BAB III
METODE PENELITIAN

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

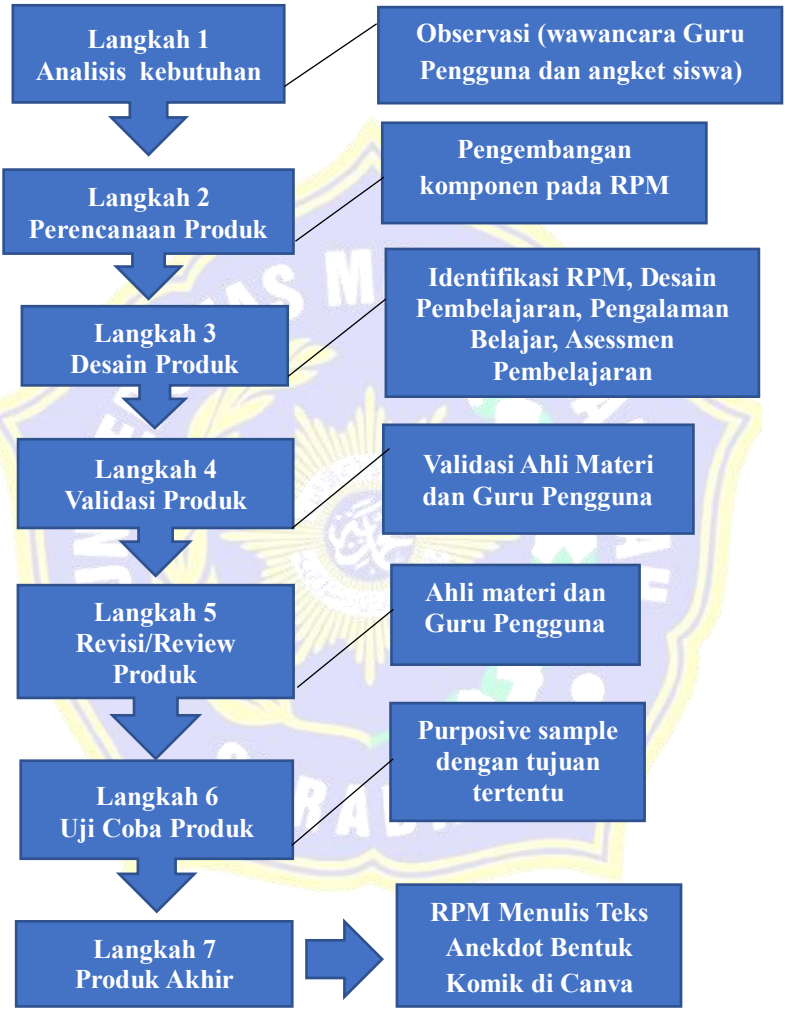
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono (2017;407)) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan jenis penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) Menulis Teks Anekdot Bentuk Komik dengan Media Canva Siswa Kelas X SMK Teknik Pal Surabaya. Produk yang dihasilkan berupa RPM Menulis Teks Anekdot Bentuk Komik. Maka dari itu, penelitian ini termasuk penelitian *Research and Development (R&D).*

B. Model Pengembangan

Dalam Muthoharoh (2025: 227) model pengembangan *Borg and Gall* memiliki peran yang sangat strategis sebagai kerangka penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam bidang Pendidikan, karena mampu memberikan panduan yang sitematis bagi peneliti maupun praktisi untuk menghasilkan produk yang valid, reliabel, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini kebutuhan pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran menulis teks anekdot dalam bentuk komik dengan media Canva kelas X SMK TEKNIK PAL Surabaya. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah RPM menulis teks anekdot bentuk komik yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan daya kreatifitas siswa.

C. Prosedur Pengembangan

a. Desain Pengembangan



Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan RPM Menulis Teks Anekdot Bentuk Komik Dengan Media Canva (Mengadopsi dari model Borg & Gall)

Langkah pertama adalah analisis kebutuhan, di lakukan observasi dalam bentuk wawancara terhadap ibu Kamilah, S.Pd, guru pengampu pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu dilakukan pengisisan angket kebutuhan siswa di kelas X KKB hari selasa tanggal 7 April 2026 dengan tujuan mendapatkan bukti nyata mengenai fakta dan masalah yang ada di kelas.

Langkah kedua adalah perencanaan produk. Tahap ini dilakukan penyusunan rancangan RPM secara konseptual selama 2 hari tanggal 8 dan 9 April 2026.

Langkah ketiga yaitu mulai mendesain produk pengembangan RPM dengan mengkaji struktur RPM yang dikembangkan selama 3 hari yaitu tanggal 10, 11, dan 12 April 2026, meliputi :

a. Identifikasi RPM, meliputi identifikasi siswa, materi pelajaran, dan Dimensi Profil Lulisan (DPL).
b. Desain pembelajaran
    1) Terdapat pada lintas disiplin ilmu, didalamnya dikembangkan dengan cara melakukan penyesuaian kolaborasi materi pelajaran dengan materi pelajaran lain yang berkaitan dengan komik anekdot digital.
    2) Tujuan Pembelajaran, didalamnya dikembangkan dari menulis teks anekdot bentuk narasi dan dialog dikembangkan menjadi bentuk komik digital.
    3) Praktek pedagogik, dengan model PjBL dikembangkan dalam bentuk produk nyata yaitu komik anekdot digital.
    4) Kemitraan pembelajaran, dikembangkan dengan cara melakukan kolaborasi antar guru mata pelajaran yang berkaitan dengan tema komik, Misalnya Guru Pancasila, guru TIK, dan guru Seni Budaya.
    5) Lingkungan pembelajaran dan pemanfaatan digital, dikembangkan dengan memanfaatkan ruangan multimedia sehingga siswa bisa langsung berekspresi dengan teknologi digital misalnya pemanfaatan Smart classroom yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

c. Pengalaman belajar

Dilakukan 4 kali pertemuan KBM (21, 28 April dan 5, 12 Mei 2026), dikembangkan dengan menggunakan sintak PjBL dan pendekatan Deep Learning (bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan) yang menekankan kepada keterampilan menulis teks anekdot bentuk komik digital dengan memanfaatkan media Canva.

d. Assessment pembelajaran

Dilakukan 3 kali proses asessmen, mulai assessment awal dilaksanakan pada hari selasa tanggal 21 April 2026, asesmen proses pembelajaran dilaksanakan pada hari selasa tanggal 28 april 2026 dan 5 Mei 2026, dan asessmen akhir dilakukan hari selasa tanggal 12 Mei 2026, dikembangkan dengan penilaian hasil produk komik anekdot digital.

Langkah ke empat RPM diserahkan kepada ahli materi/pembelajaran, dan guru pengguna untuk divalidasi sekaligus di revisi. Validasi dilakukan selama dua hari yaitu tanggal 13 dan 14 April 2026 oleh ahli materi/pembelajaran, dan guru pengguna RPM.

Langkah kelima, RPM hasil validasi kemudian di revisi atau review terlebih dahulu agar RPM valid juga sempurna. dilakukan tanggal 15 dan 16 April 2026.. Hasil revisi produk RPM berdasarkan hasil validasi ahli materi/pembelajaran, dan guru pengguna agar pada saat uji coba RPM sudah valid dan layak di uji cobakan.

Langkah keenam peneliti mulai melakukan uji coba. Pelaksanaan uji coba produk RPM ini dilakukan mulai tanggal 21, 28 April dan 5, 12 Mei 2026 (4 kali pertemuan). Karena keterbatasan waktu maka, dalam hal ini dilakukan Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian dipilih dari siswa kelas X KKB SMK TEKNIK PAL Surabaya yang berjumlah 35 siswa yang memenuhi kriteria antara lain sedang mempelajari teks anekdot, memiliki

kemampuan menulis yang heterogen, serta memiliki akses terhadap perangkat digital untuk penggunaan media Canva.

Langkah ke tujuh yaitu tanggal 13 Mei 2026, produk akhir berupa RPM pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik anekdot digital selesai dan dapat digunakan. Produk dapat dikatakan berhasil dengan sempurna apabila sudah melalui berbagai proses yaitu sudah direvisi, dan divalidasi oleh ahli materi/pembelajaran dan guru pengguna serta sudah diuji cobakan dengan kriteria yang akan dicapai terpenuhi. Dengan begitu produk RPM dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan perangkat ajar khususnya pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva dikelas X.

b. Subjek Penelitian Pengembangan

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X KKB di SMK TEKNIK PAL Surabaya Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan jumlah 35 siswa. Siswa sebagai sumber data dapat memberikan data berupa subjek analisis kebutuhan dan guru pengajar Bahasa Indonesia kelas X sebagai Subjek pada tahap pengembangan RPM yaitu sebagai ahli materi, dan guru pengguna RPM menulis teks anekdot bentuk komik.

c. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilakukan di SMK TEKNIK PAL Surabaya dengan alamat Jl. Pusdiklat Ujung Surabaya. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada bulan April – Mei 2026. Penelitian ini melakukan analisis kebutuhan, perencanaan, pembuatan produk, uji coba produk yang melibatkan ahli materi/pembelajaran dan guru pengguna, serta siswa kelas X KKB di SMK TEKNIK PAL Surabaya.

d. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket hasil observasi dari wawancara

guru pengguna, hasil angket kebutuhan siswa, dan hasil angket validasi dari validator materi/pembelajaran dan validator guru pengguna,. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengolahan data dan penskoran lembar angket, maupun hasil tes ketuntasan belajar siswa baik secara klasikal atau kelompok / Tes praktik (Asessmen proses pembelajaran) maupun secara individu (Asessmen akhir pembelajaran).

e. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal tentang analisis kebutuhan guru dan digunakan untuk memperoleh data tentang kepraktisan produk RPM yang sudah dihasilkan untuk penggunaan dalam pembelajaran.
2. Angket digunakan untuk memperoleh data awal analisis kebutuhan siswa, data validitas dari validator ahli materi/pembelajaran dan guru pengguna, serta data kepraktisan dari respon guru pengguna dan respon siswa.
3. Teknik Tes untuk memperoleh data efektivitas siswa dalam memperoleh ketercapaian ketuntasan belajar menulis teks anekdot bentuk komik di Canva dan data hasil produk komik teks anekdot digital kelas X SMK Teknik PAL Surabaya.

f. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, angket, dan tes.

1. Wawancara, merupakan cara yang ampuh untuk memahami suatu keinginan kebutuhan (Sedarmayanti, 2011:80). Berikut ini kisi-kisi wawancara yang peneliti gunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru Pengguna

No.	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah
1.	Pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot di kelas X saat ini ?	1
2.	Model dan metode yang digunakan guru.	Model dan metode apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot ?	1
3.	Kesulitan pembelajaran teks anekdot.	Kesulitan apa yang paling sering dialami siswa dalam menulis teks anekdot ?	1
4.	Solusi mengatasinya	Apakah kesulitan tersebut sudah teratasi, Jelaskan !	1
5.	Penggunaan media dalam pembelajaran.	Media apa yang biasa ibu gunakan dalam pembelajaran menulis ?	1
6.	Pemahaman guru tentang RPM.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran mendalam dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	1
7.	Kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran.	Apakah diperlukan pengembangan RPM untuk menulis teks anekdot berbentuk komik? Mengapa?	1
8.	Harapan terhadap RPM yang dikembangkan.	RPM seperti apa yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran?	1
9.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	Menurut Ibu, apakah bentuk komik dan Canva sesuai dengan karakteristik siswa SMK?	1
10,	Harapan terhadap produk penelitian.	Apa harapan Ibu terhadap pengembangan RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva ini?	1

2. Angket, merupakan kegiatan observasi dalam penelitian pengembangan ini berupa angket. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket validasi produk RPM oleh ahli materi/pembelajaran.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Produk RPM oleh Ahli Materi/Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator Validasi	No Butir
A. Komponen Identifikasi RPM			
1.	Identitas RPM	Identitas RPM lengkap dan jelas.	1
2.	Penyajian visual	Tampilan RPM menarik dan rapi.	2
3.	Identifikasi RPM pada siswa.	RPM Membangkitkan minat belajar siswa	3
		RPM sesuai Kebutuhan belajar siswa dan materi.	4
		Menyangkut pengetahuan prosedural dan metakognitif pada siswa.	5
4.	Identifikasi RPM pada Materi Pelajaran	Struktur materi sesuai dengan tema pembelajaran.	6
		Terdapat integrasi nilai dan karakter di dalam materi pelajaran.	7
5	Identifikasi RPM pada DPL.	Terdapat 8 Dimensi Profil Lulusan yang disesuaikan dengan kebutuhan.	8
B. Komponen Desain Pembelajaran			
6.	Desain Pembelajaran pada CP.	Sudah sesuai dengan CP yang ada di dalam kurikulum.	9
7.	Desain Pembelajaran pada lintas disiplin ilmu.	Mata pelajaran yang dipilih sesuai dengan tema pembelajaran.	10
8.	Desain Pembelajaran pada TP.	TP yang dirumuskan jelas dan terstruktur.	11
9.	Desain Pembelajaran pada praktik pedagogis.	Model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan prinsip deep learning.	12
10.	Desain Pembelajaran pada kemitraan pembelajaran.	Mitra pembelajaran mendukung keaktifan siswa dan kemudahan guru dalam pembelajaran.	13

No	Aspek Penilaian	Indikator Validasi	No Butir
11.	Desain Pembelajaran pada lingkungan pembelajaran.	Lingkungan pembelajaran sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.	14
C. Komponen Pengalaman Belajar			
12.	Pengalaman belajar	Setiap pertemuan sesuai dengan sintak PjBL yang digunakan.	15
13.	Pendekatan PM	Mencerminkan prinsip deep learning.	16
14.	Penggunaan media Canva.	Media Canva yang digunakan secara tepat dan mendukung pembelajaran.	17
D. Komponen Asessmen Pembelajaran			
15.	Asessmen pembelajaran.	Terdapat asessmen awal pembelajaran, proses pembelajaran, dan akhir pembelajaran.	18
16.	Perangkat asessmen pembelajaran.	Terdapat Perangkat asessmen pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	19
17.	Penilaian pembelajaran.	Instrumen penilaian sesuai tujuan pembelajaran.	20

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Produk RPM oleh Guru Pengguna

No	Aspek Penilaian	Indikator Validasi	No Butir
1.	Kesesuaian kurikulum	Sesuai CP dan TP pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK	1
2.	Kejelasan TP	TP mudah dipahami	2
3.	Kesesuaian materi	Materi sesuai kebutuhan siswa SMK	3
4.	Kedalaman materi	Materi cukup mendalam dan relevan	4
5.	Langkah pembelajaran	Langkah KBM runtut dan sistematis	5
6.	Pembelajaran mendalam	RPM mencerminkan pembelajaran mendalam (deep learning)	6

No	Aspek Penilaian	Indikator Validasi	No Butir
7.	Keaktifan siswa	Kegiatan pembelajaran mendorong partisipasi aktif siswa	7
8.	Kreativitas siswa	RPM mampu meningkatkan kreativitas siswa	8
9	Penggunaan Canva	Canva mudah digunakan dalam pembelajaran	9
10.	Kesesuaian media	Canva mendukung materi teks anekdot	10
11.	Kemudahan penggunaan RPM	RPM mudah digunakan guru saat mengajar	11
12.	Pengelolaan waktu	Alokasi waktu pembelajaran sesuai	12
13.	Bahasa dalam RPM	Bahasa komunikatif dan mudah dipahami	13
14.	Penilaian pembelajaran	Instrumen penilaian jelas dan mudah digunakan	14
15.	Keterlaksanaan di kelas	RPM dapat diterapkan dengan baik di kelas	15
16.	Tampilan RPM	Tampilan RPM menarik dan rapi	16
17.	Motivasi belajar siswa	RPM mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	17
18.	Efektivitas pembelajaran	RPM membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa	18
19.	Inovasi pembelajaran	RPM memberikan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	19
20.	Kelayakan produk	RPM layak digunakan dalam pembelajaran	20

Selain guru pengguna, dalam penelitian pengembangan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) terdapat pula angket kebutuhan siswa. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket kebutuhan siswa.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator Validasi	No Butir
1.	Minat pembelajaran.	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menulis teks anekdot.	1
2.	Media pembelajaran.	Penggunaan media digital dalam pembelajaran.	2
3.	Kesulitan menulis.	Kemampuan menemukan ide teks anekdot.	3
4.	Pemahaman struktur tek.s	Kemampuan menyusun struktur teks anekdot.	4
5.	Ketertarikan terhadap komik.	Minat siswa pada teks anekdot berbentuk komik.	5
6.	Penggunaan visual.	Manfaat gambar/ilustrasi dalam pembelajaran.	6
7.	Pengalaman menggunakan media.	Pengalaman siswa menggunakan Canva.	7
8.	Kemudahan penggunaan media.	Tingkat kemudahan penggunaan Canva.	8
9	Kreativitas siswa.	Pengaruh media terhadap kreativitas siswa.	9
10.	Kebutuhan pengembangan pembelajaran.	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berbasis Canva.	10

Selain angket kebutuhan siswa, untuk mengukur nilai kepraktisan sebuah produk pengembangan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) menulis taks anekdot bentuk komik dengan media Canva siswa kelas X SMK diperlukan angket respon guru pengguna yang didapatkan setelah dilakukan uji coba produk RPM tersebut.

Adapun kisi-kisi instrumen angket respon guru terhadap kepraktisan produk RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) Menulis Teks Anekdot Bentuk Komik dengan Media Canva kelas X SMK dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru Terhadap Kepraktisan RPM

No	Butir Pertanyaan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek kemudahan penggunaan RPM					

1.	RPM mudah dipahami dan digunakan dalam KBM.				
2.	Petunjuk penggunaan RPM disajikan dengan jelas.				
3.	Struktur dan sistematika RPM tersusun secara runtut.				
4.	Alokasi waktu disetiap KBM mudah diterapkan.				
Aspek keterlaksanaan pembelajaran					
5.	Langkah-langkah pembelajaran dalam RPM mudah dilaksanakan.				
6.	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas.				
7.	Aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai urutan yang direncanakan.				
8.	RPM membantu guru mengelola pembelajaran secara lebih efektif.				
Aspek materi pembelajaran					
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan CP.				
10.	Materi menulis teks anekdot mudah dipahami oleh siswa.				
11.	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman siswa.				
12.	Materi yang disajikan relevan dengan Tujuan Pembelajaran.				
Aspek penggunaan media Canva					
13.	Canva mudah digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik.				
14.	Penggunaan Canva membantu siswa mengembangkan kreativitasnya.				
15.	Canva mendukung siswa dalam menyusun komik secara menarik.				
16.	Integrasi Canva dalam RPM memudahkan pelaksanaan pembelajaran.				
Aspek manfaat RPM					
17.	RPM meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.				
18.	RPM membantu siswa memahami struktur dan kaidah teks anekdot.				

19.	RPM membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				
20.	RPM layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK.				

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Anekdot

No	Butir Pertanyaan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Aspek ketertarikan terhadap pembelajaran					
1.	Pembelajaran menulis teks anekdot dengan media Canva menarik untuk diikuti.				
2.	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan Canva.				
3.	Pembelajaran membuat komik lebih menyenangkan sivandingkan pembelajaran biasa.				
4.	Saya tertarik mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran yang diberikan guru.				
Aspek kemudahan memahami materi					
5.	Materi teks anekdot yang diajarkan mudah saya pahami.				
6.	Contoh teks anekdot yang diberikan membantu saya memahami materi.				
7.	Saya lebih mudah memahami struktur teks anekdot setelah pembelajaran ini.				
8.	Petunjuk kegiatan dalam pembelajaran mudah saya ikuti.				
Aspek penggunaan C anva					
9.	Canva mudah digunakan untuk membuat komik.				
10.	Fitur-fitur Canva membentu saya membuat komik yang menarik.				
11.	Saya tidak mengalami kesulitan yang berarti saat menggunakan Canva.				
12.	Canva membantu saya menuangkan ide ke dalam bentuk komik.				
Aspek aktivitas dan partisipasi belajar					

13.	Saya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.				
14.	Saya lebih berani menyampaikan ide atau pendapat selama pembelajaran.				
15.	Saya dapat bekerjasama dengan teman selama kegiatan pembelajaran.				
16.	Saya merasa terlibat dalam setiap aktivitas yang diberikan guru.				
Aspek manfaat pembelajaran					
17.	Membantu saya menulis teks anekdot dengan lebih baik.				
18.	Meningkatkan kreativitas saya dalam membuat karya komik.				
19.	Memperoleh pengalaman baru penggunaan Canva dalam pembelajaran.				
20.	Pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva layak digunakan pada pembelajaran berikutnya.				

3. Tes

Dalam hal ini, peneliti menggunakan tes tulis berbentuk pilihan ganda dan uraian/essay serta tes performance (Tes Praktik).

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Soal Sumatif
Menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva

Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk soal	No Soal
Pengertian teks anekdot	Siswa dapat menentukan pengertian teks anekdot	C1 Mengingat	PG	1.
Tujuan teks anekdot	Siswa dapat menentukan tujuan teks anekdot	C2 Memahami	PG	2.
Struktur orientasi	Siswa dapat menentukan bagian orientasi dalam teks anekdot	C2 Memahami	PG	3.

Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk soal	No Soal
Struktur krisis	Siswa dapat menentukan bagian krisis dalam teks anekdot	C2 Memahami	PG	4.
Struktur koda	Siswa dapat menentukan bagian penutup (koda)	C2 Memahami	PG	5.
Unsur sindiran	Siswa dapat menentukan kalimat sindiran	C3 Menerapkan	PG	6.
Bahasa santun	Siswa dapat menentukan bahasa yang tepat dalam teks anekdot	C2 Memahami	PG	7.
Ciri-ciri teks anekdot	Siswa dapat menentukan ciri-ciri teks anekdot	C2 Memahami	PG	8.
Fungsi gambar	Siswa dapat menentukan fungsi gambar dalam komik anekdot	C2 Memahami	PG	9.
Struktur krisis	Siswa dapat menentukan struktur teks dari kutipan	C3 Menerapkan	PG	10.
Keterangan waktu	Siswa dapat menentukan kata yang menunjukkan waktu	C2 Memahami	PG	11.
Kata kerja	Siswa dapat menentukan kata kerja dalam teks	C2 Memahami	PG	12.
Alur cerita	Siswa dapat menentukan ciri komik anekdot yang baik	C2 Memahami	PG	13.
Tanda petik	Siswa dapat menentukan penanda kalimat langsung	C2 Memahami	PG	14.
Kritik sosial	Siswa dapat menentukan contoh kritik sosial	C3 Menerapkan	PG	15.

Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk soal	No Soal
Struktur reaksi	Siswa dapat menentukan bagian reaksi	C2 Memahami	PG	16.
Bahasa santun	Siswa dapat menentukan contoh bahasa santun	C2 Memahami	PG	17.
Media Canva	Siswa dapat menentukan media digital pembuatan komik	C1 Mengingat	PG	18.
Unsur humor	Siswa dapat menentukan tujuan unsur humor	C2 Memahami	PG	19.
Langkah pembuatan komik	Siswa dapat menentukan langkah awal membuat komik anekdot	C2 Memahami	PG	20.
Struktur dan kritik sosial	Siswa dapat menganalisis unsur kritik dan struktur teks anekdot berdasarkan ilustrasi	C4 Menganalisis	Uraian	21.
Rancangan komik anekdot	Siswa dapat membuat rancangan singkat komik anekdot dengan bahasa santun	C6 Mencipta	Uraian	22.
Struktur krisis dan reaksi	Siswa dapat menjelaskan perbedaan krisis dan reaksi	C2 Memahami	Uraian	23.
Unsur komik anekdot	Siswa dapat menjelaskan fungsi gambar dan dialog dalam komik	C3 Menerapkan	Uraian	24.
Struktur teks anekdot	Siswa dapat menyebutkan struktur teks anekdot	C1 Mengingat	Uraian	25.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian
Produk Komik Anekdot dengan Media Canva

No	Aspek Penilaian Produk	Indikator Penilaian	No Butir
1.	Struktur Teks Anekdot.	Komik memuat struktur anekdot lengkap (orientasi, krisis, reaksi, koda)	1
2.	Humor/kritik sosial	Humor atau kritikan dalam komik sesuai konteks dan mudah dipahami	2
3.	Kreativitas	Ide cerita komik menarik, unik, dan kreatif	3
4.	Penggunaan bahasa	Ketepatan ejaan, diksi, dan kalimat.	4
5.	Kualitas visual komik	Kejelasan gambar, dan tata letak panel.	5

g. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian pengembangan, yaitu sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan
   Teknik yang digunakan dalam menganalisis data mengarah pada proses merespon data yang diperoleh dari lapangan.
2) Analisis validitas Pengembangan RPM
   Analisis validitas dilakukan secara deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian angket validator ahli materi/pembelajaran dan guru pengguna.. Berikut adalah rumus penentuan persentase penilaian menurut Sugiono (2017;414):

$$P = \frac{f}{n} \, x \, 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase validitas RPM
f = ∑ Skor yang diperoleh
n = Skor Maksimal

Rekapitulasi Penilaian:
Skor Maksimal: 20 x 5 = 100
Skor diperoleh: Jumlah keseluruhan skor
Kategori Kelayakan:
81 % - 100 % : Sangat Layak
61 % - 80 % : Layak
41 % - 60 % : Cukup Layak
21 % - 40 % : Tidak Layak
0 % - 20 % : Sangat Tidak Layak

Setelah masing-masing instrumen penilaian dianalisis, selanjutnya dihitung nilai rata-rata dua validator tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{P1 + P2}{2}$$

Keterangan:
P: Persentase validitas RPM total
P1: Persentase validitas RPM oleh validator materi/pembelajaran
P2: Persentase validitas RPM oleh guru pengguna RPM

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil persentase dikonversikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

86% - 100% : Sangat valid
71% - 85% : Valid
56% - 70% : Cukup Valid
25% - 55% : Tidak Valid

2) Analisis Kepraktisan RPM

Data kepraktisan penggunaan RPM menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva diperoleh melalui angket respon guru pengguna dan angket respon siswa sebagai pembelajar menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva. Analisis kepraktisan

RPM menurut Sugiono (2019) menggunakan rumus persentase kepraktisan berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase kepraktisan
∑x = Total skor yang diperoleh
∑xi = Skor Maksimum

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Interpretasi kepraktisan :

Persentase	Kategori
81% - 100 %	Sangat Praktis
61% - 80 %	Praktis
41% - 60 %	Cukup Praktis
21% - 40 %	Kurang Praktis
0 % - 20 %	Tidak Praktis

3) Analisis Keefektifan RPM

Diukur dari ketercapaian hasil belajar siswa yang sesuai dengan atau lebih dari KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 70, baik secara individual dan klasikal. Ketercapaian hasil belajar tersebut antara lain:

a) Ketercapaian Hasil Belajar Individual

Hasil belajar individual diukur berdasarkan nilai ketuntasan belajar yang beracuan pada Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran atau KKTP. Nilai ketuntasan belajar diambil dari asessmen akhir tes sumatif.

(1) Untuk soal pilihan ganda

Jawaban benar : Skor nilai 1

Jawaban salah : Skor nilai 0

Nilai :

$$\frac{\text{Jumlah skor jawaban benar}}{20} \times 100$$

(2) Untuk soal uraian :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{41} \text{ x } 100$$

(3) Pedoman nilai akhir keseluruhan:

Nilai Akhir = (Nilai PG x 40%) + (Nilai UR x 60%)

Tabel 3. 9 Kategori Rentang Nilai

Rentang Nilai	Kategori
86 - 100	Sangat Baik
76 - 85	Baik
66 - 75	Cukup
≤ 65	Perlu Bimbingan

b) Ketercapaian Hasil belajar Kelompok / Klasikal berupa produk komik anekdot digital

$$\frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \text{ x } 100$$

Keterangan:

Skor Maksimal = 4 x 5 = 20

Skor Minimal = 1 x 5 = 5

Nilai Tuntas = ≥ 70

Nilai Tidak Tuntas = ≤ 70

Keterangan Skor:
4 = Selalu
3 = Cukup
2 = Terkadang
1 = Tidak pernah

h. Keabsahan Data

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data dengan menggunakan sumber lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Lexy J. Moleong, 2007; 324). Data yang akan dibandingkan adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Triangulasi penting untuk dilakukan agar mendapatkan konsistensi, ketuntasan dan kepastian data.

1. Uji Coba Produk

   Uji coba produk ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam bagian ini hal yang harus diperhatikan adalah: (a) Desain uji coba, (b) subjek Uji coba, (c) Jenis Data, (d) Teknik pengumpulan Data, (e) Instrumen pengumpulan data, dan (f) Teknik analisis data.

   a. Desain Uji Coba

      Pada desain uji coba produk ini, dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap desain produk, dan tahap uji coba purposive sample.

      1) Tahap desain produk.

         Pada tahap ini produk RPM yang dikembangkan meliputi : Analisis kompetensi dan tujuan pembelajaran, perancangan sintak pembelajaran mendalam, perancangan materi pembelajaran, perancangan media pembelajaran (Canva), perancangan kegiatan pembelajaran, perancangan penilaian, dan perancangan format produk RPM.

      2) Tahap uji coba purposive sampling

Pada tahap ini peneliti menggunakan uji coba sampling purposive pada siswa kelas X KKB di SMK TEKNIK PAL Surabaya sebanyak 35 siswa. Alasan penggunaan purposive sampling karena subyek dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, Siswa kelas X KKB telah memperoleh materi dasar teks anekdot, siswa kelas X KKB memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan media digital khususnya Canva, kelas X KKB relevan sebagai target implementasi RPM yang dikembangkan.

b. Subyek Uji Coba
   Satu kelas penuh siswa kelas X KKB yang berjumlah 35 siswa, guru Bahasa Indonesia sebagai praktisi, dan validator ahli materi/pembelajaran.
c. Jenis Data
   Data kualitatif yang diperoleh dari angket dan wawancara, serta data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa.
d. Teknik Pengumpulan Data
   Teknik wawancara dan pengisian angket untuk memperoleh data analisis kebutuhan dan data kepraktisan RPM serta teknik tes untuk mengukur efektivitas pengembangan RPM dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik di Canva terhadap ketercapaian ketuntasan belajar siswa.
e. Instrumen Pengumpulan Data
   Instrumen data yang digunakan dalam tahap uji coba produk adalah lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes menulis teks anekdot, dan dokumentasi.
f. Teknik Analisis Data
   Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari siswa, guru dan angket validasi dari para ahli berupa saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari prosentasi hasil

tes siswa terhadap hasil pengembangan RPM pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik di Canva.

2. Penilaian Produk
   a. Desain Eksperimen

      Dilakukan melalui kegiatan validasi sebelum produk RPM diuji cobakan. selanjutnya diuji cobakan sampel populasi yaitu siswa kelas X KKB SMK TEKNIK PAL Surabaya. Setelah uji coba peneliti merevisi produk. Jika tidak ada revisi, hasil uji coba digunakan peneliti untuk mengukur dan menilai tingkat keberhasilan RPM yang dikembangkan.

   b. Subjek Eksperimen

      Subjek eksperimen dalam tahap penilaian produk adalah data yang sudah diperoleh dari hasil validasi dan data dari hasil ujicoba. Data hasil ujicoba dalam sampel populasi.

   c. Jenis Data

      Jenis data yang diperoleh adalah data hasil wawancara guru dan angket siswa untuk melakukan analisis kebutuhan, data hasil presentase validasi ahli materi/pembelajaran dan guru pengguna, data angket respon guru pengguna dan siswa untuk menilai kepraktisan produk RPM, serta data yang diperoleh dari nilai hasil belajar siswa secara mandiri dan nilai hasil produk siswa untuk menilai keefektifan produk RPM yang telah dikembangkan.

   d. Teknik Pengumpulan Data

      Teknik pengumpulan data dalam penilaian produk adalah dengan melakukan rekapitulasi terhadap hasil validasi dan hasil uji coba produk RPM.

   e. Instrumen Pengumpulan Data

      Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penilaian produk RPM adalah tabel hasil rekapitulasi validasi RPM, tabel rekapitulasi hasil belajar siswa dan

produk siswa berupa komik anekdot digital, tabel rekapitulasi respon guru pengguna terhadap produk RPM dalam pembelajaran, serta tabel rekapitulasi respon siswa terhadap pembelajaran menulis teks anekdot bentuk komik dengan media Canva.

f. Teknik Analisis Data

Digunakan teknik analisis isi atau deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.