

**TESIS**



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-LEARNING* CERITA RAKYAT  
BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK SISWA KELAS VII  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**OLEH  
AJIS SUKRIYADI  
NIM 2020104009**

**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2023**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-LEARNING* CERITA RAKYAT  
BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK SISWA KELAS VII  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**TESIS**

**Diajukan kepada  
Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**

**Oleh**

**AJIS SUKRIYADI  
NIM 2020104009**

**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : AJIS SUKRIYADI

NIM : 2020104009

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah menyusun tesis dengan judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-LEARNING* CERITA RAKYAT BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tesis ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan yang berlaku. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi yang diberlakukan untuk saya.

Tasikmalaya, 3 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



AJIS SUKRIYADI

**LEMBAR PENGESAHAN TESIS**

Tesis oleh Ajis Sukriyadi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama” ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 24 Juli 2023.

Dewan Penguji

**Dr. H. Kuntoro, M. Hum.**  
NIP 195709011983031004

Ketua

**Prof. Dr. H. Sukirno, M. Pd.**  
NIP 195607211984031001

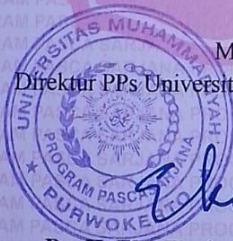
Anggota I

**Dr. Laily Nurlina, M. Pd.**  
NIK 2160506

Anggota II

Mengetahui,

Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto



**Dr. H. Eko Hariyanto, M. Si., Ak., CA, CPA**  
NIK 2160757

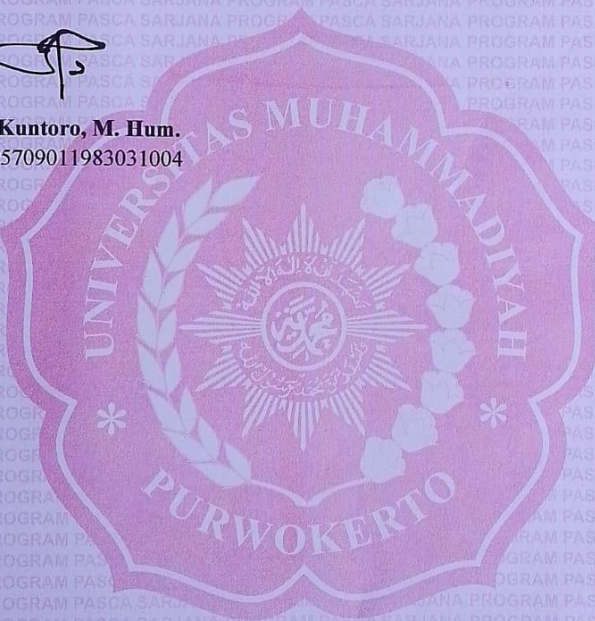
**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS**

Tesis oleh Ajis Sukriyadi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Purwokerto, 3 Juli 2023



**Dr. H. Kuntoro, M. Hum.**  
NIP. 195709011983031004



## MOTO

*“Fase terbaik dalam hidup yakni belajar dalam hal apapun tanpa mengenal lelah dan berusaha melakukan dengan ikhlas.”*

(AJIS SUKRIYADI)

---

*“Sabisa bisa kudu bisa pasti bisa”*

(Anonim)



## PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada:

- Emakku, Casriah. Perempuan yang bermental baja dan penuh kesabaran hidup dalam kesederhanaan, dan telah memberikan pelajaran yang berarti tentang berjuang sampai titik darah penghabisan.
- Bapakku, Rahimi. Laki-laki kuat dan sabar yang selalu mendidik anak-anaknya bahwa kesabaran dan kepasrahan pada keyakinan tuhan akan selalu membawa kebahagiaan yang sejati.
- Kakak dan adikku, Abdul Muhyi, Muhlisin, Yusron Jaelani dan Haidar Aqil Mubarak. Warna-warni yang membuat dinamika keluarga semakin unik dan intrik.
- Seluruh dosen Program Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan arahan, pelajaran, dan bimbingan kepada penulis.
- Kakak tercinta Purnama Sidik, bapak Yudi Nurdian, Pak Casim, Adiku RAS, A Salman beserta keluarga, Akmal Fadillah Sidiq dan keluarga besar PMI Kota Tasikmalaya yang telah menjadi rumah, penyemangat hidup, membantu materi, meminjamkan laptop dan belajar di dalamnya. Terima kasih untuk energi positifnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur senantiasa terucap kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kasih sayang dan ridho-Nya serta karena kebaikan semesta akhirnya penulis mampu menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama” dengan baik. Dalam proses penyusunannya, banyak pihak yang telah membantu penulis dengan memberikan saran, kritikan, arahnya, dan bantuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. (Alm) Dr. H. Furqanul Aziez, M.Pd. selaku pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta kritikan dengan penuh motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan baik.
2. Dr. H. Kuntoro, M.Hum. selaku pembimbing tugas akhir dan kepala Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis selama berkuliah.
3. Dr. Titin Sertiartin, M. Pd. Selaku validator ahli 1 yang telah memberikan arahan, pandangan, serta wawasan pengetahuannya kepada penulis terhadap tugas akhir khususnya dan juga keilmuannya.
4. Dr. Heru Kurniawan, S.Pd., M.A. selaku validator ahli 2 yang telah memberikan arahan, pandangan, serta wawasan pengetahuannya kepada penulis terhadap tugas akhir khususnya dan juga keilmuan umumnya.
5. Inda Fitriani, S.Pd. selaku validator praktisi dan juga rekan berdiskusi terkait pembelajaran bahasa Indonesia di SMP serta banyak memberikan informasi yang dibutuhkan selama penyusunan bahan ajar.
6. Kawan-kawan seperjuangan, Mas Bayu, Mba Bella, Pak JM, Bu Tri, Pak Hari, Mba Ninda, dan Bu Iin, mahasiswa Pascasarjana PBSI angkatan 2020 yang kebersamai selama berkuliah.
7. Seluruh pihak yang sengaja ataupun tidak sengaja turut membantu dalam penyelesaian tesis ini, panjang umur segala hal-hal baik.

Terima kasih penulis ucapkan atas segala bantuan yang diberikan, sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga Allah Swt. membalas segala amal baiknya. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tasikmalaya, 22 Juni 2023

Ajis Sukriyadi



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan segala kasih sayang dan keberkahan-Nya sehingga penelitian tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama” dapat terselesaikan dengan baik.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pembelajaran yang semula mengandalkan guru sebagai pusat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, perlahan akan berganti dengan peserta didik sebagai pusat untuk memperoleh materi dengan kegiatan yang mereka lakukan. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dipahami perkembangan teknologi juga dapat mendorong terciptanya pola pembelajaran yang semula berpusat kepada guru, kemudian seiring dengan perkembangan zaman, peserta didiklah yang berperan sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi media elektronik yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik yakni dengan menggunakan media *E-Learning*. *E-Learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dan pendidik ataupun dengan sesama peserta didik. Manfaat *E-Learning* bagi peserta didik antara lain dapat memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap

saat dan berulang-ulang. Sedangkan manfaat bagi pendidik antara lain dapat memudahkan melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan, sarana untuk mengembangkan diri, dan mengontrol kegiatan belajar peserta didik.

Pemanfaatan pembelajaran menggunakan *E-Learning* bukan hanya saja dirasakan oleh pendidik dan peserta didik, namun juga bermanfaat bagi sekolah sebagai langkah untuk meningkatkan peserta didik dan pendidik. Salah satu manfaat bagi sekolah untuk menunjang peningkatan lingkungan sekolah dalam budaya membaca. Selain itu, mendukung program pemerintah yakni gerakan literasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang merupakan bagian dari Gerakan Literasi Nasional.

Cerita rakyat mempunyai potensi dan peran sebagai kekayaan budaya. Cerita rakyat juga memiliki kandungan nilai pendidikan yang dapat dihayati, direnungkan, dan diapresiasi. Cerita rakyat dapat dijadikan modal apresiasi dengan cerita rakyat orang dapat mengetahui sejarah, pengalaman, pandangan hidup, adat istiadat, dan berbagai kegiatan lain yang terkandung dalam cerita rakyat.

Setiap daerah memiliki cerita rakyat yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadikan banyak cerita rakyat yang berkembang di setiap daerah masih kurang dalam mengkaji cerita rakyat. Kecamatan Panjalu yang berada di Kabupaten Ciamis merupakan salah satu daerah yang memiliki cerita rakyat yang masih berkembang sampai sekarang dan memiliki nilai-nilai budaya dan sastra. Di antaranya cerita rakyat yang berkembang di masyarakat Panjalu ialah cerita Prabu Borosngora.

Dari fenomena yang penulis temui ini, kemudian timbul keinginan untuk membuat penelitian terkait dengan pengembangan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar yang nantinya akan menjadi terobosan baru untuk menambah suasana baru pada pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama, khususnya pada pembelajaran cerita rakyat. Dari penelitian ini, akhirnya sebuah bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar berhasil disusun dan dikembangkan dengan memperhatikan pendekatan struktur intrinsik dan nilai yang terkandung dalam cerita rakyat bergambar yang diambil dari cerita rakyat Panjalu yang berjudul “Prabu Borosngora”. Luaran penelitian ini berupa bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.

Melalui bahan ajar *E-Learning* yang dikembangkan ini, di dalamnya terdapat berbagai fitur yang berkaitan dengan materi cerita rakyat yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pada KD. 3.13 sampai 4.15 yakni berkaitan dengan penjelasan mengenai cerita rakyat, macam-macam cerita rakyat, ciri pengenal cerita rakyat, unsur intrinsik, nilai Pendidikan dan terdapat cerita bergambar “Prabu Borosngora” cerita rakyat Panjalu sebagai cerita lokal yang perlu diimpentarisasi sebagai cerita rakyat setempat yang perlu dilestarikan. Selain itu terdapat soal-soal untuk menguji kemampuan siswa sebagai upaya memahami sejauh mana pemahaman terhadap cerita tersebut.

Besar harapan penulis semoga melalui *E-Learning* ini dapat menjadi penambah daya semangat dalam pembelajaran cerita rakyat dan menjadi salah satu dari beragam cara yang dilakukan untuk menambah keterampilan berbahasa agar dapat meningkatkan pemahaman literasi kepada siswa di seluruh Indonesia. *E-Learning* ini juga disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran bahasa

Indonesia, sehingga menjadi tambahan atau bahan ajar *E-Learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, karena *E-Learning* ini bersifat praktis, orang tua juga bisa mengajarkan buah hatinya ketika di rumah. Dengan lahirnya *E-Learning* ini, semoga dapat menjadi upaya dalam melestarikan budaya dan cerita setempat sebagai warisan nenek moyang.

Tasikmalaya, 22 Juni 2023

Ajis Sukriyadi



## ABSTRAK

*E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar untuk siswa sekolah menengah pertama masih sangat kurang. Dimulai dari fenomena tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kebutuhan bahan ajar *E-Learning* sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, (2) menyusun dan mengembangkan prototipe bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, (3) mengetahui hasil validasi dari bahan ajar *E-Learning* yang disusun dan dikembangkan, serta (4) mengetahui hasil pengujian prototipe bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar yang disusun dan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berjenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan enam tahapan dalam pengembangan, yaitu: (1) analisis potensi dan masalah yang telah ditentukan, (2) pengumpulan data penelitian, (3) pembuatan desain dan produk, (4) validasi produk yang telah dibuat, (5) revisi dari produk yang telah dibuat, dan (6) pengujian dari produk. Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) kebutuhan bahan ajar *E-Learning* menurut siswa dan guru melingkupi empat aspek, antara lain (a) aspek pemahaman dan kebutuhan terhadap bahan ajar, (b) aspek kebutuhan terhadap materi, (c) aspek kebutuhan fisik dari bahan ajar, dan (d) aspek penyajian dari bahan ajar *E-Learning* yang disusun. (2) produk atau bahan ajar cerita rakyat yang dibuat adalah berbentuk *E-Learning* yang telah dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa dan guru, (3) Hasil dari validasi yang dilakukan terhadap prototipe bahan ajar *E-Learning* yang dikembangkan, masuk dalam kategori sangat baik. Hal itu berdasarkan dengan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli 1 dan 2 dengan jumlah nilai rata-rata 97,9 dan penilaian yang dilakukan oleh validator praktisi dengan jumlah nilai rata-rata 96,8. (4) Hasil uji coba prototipe yang diujikan di dua sekolah menunjukkan peningkatan nilai ketuntasan sampai dengan 71% (dari rata-rata ketuntasan sebesar 17% menjadi 88%) pada kelompok eksperimen (SMPN 1 Tasikmalaya). Hasil uji coba ini memberikan gambaran bahwa bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar yang dibuat dan dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** bahan ajar, *E-Learning*, cerita rakyat.

## ABSTRACT

*E-Learning* of illustrated story-based folklore for junior high school students is still very lacking. Starting from this phenomenon, this study aims to: (1) find out the needs of *E-Learning* teaching materials in accordance with the needs of students and teachers, (2) compile and develop prototypes of illustrated story-based folklore *E-Learning* teaching materials according to the needs of students and teachers, (3) know the validation results of *E-Learning* teaching materials compiled and developed, and (4) know the results of testing prototypes of teaching materials *E-Learning* folklore based on illustrated stories compiled and developed. This research uses research methods of development research (R&D). This research uses six stages in development, namely: (1) analysis of potential and predetermined problems, (2) collection of research data, (3) making designs and products, (4) validation of products that have been made, (5) revisions of products that have been made, and (6) testing of products. The results of this study are: (1) the needs of *E-Learning* teaching materials according to students and teachers cover four aspects, including (a) aspects of understanding and needs for teaching materials, (b) aspects of needs for materials, (c) aspects of physical needs of teaching materials, and (d) aspects of presentation of *E-Learning* teaching materials prepared. (2) folklore products or teaching materials made are in the form of *E-Learning* that have been developed based on the needs of students and teachers, (3) The results of validation carried out on the prototype of *E-Learning* teaching materials developed, are included in the very good category. This is based on assessments conducted by expert validators 1 and 2 with an average score of 97.9 and assessments conducted by practitioner validators with an average score of 96.8. (4) The results of the prototype test tested in two schools showed an increase in completeness scores of up to 71% (from an average completeness of 17% to 88%) in the experimental group (SMPN 1 Tasikmalaya). The results of this trial provide an illustration that the illustrated story-based folklore *E-Learning* teaching materials created and developed are effectively used in learning.

**Keywords:** teaching materials, *E-Learning*, folklore.

## DAFTAR ISI

MOTTO .....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan .....	11
H. Definisi Operasional .....	13
BAB II .....	12
TINJAUAN PUSTAKA .....	12
A. Landasan Teori .....	12
1. Bahan Ajar .....	12
2. Jenis Bahan Ajar .....	14
3. <i>E-Learning</i> .....	15
4. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar .....	18
5. Hakikat Folklor .....	19

6. Hakikat, Jenis, dan Fungsi Cerita Rakyat .....	24
7. Analisis Struktur Cerita Rakyat .....	31
8. Kajian Nilai-nilai Edukatif dalam Cerita Rakyat.....	37
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	49
<b>BAB III</b> .....	<b>42</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>42</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
B. Jenis Penelitian .....	43
C. Prosedur Penelitian .....	43
1. Tahap Potensi dan Masalah .....	48
2. Tahap Pengumpulan Data.....	49
3. Tahap Desain Produk.....	50
4. Validasi Produk.....	50
5. Revisi Desain .....	51
6. Uji Coba Produk .....	51
D. Teknik Pengumpulan Data .....	53
1. Angket.....	53
2. Wawancara.....	54
3. Dokumentasi .....	54
4. Tes.....	54
E. Instrumen Penelitian .....	55
F. Teknik Analisis Data .....	56
1. Analisis data deskriptif-kualitatif.....	56
2. Analisis data deskriptif-kuantitatif.....	57
<b>BAB IV</b> .....	<b>61</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>61</b>

A.	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap bahan Ajar <i>E-Learning</i> Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	61
1.	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	61
2.	Hasil Analisis Kebutuhan Guru .....	78
3.	Kebutuhan Guru Terhadap Fisik Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar .....	85
B.	Prototipe Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama .....	92
1.	Aspek Materi.....	93
2.	Aspek Penyajian Materi.....	94
3.	Aspek Kebahasaan dan Keterbacaan .....	95
4.	Aspek Grafika .....	96
C.	Validasi Prototipe Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar sebagai Pendukung Gerakan Literasi Sekolah.....	98
1.	Hasil Uji Validasi Prototipe oleh Ahli (Pakar) .....	99
2.	Hasil Uji Validasi oleh Ahli I .....	100
3.	Validasi Aspek Penyajian Materi.....	101
4.	Validasi Isi (Materi).....	102
5.	Hasil Uji Validasi oleh Ahli II .....	112
6.	Hasil Uji Validasi Prototipe oleh Guru .....	124
D.	Uji Coba Produk Prototipe Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar sebagai Pendukung Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama .....	136
E.	Hasil Penggunaan Produk Prototipe Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar untuk siswa kelas VII sekolah menengah pertama (SMP).....	150
BAB V	.....	154

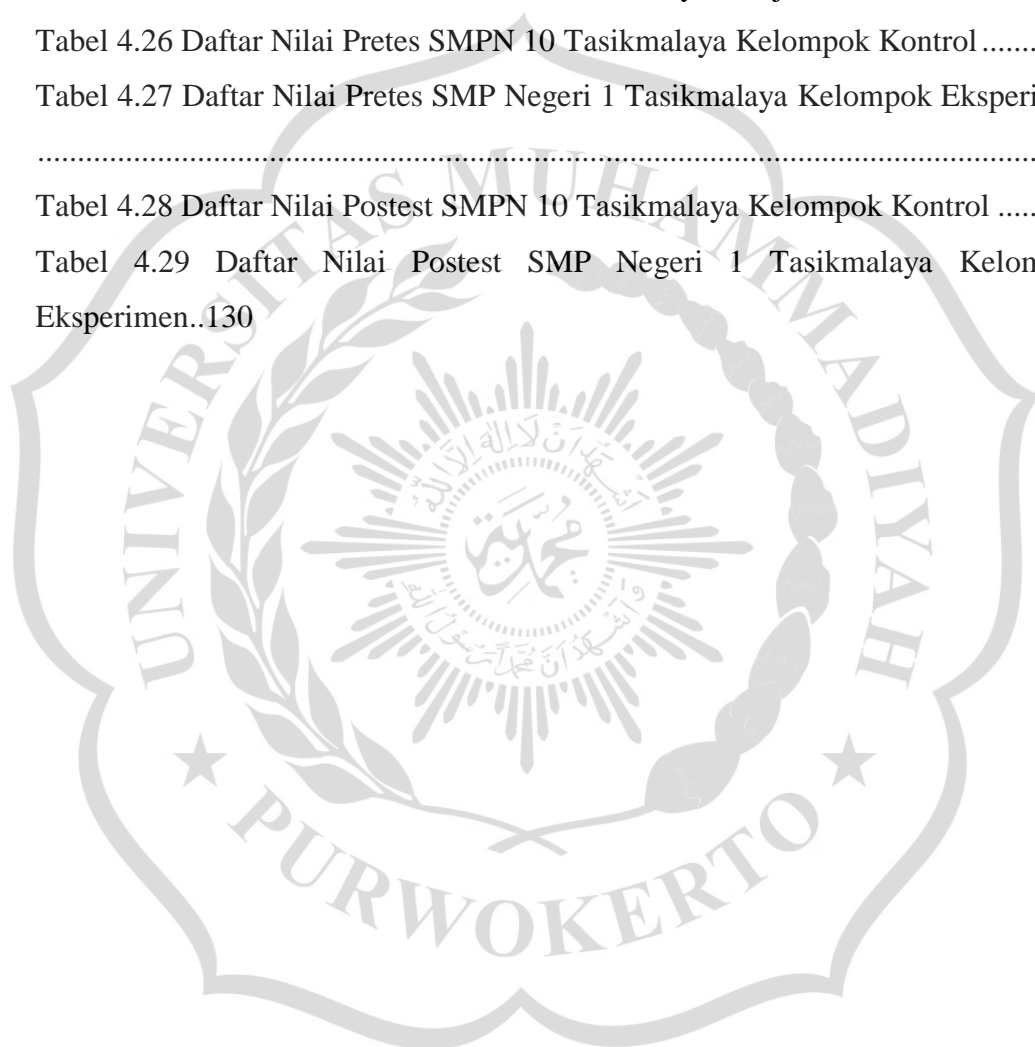
SIMPULAN DAN SARAN.....	154
A. Simpulan.....	154
B. Saran .....	156
DAFTAR PUSTAKA.....	158



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Umum Instrumen Penelitian .....	51
Tabel 4.1 Kebutuhan dan Pemahaman Siswa Terhadap Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat Berbasis cerita bergambar .....	62
Tabel 4.2 Kebutuhan Siswa Terhadap Materi Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat Berbasis cerita bergambar .....	66
Tabel 4.3 Kebutuhan Siswa Terhadap Fisik Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat Berbasis cerita bergambar .....	68
Tabel 4.4 Kebutuhan Siswa Terhadap Kebahasaan dan Penyajian Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat Berbasis cerita bergambar .....	72
Tabel 4.5 Kebutuhan dan Pemahaman Guru Terhadap Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar.....	75
Tabel 4.6 Kebutuhan Guru Terhadap Materi Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar.....	79
Tabel 4.7 Kebutuhan Guru Terhadap Fisik Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar.....	81
Tabel 4.8 Kebutuhan Guru Terhadap Kebahasaan dan Penyajian Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar .....	84
Tabel 4.9 Pedoman Predikat Penilaian .....	91
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Penyajian Materi.....	93
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Isi (Materi).....	94
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Bahasa dan Keterbacaan.....	96
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Grafika atau Tampilan.....	98
Tabel 4.14 Revisi dan Perbaikan Prototipe Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar.....	100
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Penyajian Materi .....	102
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Isi (Materi).....	103
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Bahasa dan Keterbacaan.....	105
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Ahli terhadap Aspek Grafika atau Tampilan.....	107
Tabel 4.19 Revisi dan Perbaikan Prototipe Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar.....	110

Tabel 4.20 Hasil Penilaian Guru terhadap Aspek Penyajian Materi .....	111
Tabel 4.21 Hasil Penilaian Guru terhadap Aspek Isi (Materi).....	113
Tabel 4.22 Hasil Penilaian Guru terhadap Aspek Bahasa dan Keterbacaan.....	115
Tabel 4.23 Hasil Penilaian Guru terhadap Aspek Grafika atau Tampilan.....	117
Tabel 4.24 Saran Prototipe Guru Bahan ajar <i>E-Learning</i> cerita rakyat berbasis cerita bergambar.....	119
Tabel 4.26 Kriteria Penilaian Soal-soal Cerita Rakyat Panjalu .....	122
Tabel 4.26 Daftar Nilai Pretes SMPN 10 Tasikmalaya Kelompok Kontrol .....	126
Tabel 4.27 Daftar Nilai Pretes SMP Negeri 1 Tasikmalaya Kelompok Eksperimen .....	127
Tabel 4.28 Daftar Nilai Postest SMPN 10 Tasikmalaya Kelompok Kontrol .....	129
Tabel 4.29 Daftar Nilai Postest SMP Negeri 1 Tasikmalaya Kelompok Eksperimen..	130



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Langkah-langkah penelitian pengembangan (R&D)..... 44



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi selama penelitian
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian di SMP Negeri 1 Tasikmalaya
- Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian di SMPN 10 Tasikmalaya
- Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli I
- Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli II
- Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Praktisi
- Lampiran 7 Surat Pernyataan Validasi Ahli I
- Lampiran 8 Surat Pernyataan Validasi Ahli II
- Lampiran 9 Surat Pernyataan Validasi Praktisi
- Lampiran 10 Angket Kebutuhan Siswa
- Lampiran 11 Angket Kebutuhan Guru
- Lampiran 12 Rubrik Validasi Ahli
- Lampiran 13 Rubrik Validasi Praktisi (Guru)
- Lampiran 14 Hasil Sebaran Angket Kebutuhan Siswa
- Lampiran 15 Hasil Sebaran Angket Kebutuhan Guru
- Lampiran 16 Hasil Uji Validasi Ahli I
- Lampiran 17 Hasil Uji Validasi Ahli II
- Lampiran 18 Hasil Uji Validasi Praktisi (Guru)
- Lampiran 19 Pretest Siswa
- Lampiran 20 Postest Siswa
- Lampiran 21 Daftar Nama Siswa Kelas VII SMPN 10 Tasikmalaya  
(Kelompok Kontrol)
- Lampiran 22 Daftar Nama Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tasikmalaya  
(Kelompok Eksperimen)
- Lampiran 23 Daftar Nilai Pretest Kelompok Kontrol
- Lampiran 24 Daftar Nilai Pretest Kelompok Eksperimen
- Lampiran 25 Daftar Nilai Postest Kelompok Kontrol
- Lampiran 26 Daftar Nilai Postest Kelompok Eksperimen
- Lampiran 27 Tampilan *E-Learning*
- Lampiran 28 Tampilan Cerita Bergambar