah serta mengembangkan potensi akademik dan karakter siswa. Sebanyak 58,3% sangat setuju dan 41,7% setuju bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar cetak yang disusun oleh Kemendikbud dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sumber belajar siswa, dengan alasan bahwa sudah terbiasa menggunakan buku tersebut dan materinya sudah cukup kompleks. Sebanyak 75% setuju dan 16,7% sangat setuju bahwa guru menggunakan bahan ajar dengan berbagai contoh teks di setiap materi yang dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Dari angket kebutuhan guru diperoleh sebanyak 66,7% setuju bahwa guru menggunakan alternatif lain selain bahan ajar cetak dalam memberikan materi kepada siswa berupa internet dan video pembelajaran. Sedangkan 33,3% guru tidak menggunakan alternatif lain selain bahan ajar cetak dalam memberikan materi kepada siswa dengan alasan bahwa buku guru dan siswa dari Kemendikbud sudah cukup kompleks dan sudah mencukupi kebutuhan materi siswa. Sebanyak 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa guru membutuhkan alternatif lain selain bahan ajar cetak dalam memberikan materi kepada siswa dengan alasan untuk memperlus dan menambah wawasan dan pengetahuan siswa terkait dengan materi. Lainnya sebanyak 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa guru memudahkan siswa dalam belajar dan mengakses materi karena keberhasilan siswa juga bergantung pada kecakapan guru dalam memudahkan siswanya belajar. Sebanyak 75% sangat setuju dan 25% setuju bahwa bahan ajar *e-comic* dapat menjadi alternatif guru dalam proses pembelajaran dengan alasan guru harus mampu memanfaatkan teknologi masa kini guna menunjang ketercapaian belajar siswa.

Sebanyak 83,3% sangat setuju dan 16,7% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar elektronik yang menarik dan efektif (dapat diakses kapan dan dimana saja oleh siswa) karena bahan ajar tersebut dapat mudah dimanfaatkan oleh siswa sehingga diharapkan

siswa akan lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Sebanyak 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan pendekatan saintifik dalam format pdf dengan alasan bahwa format tersebut dapat dengan mudah diakses di berbagai gadget. Selanjutnya sebanyak 58,3% sangat setuju dan 41,7% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar dengan pendekatan saintifik dalam format pdf yang berisi materi-materi tertentu dengan alasan dapat menjadi tambahan ilmu di materi-materi yang dikembangkan. Bahan ajar berbasis *e-comic* terdiri dari 6 materi yang terdapat pada semester gasal. Sebanyak 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa guru merasa antusias dan akan merasa terbantu dengan adanya bahan ajar berbasis *e-comic* dalam pembelajaran.

Selanjutnya yaitu angket kebutuhan dari sisi guru yang berkaitan dengan purwarupa bahan ajar berbasis *e-comic*. Diperoleh data 83,3% sangat setuju dan 16,7% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan sampul yang menarik yaitu bergambar dan berwarna agar menarik siswa dan guru untuk membaca bahan ajar tersebut. Sebanyak 50% sangat setuju dan 50% setuju guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan komposisi warna sampul yang lembut karena warna yang kuat akan membuat penglihatan tidak nyaman dalam membaca dan membuat mata cepat lelah. Sebanyak 75% sangat setuju dan 25% setuju guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan ilustrasi yang menarik pada sampul. Sebanyak 58,3% sangat setuju dan 33,3% setuju guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan jenis huruf yang variatif karena akan lebih menarik dan tidak membosankan. Sebanyak 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan ukuran huruf 12 karena memang sudah terbiasa dan ukuran yang paling mudah dibaca.

Beralih pada angket kebutuhan guru untuk bagian-bagian yang terdapat dalam bahan ajar berbasis *e-comic* diperoleh data sebanyak 58,3% sangat setuju dan 41,7% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan bagian yang lengkap berupa, sampul, daftar isi, pendahuluan, isi materi

(kegiatan pembelajaran), dan daftar pustaka. Sebanyak 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan bagian sampul yang berisi judul, nama mata pelajaran, kelas, dan nama penulis. Sebanyak 75% sangat setuju dan 25% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan isi bagian pendahuluan berupa identitas bahan ajar, deskripsi singkat materi, petunjuk penggunaan, dan materi pembelajaran karena dengan begitu guru akan tahu gambaran umum mengenai bahan ajar tersebut dan siswa akan lebih mudah menggunakannya.

Sebanyak 66,7% sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan bagian isi materi (kegiatan pembelajaran) berupa kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman materi, latihan soal, uji kompetensi, kunci jawaban latihan soal dan uji kompetensi, dan pedoman penskoran karena guru dapat mengetahui tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan siswa. Sebanyak 75% sangat setuju dan 25% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan latihan soal berupa esai (baik singkat maupun panjang) dan uji kompetensi berupa pilihan ganda, dengan begitu guru dapat membantu siswa untuk dapat menguasai materi melalui soal-soal yang terdapat dalam bahan ajar. Lalu diperoleh data sebanyak 58,3% sangat setuju dan 41,7% setuju bahwa guru membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) agar mudah untuk dipahami.

Sedangkan untuk analisis angket kebutuhan siswa menunjukkan Aspek pertama yaitu pendapat siswa terhadap bahan ajar mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,02 dan termasuk ke dalam kriteria cukup valid. Aspek kedua yaitu kebutuhan siswa akan *e-comic* mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,31 dan termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek ketiga yaitu kebutuhan siswa akan tampilan *e-comic* mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,38 termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek keempat yaitu kebutuhan siswa akan isi dan kebahasaan *e-comic* mendapatkan nilai akhir sebanyak 3,41 termasuk ke dalam kriteria valid.

Kemudian dari hasil angket kebutuhan siswa juga dapat diketahui sebanyak 23% sangat setuju dan 43% setuju bahwa siswa menyukai bahan ajar cetak. Kemudian untuk sumber belajar sebanyak 86% siswa hanya belajar dari bahan ajar cetak yang diberikan oleh guru dari Kemendikbud, dan 13% siswa yang menggunakan tambahan sumber belajar yang berasal dari perpustakaan. Sebanyak 63% siswa merasa terbantu dengan bahan ajar cetak yang diberikan oleh guru dan 27% siswa berpendapat bahwa akan lebih terbantu apabila terdapat sumber belajar lain agar tidak membosankan. Lalu sebanyak 50% siswa memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk belajar yaitu berupa LKPD yang diberikan oleh guru dan sebanyak 73% siswa mencari sumber materi dari bahan ajar lain, dengan alasan untuk menambah sumber belajar terutama pada materi yang sulit dipahami serta untuk mencari beberapa materi yang dirasa siswa kurang lengkap atau kurang terperinci. Sebanyak 73% siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi teks anekdot dari bahan ajar yang digunakan saat ini ditemukan beberapa alasan diantaranya ada kalimat-kalimat yang bahasanya terlalu kompleks sehingga sulit dipahami dan kelengkapan materi yang masih kurang.

Kemudian sebanyak 63% setuju dan 37% sangat setuju bahwa siswa merasa bosan dengan bahan ajar yang monoton dengan alasan bentuknya yang kurang menarik dan perlunya adanya alternatif lain. Sebanyak 77% setuju dan 23% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* sebagai alternatif untuk mempelajari materi teks anekdot yang lebih efektif. Sebanyak 70% setuju dan 30% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* yang menarik dan efektif (dapat diakses kapan dan dimana saja). Sebanyak 67% setuju dan 33% bahwa siswa membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan format *pdf* karena akan lebih mudah diakses. Sebanyak 63% setuju dan 14% setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan format *pdf* yang berisi materi teks anekdot dengan beberapa alasan antara lain proses belajar dapat lebih cepat karena terdapat tambahan atau alternatif sumber belajar, pembelajaran menjadi tidak

monoton dan dengan adanya bahan ajar berbasis *e-comic* format *pdf* akan memudahkan siswa dalam mempelajari materi teks anekdot.

Selanjutnya yaitu angket kebutuhan siswa mengenai purwarupa bahan ajar *e-comic*. Diperoleh data sebanyak 63% setuju dan 37% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan sampul yang menarik yaitu berwarna lembut, agar menarik siswa untuk membaca bahan ajar tersebut. Sebanyak 60% setuju dan 40% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* yang di dalamnya memuat gambar-gambar yang sesuai dengan materi. Kemudian data selanjutnya mengenai penggunaan jenis huruf yang variatif diperoleh data sebanyak 60% setuju dan 40% sangat setuju, jika bahwa siswa membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan jenis huruf yang variatif. Hal ini agar bahan ajar lebih menarik dan tidak membosankan. Kemudian sebanyak 57% setuju dan 43% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan ukuran huruf 12 karena memang sudah terbiasa dan ukuran yang paling mudah dibaca.

Sementara itu, pada angket kebutuhan siswa untuk bagian-bagian yang terdapat dalam bahan ajar *e-comic* diperoleh data sebanyak 57% setuju dan 43% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar berbasis *e-comic* dengan bagian yang lengkap berupa, sampul, daftar isi, pendahuluan, isi materi (kegiatan pembelajaran), rangkuman dan daftar pustaka dengan alasan agar siswa dapat mengenal isi secara umum bahan ajar yang akan dipelajari. Sebanyak 57% setuju dan 43% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan bagian sampul yang berisi judul, nama mata pelajaran, kelas, dan nama penulis. Lalu sebanyak 60% setuju dan 40% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan isi bagian pendahuluan berupa identitas bahan ajar, deskripsi singkat materi, petunjuk penggunaan, dan materi pembelajaran karena dengan begitu siswa akan tahu gambaran umum mengenai bahan ajar tersebut dan mereka akan lebih mudah menggunakannya.

Sebanyak 56% setuju dan 43% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar

e-comic dengan bagian isi materi (kegiatan pembelajaran) berupa kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman materi, latihan soal, uji kompetensi, kunci jawaban latihan soal dan uji kompetensi, dan pedoman penskoran agar siswa mengerti tahapan-tahapan dalam pembelajaran. Kemudian sebanyak 63% setuju dan 37% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan latihan soal berupa esai (baik singkat maupun panjang) dan uji kompetensi berupa pilihan ganda, yang dapat membantu siswa mengetahui dan memahami materi yang telah dipelajari. Lalu diperoleh data sebanyak 63% setuju dan 37% sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar *e-comic* dengan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) agar mudah untuk dipahami.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui mengenai analisis kebutuhan bahan ajar menulis berbasis *e-comic* diperoleh dari angket kebutuhan guru dan siswa. Adapun untuk angket kebutuhan guru meliputi empat aspek yaitu keberlakuan pendapat guru terhadap bahan ajar menunjukkan nilai akhir 3,28 dengan kriteria valid. Kemudian untuk aspek kebutuhan guru terhadap bahan ajar berbasis *e-comic* menunjukkan nilai 3,36 dengan kriteria valid. Kemudian untuk aspek kebutuhan guru terhadap tampilan bahan ajar menunjukkan nilai 3,48 dengan kriteria valid. Sedangkan untuk aspek kebutuhan guru terhadap isi dan materi bahan ajar menunjukkan nilai 3,62 dengan kriteria valid. Kemudian untuk analisis angket kebutuhan siswa memiliki empat aspek yaitu aspek pertama yaitu aspek pendapat siswa terhadap bahan ajar, pada aspek ini mendapat skor 3,02 dengan kategori valid. Aspek kedua adalah kebutuhan siswa akan bahan ajar berbasis *e-comic* pada aspek ini untuk mendapatkan skor 3,31 dengan kriteria yang valid. Kemudian untuk aspek ketiga mengenai kebutuhan siswa

terhadap tampilan bahan ajar berbasis e-komik menunjukkan nilai 3,38 dengan kriteria valid. Kemudian pada aspek terakhir yaitu aspek kebutuhan siswa terhadap isi dan bahasa bahan ajar *e-comic* menunjukkan nilai 3,41 dengan kriteria valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni,Wiwik Akhirul,dkk.(2018).Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*,06(1):01-106
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang. Laksita Indonesia.
- Gumelar & Mulyati. (2018). Meme: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdot. Scholar.google.ump.ac.id
- Kosasih, E. (2014). Jenis-jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisan). Bandung: Yrama Widya
- Kulsum,dkk.(2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA
- Moeleong, Lexy. 2002. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhsetyo, Gatot,dkk. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tarigan, Henry Guntur. (1994). *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa