

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Relevan

Penelitian yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh M Sholehuddin Al Mubarak (2019) dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Negeri 1 Brangsong”. Penelitian tersebut dilatarbelakangi adanya permasalahan mengenai terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan konsep bangun ruang sisi lengkung. Tujuan penelitian tersebut adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis web pada topik bangun ruang sisi lengkung untuk kelas IX. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Macromedia Flash*, menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian tersebut, kualitas media pembelajaran dinilai dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Oleh karena itu, aspek validitas diperoleh dari hasil penilaian lima validator dengan skor rata-rata 4,43, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan aspek kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dengan skor rata-rata 4,35 dan angket respon siswa dengan skor rata-rata 3,90. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis web yang dikembangkan valid dan praktis.

Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sholeh mengembangkan media

pembelajaran untuk materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan bahan ajar menulis teks anekdot berbasis *e-comic*.

Kemudian penelitian relevan selanjutnya 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-comics.

Studi lain yang relevan dilakukan oleh Ambaryani dan Airlanda (2017), yang bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai sarana pembelajaran bagi siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media komik memberikan perubahan lingkungan sekitar berdasarkan model pembelajaran *discovery*, dan (2) hasil belajar kognitif meningkat dari 60,54 menjadi 81,08. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam meneliti pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic*. Kemudian untuk perbedaannya terletak pada aplikasinya, dengan penelitian Ambaryani dan Airlanda diterapkan pada siswa

sekolah dasar pada mata pelajaran IPA, sedangkan pada penelitian kali ini mengembangkan bahan ajar komik untuk siswa SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khusus untuk teks anekdot. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa (1) media komik memberikan perubahan lingkungan sekitar berdasarkan model pembelajaran *discovery*, dan (2) hasil belajar kognitif meningkat dari 60,54 menjadi 81,08. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam meneliti pengembangan bahan ajar berbasis e-comics. Namun perbedaannya terletak pada aplikasinya, dengan penelitian Ambaryani dan Airlanda diterapkan pada siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA, sedangkan pada penelitian kali ini mengembangkan bahan ajar komik untuk siswa SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khusus untuk teks anekdot. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa (1) media komik memberikan perubahan lingkungan sekitar berdasarkan model pembelajaran *discovery*, dan (2) hasil belajar kognitif meningkat dari 60,54 menjadi 81,08. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam meneliti pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic*. Namun perbedaannya terletak pada aplikasinya, dengan penelitian Ambaryani dan Airlanda diterapkan pada siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA, sedangkan pada penelitian kali ini mengembangkan bahan ajar komik untuk siswa SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khusus untuk teks anekdot.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam meneliti pengembangan bahan ajar berbasis e-comics. Namun perbedaannya terletak pada penerapannya, penelitian Ambaryani dan Airlanda diterapkan pada siswa SD pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar komik untuk siswa SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks anekdot.

Sementara itu, kesamaan dengan penelitian tersebut yaitu penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic*.

## **B. Pengembangan Bahan Ajar**

Menurut Sugiyono dalam (Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna dan Andika Triansyah, 2020:3) Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dengan menyempurnakan produk yang sudah ada. Setelah pengembangan produk, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi efektivitasnya, yang dimulai dengan kegiatan awal melakukan analisis kebutuhan. Sementara itu, menurut Sujadi dalam (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:6) Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Gall, Borg, dan Gall dalam Tatik Sutarti dan Edi Irawan (2017:5), *Research and Development* merupakan suatu kegiatan untuk mengembangkan yang meliputi beberapa tahapan. Adapun dalam tahapan tersebut diawali dengan menganalisis permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan. Setelah masalah teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah mengujinya di lapangan. Setelah dilakukan pengujian, maka akan ditemukan berbagai temuan yang akan digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan kekurangan produk selama menjadi diujikan.

Sedangkan bahan ajar mengacu pada segala bentuk materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, menciptakan lingkungan atau suasana belajar yang kondusif bagi siswa (Hamdani, 2010:120). Menurut Prastowo (2011:16), bahan ajar

adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, yang di dalamnya terdapat materi yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (Depdiknas, 2008:6) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, baik tertulis maupun tidak tertulis.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat bahan yang dirancang secara sistematis oleh guru yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Bahan ajar dibagi menjadi dua kategori: bahan tertulis dan tidak tertulis. Setelah memahami pengertian pengembangan dan bahan ajar, maka penting untuk memahami pengertian pengembangan bahan ajar. 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.

### **C. Jenis-jenis dan Karakteristik bahan ajar**

Pengembangan bahan ajar memiliki beberapa jenis. Adapun menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Atas (Depdiknas, 2008:11) bahan ajar dapat dibagi

menjadi empat kelompok yang meliputi: *pertama*, bahan ajar cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, *wallchart*, foto/gambar, dan model/maket. *Kedua*, bahan ajar dengar (audio). Kemudian menurut Belawati dkk (2003: 36) bahan ajar dapat dibagi menjadi:

1. Bahan cetak (*printed*), yakni bahan ajar yang dicetak pada kertas, dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya, *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
2. Bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua sistem yang memanfaatkan sinyal radio secara langsung, yang dapat diputar atau didengar oleh individu atau sekelompok orang. Misalnya, kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar dalam bentuk audiovisual mengacu pada media apa pun yang menggabungkan sinyal audio dengan gambar bergerak secara berurutan. Misalnya, video compact disk dan film.
4. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi atau diperlakukan oleh pengguna untuk mengontrol perintah. Misalnya, *compact disk interactive*.

Menurut Prastowo (2013: 43) bahan ajar berdasarkan sifatnya dibedakan menjadi empat macam yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar berbasis teknologi, bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kits sains, lembar observasi dan lainnya. Kemudian bahan ajar interaksi misalnya *handphone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

Sementara itu, dalam penyusunan sebuah bahan ajar terdapat beberapa karakteristik yang harus terpenuhi. Adapun karakteristik tersebut meliputi: (1) *self instruction*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) adaptif, dan (5) *user friendly* (Daryanto, 2013:9-11). Sementara itu, menurut BSNP (dalam Muslich, 2010: 292—312) bahan ajar yang baik harus memenuhi empat aspek kelayakan, yaitu:

1) kelayakan isi/materi,

Kelayakan isi/materi, harus memperhatikan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum pada mata Pelajaran tertentu.

2) kelayakan penyajian

Kelayakan penyajian mencakup tiga indikator yang harus diperhatikan yaitu teknik penyajian, penyajian pembelajaran, kelengkapan penyajian.

3) kelayakan bahasa

Adapun pada bagian kelayakan bahasa harus memperhatikan tiga indikator yang meliputi kesesuaian penggunaan bahasa dengan usia siswa, bahasa yang digunakan komunikatif, bahasa yang digunakan harus runtut.

4) kelayakan kegrafikan/tampilan

Dalam hal kelayakan tampilan, ada tiga indikator yang harus diperhatikan dalam modul, yaitu: ukuran buku, desain kulit buku, desain isi buku.

#### **D. Langkah Pokok Membuat atau Menyusun Bahan Ajar**

Menurut Prastowo (2013:50) dalam mengembangkan bahan ajar harus dilakukan analisis kebutuhan bahan ajar. Dalam hal ini, beberapa langkah harus dilakukan, antara lain:

1. Analisis Kurikulum, bertujuan untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai siswa, antara lain:
  - a. Standar kompetensi, suatu kualifikasi kemampuan minimum bagi seorang siswa yang menggambarkan kecakapan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan pada setiap tingkat atau setiap semester. Standar kompetensi mencakup sejumlah elemen dasar sebagai standar yang harus dicapai dan diterapkan secara nasional.
  - b. Kompetensi dasar, yaitu keterampilan tertentu yang harus dimiliki siswa pada mata pelajaran tertentu untuk dijadikan dasar penyusunan indikator kompetensi.
  - c. Indikator ketercapaian hasil belajar merupakan rumusan kompetensi khusus, yang dapat dijadikan tolok ukur kriteria penilaian untuk menentukan apakah siswa berkompoten dalam suatu keterampilan dasar.
  - d. Materi pokok, yaitu berkaitan dengan informasi utama yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, atau nilai, yang disusun agar siswa mampu menguasai suatu kompetensi Materi pokok merupakan acuan utama dalam menyusun bahan ajar.
  - e. Pengalaman belajar, merupakan kegiatan yang dirancang oleh pendidik untuk siswa, dengan tujuan agar siswa dapat menguasai kompetensi yang diselenggarakan.

## 2. Analisis Sumber Belajar

Analisis sumber belajar dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa factor, yakni: ketersediaan sumber belajar di sekitar lingkungan, penggunaan bahan ajar yang praktis dan ekonomis, serta ketersediaan bahan ajar dengan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Selain itu, kemudahan dalam penggandaan bahan

terbuka juga menjadi pertimbangan penting, sehingga memudahkan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia.

Sementara itu, pada tahap membuat atau menyiapkan bahan ajar perlu dilakukan beberapa hal. Adapun pada tahap membuat harus memperhatikan tiga prinsip yang dapat dijadikan pedoman yaitu: *Pertama, asas relevansi* artinya menganalisis keterkaitan antara bahan ajar yang dipilih dengan capaian kompetensi dasar. *Kedua, asas konsisten*, yaitu bahan ajar yang dipilih memiliki nilai-nilai yang konsisten atau kesamaan. *Ketiga, asas kecukupan*, yaitu ketika melakukan pemilihan bahan ajar, untuk mencari bahan ajar yang sesuai guna membantu siswa dalam menguasai kompetensi yang diinginkan.

## **E. Faktor dan Syarat dalam Memanfaatkan Bahan ajar *Elektronik***

### **1. Faktor dalam Memanfaatkan Bahan Ajar Elektronik**

Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan bahan ajar elektronik untuk pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran secara tatap muka yaitu pengadaan internet untuk kegiatan pembelajaran. Sementara itu, pemilihan internet menurut Munir (2009: 173-174) juga ada beberapa tahap yaitu:

#### **a. Analisis kebutuhan (*need analysis*)**

Pemanfaatan bahan ajar elektronik dalam kegiatan belajar mengajar sudah menjadi kebutuhan. Adapun untuk mengetahui apakah sebuah lembaga atau seseorang membutuhkan atau tidak bahan ajar berbasis elektronik, maka diperlukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan sendiri bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul, seperti apakah sarana pendukung sudah memadai, apakah didukung secara finansial, dan apakah terdapat dukungan penuh dari pembuat bahan

terbuka dan lingkungan sekitar. Kemudian jika hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahan ajar berbasis elektronik diperlukan, maka uji kelayakan harus dilakukan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada uji kelayakan yaitu:

- 1) Secara teknis, apakah jaringan internet dapat dipasang beserta alat pendukungnya, seperti jaringan komputer, instalasi listrik, saluran telepon, dan sebagainya.
- 2) Sumber daya manusianya dapat untuk mengoperasikannya.
- 3) Secara ekonomis apakah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar elektronik menunjukkan hasil yang baik atau tidak. Kemudian dalam penggunaannya membutuhkan biaya yang besar atau kecil.
- 4) Secara sosial, apakah masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan bahan ajar elektronik dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Rancangan Pembelajaran**

Dalam kegiatan belajar perlu dilakukannya rancangan untuk mempertimbangkan *instructional strategt* (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan untuk mengetahui kebutuhan yang ada. Sehingga kegiatan belajar lebih terarah dan terkondisikan.

#### **c. Tahap Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar elektronik dilakukan mengikuti model yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk. Setelah ditentukan model yang akan digunakan, perlu diperhatikan juga fasilitas teknologi yang akan digunakan. Lalu kegiatan selanjutnya yaitu pengembangan prototype materi pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan digunakan dan dievaluasi secara terus menerus.

#### **d. Pelaksanaan**

Bahan ajar yang sudah jadi dan sudah melalui validator ahli, maka pada tahap selanjutnya yaitu penerapan kepada siswa. Pengujian bahan ajar kepada siswa harus dilakukan secara terus menerus. Sehingga peneliti dapat mengetahui berbagai kendala yang muncul atau dihadapi, contohnya apakah materi pembelajarannya memenuhi standar materi pembelajaran secara langsung atau mandiri, dan sebagainya.

#### **e. Evaluasi**

Sebelum dilakukan evaluasi, produk terlebih dahulu diuji coba kepada kelompok kecil. Kemudian dari hasil uji coba yang telah dilakukan baru dievaluasi. Sementara itu, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sebuah produk, maka diperlukannya kegiatan evaluasi yang dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama, sehingga bahan ajar dapat diujikan kepada kelompok yang lebih luas.

### **2. Syarat Pemanfaatan Bahan Ajar Elektronik**

Menurut Siahaan (2002) syarat-syarat kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik adalah:

- a. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet;
- b. Terdapat dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa;
- c. Tersedianya dukungan layanan guru yang dapat membantu siswa belajar apabila mengalami kesulitan;
- d. Adanya sikap positif guru terhadap teknologi komputer dan internet;

- e. Adanya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari dan diketahui oleh setiap siswa;
- f. Adanya evaluasi pembelajaran untuk mengetahui perkembangan belajar siswa;
- g. Adanya umpan balik yang dikembangkan oleh guru.

#### **F. Kelebihan dan Kelemahan Bahan Ajar Elektronik**

Menurut Bates dan Wulf (dalam Munir, 2009: 217-219), bahan ajar elektronik memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan bahan ajar elektronik yaitu: (1) siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja kalau jika bahan ajar dapat tersimpan di gawai masing-masing. (2) siswa dapat mengakses di *internet* secara lebih mudah. (3) baik guru ataupun siswa dapat melakukan kegiatan diskusi melalui *internet* atau *chatting* yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang lebih banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. (4) berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan lebih mandiri. (5) relatif lebih efisien.

Sementara itu, bahan ajar berbasis elektronik juga memiliki beberapa kelemahan yaitu: (1) Berkurangnya komunikasi secara langsung antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Berkurangnya interaksi dan komunikasi dapat mengakibatkan memperlambat terbentuknya nilai karakter dalam proses pembelajaran, (2) kecenderungan mengabaikan aspek psikomotorik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial, (3) proses pembelajarannya lebih mengarah pada pelatihan dibandingkan fokus ke materi, (4) guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi, (5) siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal, (6) adanya hambatan dalam ketersediaannya internet, (7)

kurangnya guru yang dapat mengoperasikan bahan ajar berbasis elektronik. Sehingga penggunaan bahan ajar berbasis elektronik tidak maksimal.

### **G. Keterampilan Menulis**

Menurut Tarigan (2008:3) menulis merupakan bagian dalam keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai cara untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Pengertian menulis juga dikemukakan oleh Dalman (2011:3) menulis merupakan kegiatan komunikasi yang disampaikan melalui rangkaian kata atau kalimat yang ditunjukkan kepada pihak lain. Menulis juga dapat dikatakan sebagai proses kreatif untuk menyampaikan pikiran atau gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan untuk memberi tahu, meyakinkan atau menghibur.

Sedangkan menurut Siddik (2010:3) menulis merupakan kegiatan menuangkan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca dan memahami makna dari lambang grafik tersebut. Menulis juga memiliki arti melahirkan atau mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui suatu lambang (tulisan). Kemudian menurut Simarmata (2019:2) menulis merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan gagasan, ide, atau lambang-lambang dengan memakai bahasa tulis. Lalu tujuan dari menulis yaitu untuk memperoleh hasil berupa tulisan.

### **H. Teks Anekdote**

Menurut Zainurrahman (2011:128) teks adalah Kumpulan bahasa, baik berupa lisan maupun tulisan yang di dalamnya memiliki makna dan tujuan tertentu. Kemudian teks juga memiliki sifat yang sistematis dan terstruktur. Kemudian teks

juga terdiri dari kata, kalimat, paragraf, atau wacana, yang memiliki karakteristik tertentu yang secara konvensional diterima, dan secara kognitif dapat dipahami. Sedangkan menurut Kemendikbud (2013:203) teks merupakan satuan lingual yang disampaikan secara tulis atau lisan dengan struktur tertentu dengan tujuan untuk mengungkapkan makna secara kontekstual. Sedangkan teks memiliki jenis yang beraneka ragam, salah satunya yaitu teks anekdot.

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). Menurut (Kemendikbud, 2017:103) menyatakan bahwa teks anekdot adalah teks cerita singkat dan lucu yang digunakan untuk menyampaikan kritikan melalui sindirian lucu mengenai suatu kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku tokoh public. Teks anekdot memiliki sifat humor, sehingga menyenangkan untuk dipelajari siswa (Firmansyah & Firmansyah, 2018).

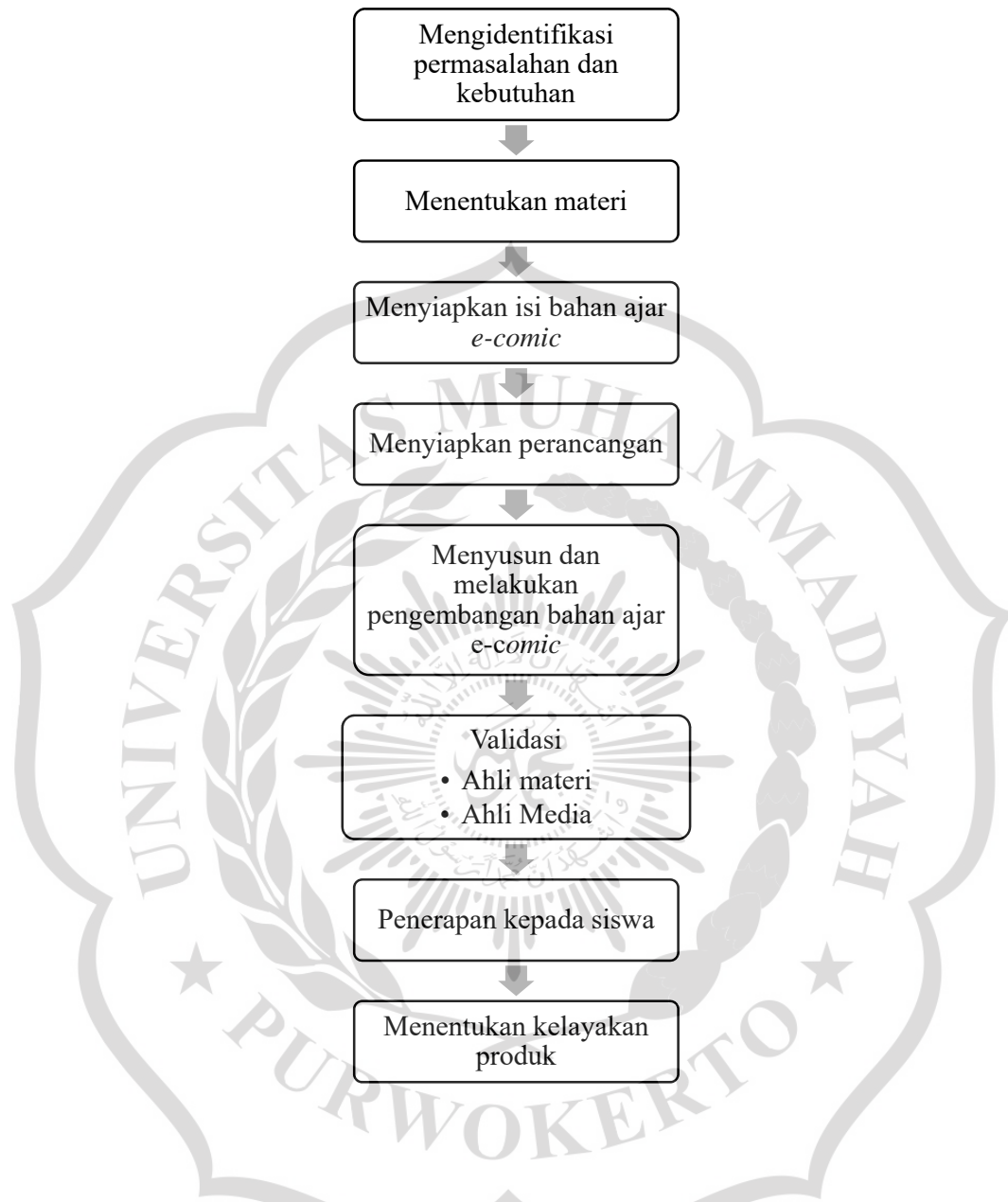
### ***I. E-Comic***

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. (Waluyanto, 2005:51). Komik sendiri berasal dari bahasa Perancis “comique” yang merupakan kata sifat lucu atau menggelikan. “Comique” sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos. Sudjana dan Rivai (1989:64) mengatakan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang urut.

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 dalmnya memuat materi pembelajaran. Oleh karena itu, komik digital menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran. Sedangkan menurut Nazroh, dkk. (2021:407), komik digital berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, di mana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu.

#### **J. Kerangka Berfikir**

Pada penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk materi teks anekdot, memiliki alur penelitian yang dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



**Gambar 1. Bagan Desain Penelitian**