

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STENOGRAFI BERBENTUK  
KOMIK PADA MATA PELAJARAN STENOGRAFI BAHASA INGGRIS  
PADA SISWA SMK KELAS XII KOMPETENSI KEAHLIAN  
ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK PANCASILA 2 KUTOARJO**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :  
Manik Sinatra Murti  
NIM 10402244005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STENOGRAFI BERBENTUK  
KOMIK PADA MATA PELAJARAN STENOGRAFI BAHASA INGGRIS  
PADA SISWA SMK KELAS XII KOMPETENSI KEAHLIAN  
ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK PANCASILA 2 KUTOARJO**



Disetujui  
Dosen Pembimbing,

  
Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd  
NIP. 19801207 200604 2 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STENOGRAFI BERBENTUK KOMIK  
PADA MATA PELAJARAN STENOGRAFI BAHASA INGGRIS PADA SISWA SMK  
KELAS XII KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK PANCASILA 2 KUTOARJO**

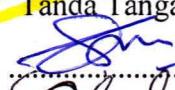
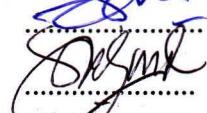
yang disusun oleh:

MANIK SINATRA MURTI

NIM 10402244005

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 9 Maret 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Joko Kumoro, M. Si	Ketua Pengaji		6 / 4 2017
Siti Umi Khayatun, M. M. Pd	Sekretaris Pengaji		4 / 4 2017
Dra. Rosidah, M.Si	Pengaji Utama		22 / 3 2017

Yogyakarta, 7 April 2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Manik Sinatra Murti  
NIM : 10402244005  
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Stenografi Berbentuk Komik Pada Mata Pelajaran Stenografi Bahasa Inggris pada Siswa SMK Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 7 April 2017  
Penulis



Manik Sinatra Murti  
NIM. 10402244005

## **MOTTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) maka kerjakanlah sungguh - sungguh (urusan) yang lain, dan kepada Tuhanmulah kamu berharap.”

(QS. Al Insyirah: 6-8)

“ Berkhayal adalah awal kreasi. Kita membayangkan sesuatu yang kita inginkan. Kita memilih seperti yang kita khayalkan dan pada akhirnya kita menciptakan apa yang kita pilih”.

(George Bernard Shaw)

“Dream’s will show you where you are and where you are going. They reveal your destiny”

(Carl Jung)

“Hiduplah tanpa jeda”

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulilah, karya ini saya persembahkan kepada untuk:

“Allah SwT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia yang tiada tara untuk seluruh umatNya”

➤ Kedua Orangtuaku

Ibu Dwiningsih dan Bapak Munawir yang selalu memberikan dan mencerahkan rasa kasih sayangnya, membimbing, tauladan, mendidik serta doa yang selalu mengiringiku sampai saat ini.

➤ Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STENOGRafi BERBENTUK  
KOMIK PADA MATA PELAJARAN STENOGRafi BAHASA INGGRIS  
PADA SISWA SMK KELAS XII KOMPETENSI KEAHLIAN  
ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK PANCASILA 2 KUTOARJO**

Oleh:  
Manik Sinatra Murti  
NIM.10402244005

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mengetahui prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran stenografi berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran; (2) mengetahui kelayakan komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran berdasarkan penilaian/ validasi ahli materi, dan ahli media; (3) mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam pembelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa kelas XII Administrasi Perkantoran SMK Pancasila 2 tahun ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini ahli media, ahli materi, dan 34 siswa kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran tahun ajaran 2015/2016 di SMK Pancasila 2 Kutoarjo. Yang mana 4 siswa untuk uji coba terbatas, dan 30 siswa untuk uji coba lapangan utama. Penelitian pengembangan yang diterapkan terdiri atas beberapa tahapan yaitu; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, uji coba terbatas, revisi produk 1, uji coba lapangan utama, Revisi Produk 2, dan produksi massal. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan wawancara, data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif menggunakan frekuensi, dan data yang diperoleh secara wawancara dianalisis dengan teknik analisis kualitatif. Uji validitas butir dilakukan dengan teknik korelasi *product moment* dari *Pearson*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media pembelajaran berbentuk komik pada stenografi bahasa Inggris sebagai media pembelajaran menggunakan acuan Sugiono (2008: 289) yang sudah dimodifikasi, yaitu; Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, uji coba terbatas, revisi produk 1, Uji coba lapangan utama, Revisi Produk 2, dan Produksi massal; (2) Berdasarkan uji kelayakan menurut ahli media pembelajaran adalah sebesar 143 (81%), sedangkan total skor uji kelayakan menurut ahli materi adalah sebesar 148 (89,69%) dan; (3) tanggapan siswa terhadap komik stenografi bahasa Inggris sebagai media pembelajaran cukup baik sesuai dengan hasil uji responden siswa pada uji coba terbatas pada 4 siswa adalah sebesar 294 (76%) dan uji coba lapangan pada 30 siswa untuk semua aspek sebesar 2.508 (87%). Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran berbentuk komik stenografi bahasa Inggris untuk kelas XII SMK Administrasi perkantoran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci : media pembelajaran, komik, stenografi bahasa Inggris.**

**DEVELOPING STENOGRAPHY COMICS AS LEARNING MEDIA FOR  
TEACHING STENOGRAPHY ENGLISH TO GRADE XII STUDENT OF  
OFFICIAL ADMINISTRATION EXPERTISE COMPETENCE  
OF SMK PANCASILA 2 KUTOARJO**

*By:*

Manik Sinatra Murti  
NIM.10402244005

**ABSTRACT**

*The Purposes of this development research are: (1) to describe the development process of stenography comics as learning media for teaching stenography English to grade XII student of official administration expertise competence of SMK Pancasila 2 Kutoarjo (2) to determine quality of stenography comics as learning media for teaching stenography English to grade XII student of official administration expertise competence of SMK Pancasila 2 Kutoarjo on media expert, course expert; (3) determine assessment from student of class XII of official administration expertise competence of SMK Pancasila 2 Kutoarjo.*

*The type of the research is Research and Development (R&D). The subjects of the research were media expert, course expert and 34 grade XII students of official administration in academic year of 2016/2017 at SMK Pancasila 2 Kutoarjo. Which amounted to 34 persons, that consisted of 4 person to preliminary field and 30 person to operational field testing. The step of the research were potency and problem, research and information collecting, design product, design validation, design revision, product testing, preliminary field, product revision 1, operational field testing, final product revision, mass production. The instrument of the research were questionnaires and interview guidelines. The data obtained from the questionnaire were analyzed quantitatively using frequency and those obtained from interview guidelines were analyzed qualitatively. The item validity test was done by correlation technique of Product Moment from Pearson. While the reliability test was done by Alpha Cronbach formula.*

*The research and development result showed that: (1) research was conducted in several phases which are adapted from Sugiono research and development design. The step of the research were: potency and problem, research and information collecting, design product, design validation, design revision, product testing, preliminary field, product revision 1, operational field testing, final product revision, mass production. (2) The result validation media expert are: got a score of 143 (81%) in "very good" category. Validation materials expert are: got score 148 (89,69%) in "very good" category. (3) and from student got a score 2.508 (87%) in "very good" category. It could be concluded that stenography comics as learning media for teaching stenography English to grade XII student of official administration expertise competence of SMK Pancasila 2 Kutoarjo was the decent.*

**Key Words:** learning media, comics, stenography English

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Stenografi Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran Stenografi Bahasa Inggris pada Siswa SMK Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembuatan karya ini tidak akan berhasil tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan keputusan penetapan pembimbing Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Drs. Nurhadi, M.M., Wakil Dekan I FE UNY yang telah memberikan izin penelitian untuk keperluan skripsi.
4. Bapak Joko Kumoro, M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Administrasi perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Sutirman, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Ibu Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang dengan sabar membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Rosidah, M.Si., Dosen Narasumber yang telah memberikan bimbingan dan ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan ilmunya selama kuliah.
9. Bapak Deni Hardianto, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan masukan dan saran dalam pengembangan komik sebagai media pembelajaran stenografi bahasa Inggris.
10. Ibu Eni, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Pancasila 2 Kutoarjo sekaligus selaku guru pengampu mata pelajaran Stenografi Bahasa Inggris SMK Pancasila 2 Kutoarjo yang telah memberikan ijin kepada peneliti juga yang telah bersedia membimbing, membantu memberi arahan serta berpartisipasi langsung dalam penelitian ini.
11. Kepala Sekolah SMK Kartini Purworejo yang telah menerima serta memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas XII SMK Pancasila 2 Kutoarjo atas kerjasama dan partisipasinya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
13. Siswa Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK Kartini Purworejo yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

14. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adik, yang telah memberikan dukungan dan do'a serta motivasinya agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
15. Sahabat-sahabatku Dita Rahmawati I, Novita Kurniawati dan Wahyu Samudra Wardani, dan Tyas Rupiasih terima kasih atas doa, dukungan, dan inspirasi yang senantiasa tidak berhenti diberikan.
16. Teman-teman terbaikku Eka Nov, Riki, Eka Laela, Triksi, Rina, Anita, Indra, Farihin, Ucok, Wati, Singgih, Ari, Fitri, Cecep, Dian, Jon, Johan. Terima kasih atas dukungan, inspirasi, dan motivasi yang senantiasa diberikan.
17. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran A dan B 2010 dan 2011, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, motivasi, dan doa kalian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam terselesaikannya skripsi ini namun tidak bisa disebutkan satu persatu karena terbatasnya halaman ini.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati demi perbaikan penulisan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik bagi pembaca maupun dunia pendidikan.

Yogyakarta, 7 April 2017

Penulis,



Manik Sinatra Murti

NIM. 10402244005

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Batasan Masalah .....	13
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Pengembangan .....	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
G. Spesifikasi Produk .....	17
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>18</b>
A. Deskripsi Teori .....	18
1. Pembelajaran Stenografi.....	18
2. Media Pembelajaran .....	24
3. Media Pembelajaran Berbentuk Komik .....	33
B. Penelitian yang Relevan .....	48
C. Kerangka Berfikir .....	51
D. Pertanyaan Penelitian .....	53

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Metode Pengembangan .....	55
B. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	56
1. Tahap Potensi dan Masalah .....	56
2. Tahap Pengumpulan Data .....	57
3. Tahap Desain Produk .....	58
4. Tahap Validasi Desain .....	59
5. Tahap Revisi Desain.....	59
6. Tahap Pengembangan/ Pembuatan komik .....	59
7. Uji Coba Terbatas .....	60
8. Tahap Revisi Produk 1 .....	61
9. Uji Coba Lapangan Utama .....	60
10. Tahap Revisi Produk 2 .....	61
11. Tahap Produksi Massal .....	61
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
D. Uji Coba Produk .....	62
1. Desain Uji Coba .....	62
2. Subjek Uji Coba .....	63
E. Jenis Data .....	63
F. Teknik Pengumpulan Data .....	64
G. Instrumen Penelitian .....	65
1. Instrumen untuk Ahli Materi .....	68
2. Instrumen untuk Ahli Media.....	69

3. Instrumen untuk Siswa.....	71
H. Uji Coba Instrumen.....	71
1. Uji Validitas Instrumen.....	72
2. Reliabilitas Instrumen .....	74
I. Teknik Analisis Data .....	75

## **BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 79**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	79
1. Deskripsi Tempat Penelitian .....	79
2. Deskripsi Data Penelitian.....	82
B. Hasil Penelitian .....	83
1. Hasil Potensi dan Masalah .....	83
2. Hasil Pengumpulan Data.....	85
3. Hasil Desain Produk .....	86
4. Hasil Pengembangan.....	86
5. Hasil Validasi .....	88
a. Validasi Ahli Materi .....	88
b. Validasi Ahli Media .....	98
6. Revisi Produk .....	105
7. Uji Coba Produk .....	106
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	144
D. Kajian Produk Akhir .....	146

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>148</b>
A. Kesimpulan .....	148
B. Kelemahan Penelitian .....	149
C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	150
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>151</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>154</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Komik .....	65
Tabel 2.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi .....	68
Tabel 3.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media .....	70
Tabel 4.	Kisi – Kisi Instrumen Angket .....	71
Tabel 5.	Pedoman Tingkat Reliabilitas .....	75
Tabel 6.	Rumus Konversi Skor Kriteria Ideal .....	76
Tabel 7.	Tabel Skla Presentase .....	77
Tabel 8.	Sarana Dan Prasarana .....	80
Tabel 9.	Jumlah Peserta Didik SMK Pancasila 2 Kutoarjo.....	81
Tabel 10	Tabel Skor Penilaian Kelayakan Komik Ahli Materi .....	89
Tabel 11.	Validasi Aspek Kualitas Isi/ Materi oleh Ahli Materi .....	92
Tabel 12	Validasi Aspek Kemanfaatan pada Strategi belajar oleh Ahli Materi ...	93
Tabel 13	Validasi Aspek Kebahasaan oleh Ahli Materi .....	94
Tabel 14.	Validasi Aspek Penyajian oleh Ahli Materi .....	95
Tabel 15.	Validasi Aspek Tampilan Menyeluruh oleh Ahli Materi .....	96
Tabel 16.	Analisa Skor Valiadasi oleh Ahli Materi .....	97
Tabel 17.	Validasi Aspek Kebahasaan oleh Ahli Media .....	99
Tabel 18.	Validasi Aspek Penyajian oleh Ahli Media .....	100
Tabel 19.	Validasi Aspek Kemanfaatan oleh Ahli Media .....	101
Tabel 20.	Validasi Aspek Tampilan Menyeluruh Ahli Media .....	102
Tabel 21.	Analisa Gabungan Dari Semua Aspek .....	103
Tabel 22.	Rata-Rata Hasil Penilaian Uji Terbatas.....	106
Tabel 23.	Rata-Rata Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan .....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kerangka berfikir .....	53
Gambar 2.	Diagram batang penilaian kelayakan komik dan kelayakan ideal .....	91
Gambar 3.	Diagram batang penilaian oleh ahli materi .....	98
Gambar 4.	Diagram batang penilaian oleh ahli media .....	104
Gambar 5.	Halaman judul.....	109
Gambar 6.	Halaman kata Pengantar .....	110
Gambar 7.	Daftar isi .....	111
Gambar 8.	Dari Penulis.....	112
Gambar 9.	Halaman Tujuan umum dan khusus Penjabaran contoh .....	114
Gambar 10.	Awal Pengenalan tokoh .....	115
Gambar 11.	Awal Pengenalan huruf steno .....	116
Gambar 12.	Perbedaan steno Inggris dan Indo .....	117
Gambar 13.	Halaman pengenalan steno Inggris .....	118
Gambar 14.	Halaman pengenalan sambungan steno.....	119
Gambar 15.	Sambungan steno .....	120
Gambar 16.	Cara menaklukkan stenografi .....	121
Gambar 17.	Huruf t dan nt.....	125
Gambar 18	Huruf I.....	126
Gambar 19	Huruf ie .....	127
Gambar 20	Huruf p dan f/v.....	128
Gambar 21	Huruf a/ae, u/u: .....	129
Gambar 22	Huruf th, dj/j, d, nd, s/v.....	130
Gambar 23	Huruf ei, oi, au .....	131
Gambar 24.	Contoh pemakaian huruf ei dan au .....	132
Gambar 25.	Huruf g, b, st dan w.....	133
Gambar 26.	Huruf y dan ch.....	134
Gambar 27.	Huruf o, e dan ou .....	136
Gambar 28.	Contoh dalam kata-kata.....	138
Gambar 29.	Daftar Pustaka .....	140
Gambar 30.	Halaman sampul belakang sambungan steno.....	142

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus.....	155
Lampiran 2. Program Tahunan.....	159
Lampiran 3 Program Semester .....	160
Lampiran 4. Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan Sekolah Menengah Kejuruan.....	162
Lampiran 5. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi.....	166
Lampiran 6. Instrumen Validasi untuk Ahli Media .....	170
Lampiran 7. Instrumen Uji Coba Produk untuk .....	174
Lampiran 8. Hasil Penilaian Validasi Produk oleh Ahli Materi .....	179
Lampiran 9. Hasil Penilaian Validasi Produk oleh Ahli Media.....	183
Lampiran 10. Analisis Perhitungan Kualitas Komik Menurut Ahli Materi .....	185
Lampiran 11 Analisis Perhitungan Kualitas Komik Menurut Ahli Media .....	188
Lampiran 12. Surat Penelitian.....	191

## **BAB I**

### **PEDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Hal ini didukung oleh UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa,

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Sekolah Menengah Kejuruan selanjutnya disebut SMK merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebagai

bagian dari Pendidikan Nasional merupakan satuan pendidikan yang mengutamakan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan *specific human capital* di mana akan menciptakan tenaga kerja yang memiliki kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan pada bidang tertentu dengan *performance value* yang baik. Sejak awal siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dibekali dengan keterampilan praktis dan pengalaman kerja (semacam didik *on-the-jobtraining*) dalam kekhususan tertentu yang berhubungan langsung dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Berdasarkan Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan melalui Keputusan Direktur Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 251/ C/ KEP/ MN/ 2008 tanggal 22 Agustus 2008 terdapat 6 (enam) bidang keahlian yang dikembangkan di sekolah menengah kejuruan (SMK), dengan total program studi keahlian sebanyak 40, dan kompetensi kehlian sebanyak 121.

Salah satu bidang keahlian pada sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah Bisnis Manajemen, yang mana pada bidang keahlian bisnis dan manajemen terdapat kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran pada proses pembelajarannya mempelajari mengenai beberapa kompetensi yang berhubungan dengan

aktivitas suatu kantor seperti tulis menulis, pengelolaan peralatan dan dokumen kantor, pengelolaan perjalanan bisnis, dan lain – lain.

Stenografi merupakan salah satu kompetensi yang menjadi ciri khas dan merupakan kompetensi keahlian produktif administrasi perkantoran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang Bisnis dan Manajemen yang menarik karena didalamnya dipelajari seni menulis cepat menggunakan huruf stenografi. Keterampilan menulis cepat ini diperlukan siswa pada saat melaksanakan praktik kerja industri (Prakerin) atau sebagai seorang sekretaris dan pegawai kantor. Penggunaan tulisan stenografi dapat mempercepat dalam menulis dibandingkan dengan tulisan latin. Hal ini dapat menghemat waktu, tenaga, kertas, pensil/pena, bahkan biaya.

Adanya kemajuan teknologi telah mempengaruhi semua sektor kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran serta cara penyampaian materi. Penggunaan media menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan kegiatan belajar yang optimal, kegiatan belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula, hasil belajar yang optimal merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas.

Dewasa ini perkembangan teknologi yang begitu pesat, peran guru tidak hanya cukup dengan kemampuan membela jarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Saat ini media konvensional seperti media cetak tetap masih dipergunakan. Media cetak masih merupakan sumber informasi

yang banyak dipergunakan untuk berbagai keperluan walaupun media elektronik sudah berkembang cepat dan dapat menampilkan berbagai informasi lebih menarik.

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran stenografi adalah buku panduan maupun modul stenografi. Buku maupun modul tersebut sering membuat para siswa yang ingin belajar stenografi merasa jemu, bosan dan malas, karena isi dan cara penyampaiannya kurang menarik. Buku teks merupakan salah satu sumber belajar dan bahan ajar yang banyak digunakan dalam pembelajaran.

Pada lembaga-lembaga pendidikan, buku sebagai salah satu media cetak masih merupakan sumber belajar utama selain guru. Khususnya daerah yang masih belum terjangkau oleh media elektronik, buku menjadi andalan siswa dan guru sebagai sumber belajar. Namun, meskipun konvensional dan sudah dipergunakan cukup lama dan dianggap tradisional, buku teks pelajaran masih cukup mampu memberikan kontribusi yang baik pada pembelajaran. Beberapa materi pembelajaran tidak dapat diajarkan tanpa bantuan buku teks pelajaran.

Guru hendaknya membuat media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih optimal. Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan yaitu dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learner centered*). Sehingga guru dituntut untuk dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa melalui media tersebut. Proses pembelajaran akan lebih

mudah dimengerti oleh siswa apabila diikuti dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran ini penting karena dapat memunculkan komunikasi dua arah (interaktivitas). Setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan kompetensi pada pelajaran tersebut.

Proses pendidikan pada hakikatnya berfokus pada kegiatan belajar dan pembelajaran. Pada tahap pendidikan anak usia 15 sampai 17 tahun, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan media yang di dalamnya terdapat gambar animasi atau kartun yang menarik perhatian dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu materi tanpa adanya paksaan sehingga pembelajaran berlangsung secara komunikatif dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi dan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran stenografi bahasa Inggris di SMK Pancasila 2 Kutoarjo, ditemukan bahwa siswa ditemukan bahwa siswa yang telah mempelajari stenografi Bahasa Inggris menganggap pelajaran stenografi merupakan pelajaran yang membosankan. Siswa kurang termotivasi, kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas. Keadaan ini mengakibatkan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar dalam mata pelajaran stenografi belum maksimal.

Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal huruf stenografi, menuliskan huruf stenografi serta menyambung huruf stenografi untuk membentuk suatu kata maupun kalimat. Pada saat mengikuti mata pelajaran

stenografi bahasa Inggris 55% siswa mengalami kesulitan dalam menulis huruf stenografi dapat dilihat pada saat menyambung huruf dan menuliskan huruf dalam bentuk kata-kata maupun kalimat masih banyak terjadi kesalahan serta hasil nilai ulangan siswa pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris terdapat 19 siswa dari jumlah keseluruhan 34 siswa tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan.

Pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah dan menggunakan modul kurang memberikan hasil yang belum maksimal, siswa merasa jemu, motivasi siswa menjadi rendah dan nilai yang diperoleh kurang maksimal, Rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan karena: (1) kurangnya motivasi siswa untuk belajar mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas; (2) kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru; (3) penyampaian materi oleh guru kurang jelas sehingga siswa kurang menangkap materi pelajaran; (4) siswa menganggap bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar; (5) peran guru sebagai fasilitator dan moderator bagi terciptanya situasi belajar yang kondusif bagi siswa belum dilaksanakan secara optimal; (6) sebagian besar guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif; (7) belum adanya media pembelajaran berbentuk komik pada mata pembelajaran stenografi Bahasa Inggris sehingga tujuan kompetensi dasar dan KKM yang telah ditetapkan tidak dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran konvensional seperti ini membuat kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung juga lemahnya keinginan siswa dalam memperkaya sumber bacaan di perpustakaan juga merupakan faktor penyebab rendahnya prestasi belajar siswa di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran stenografi adalah buku maupun modul stenografi. Buku maupun modul tersebut sering membuat para siswa yang ingin belajar stenografi merasa jemu, bosan dan malas, karena isi dan cara penyampaiannya kurang menarik.

Modul pembelajaran yang terlalu banyak *sequence* (rangkaian) materi kadang membosankan siswa untuk membacanya secara tuntas. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya, sehingga stenografi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit, rumit, dan membosankan bagi siswa. Hal ini biasa terjadi pada siswa SMK kelas XII yang baru mengenal stenografi bahasa Inggris, hal ini akan mempengaruhi motivasi siswa dalam mempelajari stenografi bahasa Inggris.

Pembelajaran dengan prosedur variasi yang dikembangkan secara manual masih memberikan kesan kurang memotivasi siswa. Banyaknya siswa yang malas membaca modul membuat mereka hanya mengandalkan penjelasan dari guru sehingga guru dianggap satu-satunya sumber belajar. Selain itu metode pembelajaran yang selama ini dilakukan masih lemah dalam konteks keberlanjutan program belajar dikarenakan pada mata pelajaran

stenografi di SMK administrasi Perkantoran yang secara struktur kurikulum masih bergabung dengan mata pelajaran Produktif Administrasi Perkantoran dengan standar kompetensi membuat dokumen, guru cenderung sedikit memberikan pendalaman materi secara detail.

Berdasarkan temuan masalah yang ada pada kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo tersebut, maka diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, memotivasi siswa dan tidak membosankan yang dapat menumbuhkan interaksi dengan siswa lain. Penyampaian materi pelajaran stenografi membutuhkan media yang unik, serta perencanaan proses belajar mengajar yang menarik.

Seorang guru membutuhkan sebuah media yang tepat dan efektif dalam mengoptimalkan keterampilan siswa dalam pembelajaran stenografi. Media pendidikan sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai.

Selama ini guru dalam menyampaikan materi stenografi hanya terbatas pada penggunaan satu media pembelajaran yaitu dengan buku-buku maupun modul pembelajaran. Disamping itu, dengan adanya inovasi pendidikan yaitu pembaharuan dalam bidang kurikulum, metode, model pembelajaran, maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas

pendidikan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran stenografi berbentuk komik.

Komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya. Penggunaannya yang luas dengan dengan ilustrasi yang bervariasi, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan orangnya yang realistik menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta untuk memperluas minat baca.

Media pembelajaran berbentuk komik stenografi ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat huruf senografi. Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berbentuk komik stenografi bahasa Inggris yang mana komik ini dapat mempermudah proses belajar siswa serta proses pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik. Selain itu komik dapat mempercepat proses penerimaan pesan yang akan disampaikan dan memungkinkan pesan yang akan didapat oleh siswa akan tersimpan lebih lama dalam ingatan mereka.

Komik adalah buku bacaan bergambar yang isinya bersifat santai dan penuh dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu. Komik juga memiliki banyak keunggulan apabila dibandingkan dengan media pembelajaran yang

lainnya. Salah satu kelebihan komik adalah sifatnya yang permanen, yaitu dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berulangkali mengunaakan media komik di luar sekolah dan mengulang pelajaran setiap saat.

Lebih dari itu komik merupakan bentuk komunikasi visual yang lebih memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Komik akan membantu siswa dalam menerjemahkan bahasa cerita ke dalam penyampaian materi. Gambar membuat cerita menjadi mudah diserap. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diingat dan diikuti. Sehingga dapat dikatakan komik sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya.

Media pembelajaran komik akan lebih efektif dan lebih efesien dibandingkan media lain karena komik dapat meningkatkan daya serap informasi karena dituturkan dalam kesatuan cerita. Oleh karena itu, komik stenografi ini dapat membuat pembelajaran stenografi itu menjadi menarik dan mempermudah bagi para siswa, mahasiswa, dan para peminat yang ingin belajar stenografi. Selain itu, isi dan cara penyampaian komik tersebut tidak bersifat monoton dan tidak penuh dengan teks, melainkan ada gambar atau visualisasinya sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menghasilkan model pembelajaran di kelas yang

menyenangkan. Materi yang dipilih untuk dibuat media komik disesuaikan dengan materi pada silabus.

Komik dengan format cerita pendek dapat mengoptimalkan perhatian siswa dalam belajar dan menarik siswa untuk menyelesaikan membaca komik sampai selesai untuk mengetahui keseluruhan cerita. Cerita yang ada pada komik yang dikembangkan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Komik sebagai sumber belajar akan mempermudah proses pembelajaran khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak kedalam contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Media komik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk SMK kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran yang dapat mempermudah proses belajar siswa dan mengetahui kelayakannya, yang diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk memotivasi dan merangsang siswa belajar mandiri efektif, dan efisien. Untuk itu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran stenografi berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris pada siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, pengajaran dengan komik stenografi diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa SMK Pancasila 2 Kutoarjo yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan simbul huruf stenografi karena banyak huruf yang hampir sama, juga pada saat menyambung huruf untuk membentuk suatu kata maupun kalimat.
2. Siswa kurang antusias dan perhatian serta konsentrasi siswa kurang terpusat pada saat mengikuti pelajaran.
3. Penyampain materi oleh guru kurang jelas sehingga siswa kurang menangkap materi pelajaran.
4. Siswa menganggap bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar.
5. Peran guru sebagai fasilitator dan moderator bagi terciptanya situasi belajar yang kondusif bagi siswa belum dilaksanakan secara optimal.
6. Guru stenografi di SMK Pancasila 2 Kutoarjo mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif;
7. Siswa kurang tertarik belajar stenografi menggunakan modul.
8. Belum dikembangkannya komik stenografi bahasa Inggris untuk mempermudah proses belajar siswa SMK kelas XII.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti memusatkan perhatian pada belum dikembangkannya komik stenografi bahasa Inggris untuk mempermudah proses belajar siswa SMK kelas XII yang mana akan mendorong ketertarikan siswa untuk belajar stenografi bahasa Inggris dan keinginan untuk membuat siswa lebih mudah belajar stenografi secara mandiri dengan media yang mereka sukai. Oleh karena itu, penulis membatasi permasalahan pada “Pengembangan dan pengujian kelayakan media stenografi berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran stenografi berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran?
2. Bagaimana kelayakan produk komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran berdasarkan penilaian/ validasi ahli materi, dan ahli media?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai media pembelajaran?

## **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran stenografi berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.
2. Mengetahui kelayakan produk komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran berdasarkan penilaian/ validasi ahli materi, dan ahli media.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai media pembelajaran

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritik

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Azhar Arsyad, 2002:26), yang menyatakan bahawa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Sedangkan secara rinci manfaat teoritik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran mata pelajaran stenografi bahasa Inggris
- 2) Membantu memperjelas dalam memahami materi yang disampaikan mengenai mata pelajaran stenografi bahasa Inggris
- 3) Meningkatkan pemanfaatan komik bagi pembelajaran untuk siswa SMK.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbentuk komik.

2. Secara Praktik

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan komik stenografi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris.
- 2) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran stenografi bahasa Inggris melalui media pembelajaran komik.

3) Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi mata pelajaran stenografi Bahasa Inggris bagi pembelajaran untuk siswa SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

b. Bagi Guru

- 1) Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbentuk komik, serta komik stenografi ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran stenografi bahasa Inggris di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.
- 3) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.
- 2) Meningkatnya motivasi, dan minat siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.
- 3) Memotivasi *stakeholder* sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk baik untuk kegiatan pembelajaran secara klasikal maupun individu.

## **G. Spesifikasi Produk**

Produk Komik bahasa Inggris ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Komik stenografi bahasa Inggris yang sesuai dengan materi stenografi bahasa Inggris yang dipelajari siswa SMK jurusan Administrasi berdasarkan silabus
2. Komik stenografi bahasa Inggris berisi cerita dengan tema tentang kehidupan sehari – hari dan alur cerita yang mudah dipahami serta format cerita pendek yang mana dapat mengoptimalkan perhatian siswa dalam belajar dan menarik siswa untuk menyelesaikan membaca komik sampai selesai untuk mengetahui keseluruhan cerita
3. Komik stenografi bahasa Inggris disajikan dalam bentuk buku yang dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun, sehingga siswa dapat berulangkali menggunaakan media komik di luar sekolah dan mengulang pelajaran setiap saat.
4. Komik stenografi bahasa Inggris memuat gambar kartun bersifat santai dan penuh dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu.
5. Komik stenografi bahasa Inggris mampu membuat pembelajaran stenografi menjadi lebih menarik dan berkesan bagi siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pembelajaran Stenografi**

###### **a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, dan aspek lain yang ada pada individu.

Belajar dapat dirumuskan sebagai suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil pengalaman yang berlalu. Menurut Dr Mustofa Fahmi (Mustaqim, 2008:34) “Belajar adalah ungkapan yang menunjuk aktifitas yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku atau pengalaman”. Hal ini juga didukung dengan pendapat Dimyati Mahmud (1989: 121-122) bahwa “Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman”.

Menurut Cagne dan Biggs (Tengku Zahra Djaafar, 2001:2) “Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang mempengaruhi siswa

sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah, dengan tujuan membantu siswa atau orang untuk belajar”.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Menurut Tengku Zahra Djaafar, pembelajaran merupakan usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang belajar berperilaku tertentu dalam kondisi tertentu. Sedangkan menurut Sudjana, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Menurut Heri Rahyubi (2012: 8) setidaknya ada 3 (tiga) variabel yang perlu diperhatikan dalam aktivitas pembelajaran, yaitu:

1. Variabel Kondisi Pembelajaran yang meliputi: karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, kendala pembelajaran dan tujuan instruksional;
2. Variabel Metode Pembelajaran yang meliputi: strategi pengorganisasian, strategi pengelolaan, dan strategi penyampaian pembelajaran;
3. Variabel Hasil Pembelajaran, yang meliputi: efektifitas, efisiensi, dan daya tarik;

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dikatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, teknik mengajar, siswa, media, guru dan evaluasi hasil belajar.

b. Pengertian Stenografi

Stenografi berasal dari bahasa Yunani, yang terdiri dari 2 (dua) kata yaitu “STENOS” yang berarti singkatan atau pendek dan “GRAPHEIN” yang berarti tulisan. Jadi stenografi (*stenography*) berarti tulisan singkat atau tulisan pendek. Tulisan steno dibuat dan disusun sedemikian rupa pendek dan singkat sehingga dalam penulisannya lebih cepat. Dalam Stenografi menggunakan tanda-tanda khusus yang lebih singkat daripada tulisan panjangnya (*longhand*), dan kemudian disempurnakan dengan menambah beberapa singkatan (sudah singkat disingkat lagi ), sehingga waktu yang digunakan untuk menulis stenogramnya lebih cepat dibanding untuk pengucapannya.

Misalnya orang yang menulis huruf latin t diperlukan 4 gerakan, sedangkan untuk menulis huruf t dengan menggunakan huruf steno hanya diperlukan satu gerakan saja, karena hampir setiap lambang atau simbol pada huruf steno hanya memerlukan satu gerakan saja. Maka karena pendeknya gerakan atau sedikitnya gerak yang dibutuhkan dalam menulis steno, stenografi jauh lebih cepat dibanding dengan tulisan latin.

### c. Fungsi dan Tujuan Pembeajaran Stenografi

Tujuan mempelajari stenografi bahasa Inggris dengan sistem Karundeng adalah agar membekali tamatan SMK dalam berbagai kompetensi agar mereka dapat menguasai dan menerapkan penulisan bahasa Inggris dengan dasar tulisan sistem karundeng, mengucapkan kata-kata bahasa Inggris dengan benar serta dapat membaca kembali tulisan steno dengan lancar dan benar.

Pada dasarnya belajar stenografi adalah untuk menulis atau menangkap pembicaraan/pidato/suara yang kita dengar dari sumber suara. Sumber suara ini dapat kita dengar dari seseorang, radio, televisi, tape recorder dan lain sebagainya. Salah satu profesi yang erat kaitannya dengan ketrampilan stenografi adalah wartawan. Ketrampilan ini bisa dipakai oleh wartawan saat mencatat berita atau mewawancara narasumber. Dengan ketrampilan menulis cepat, ia bisa memperoleh bahan berita dengan lebih cepat.

Adapun manfaat dari belajar stenografi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat hasil persidangan atau risalah lengkap.
2. Hasil sidang notulis sidang atau panitia sidang pengadilan.
3. Untuk mencatat berita atau pesan melalui pesawat telepon atau berupa sandi-sandi, baik bagi operator sekretaris maupun bagi petugas airport.
4. Untuk mencatat dikte.
5. Mahasiswa/siswa yang pekerjaan setiap hari menulis.
6. Bagi wartawan yang bidang pekerjaannya mencari berita, menulis berita dan mewawancara orang.

7. Untuk menterjemahkan rekaman hasil sidang atau rapat, karena dengan steno dapat diterjemahkan dengan cepat.
8. Untuk mencatat dan membuat catatan yang bersifat rahasia.

<http://www.kampus-info.com/2013/11/pengertian-stenografi-dan-manfaatnya.html>

- d. Ruang Lingkup Stenografi bahasa Inggris di SMK.

Pada Kurikulum KTSP 2006 untuk SMK kompetensi keahlian Administrasi perkantoran, stenografi tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian dari standar kompetensi membuat dokumen, dan termasuk pada kompetensi dasar membuat dikte untuk menghasilkan naskah/dokumen. Dalam mempelajari stenografi Bahasa Inggris tidaklah semudah seperti halnya mempelajari stenografi Bahasa Indonesia. Dalam stenografi Bahasa Indonesia antara tulisan latin dengan ucapannya tidak ada bedanya, sehingga apabila ditulis dengan stenografi maka akan lebih mudah karena sama persis seperti tulisan latinnya dan ucapannya. Akan tetapi dalam stenografi Bahasa Inggris tidaklah demikian, dimana antara tulisan latin dan ucapannya banyak perbedaanya bahkan jauh berbeda. Oleh karena itu dalam mempelajari stenografi Bahasa Inggris harus berhati – hati dan perlu diingat bahwa dalam stenografi Bahasa Inggris tidak persis seperti tulisan latinya namun seperti ucapan/lafalnya (*pronunciation*).

Menurut Darman (1996:1) dalam mempelajari stenografi Bahasa Inggris seorang siswa dituntut untuk memiliki kemampuan:

1. Kemampuan mengucapkan kata – kata bahasa inggris
2. Kemampuan memahami tanda – tanda fonetik
3. Kemampuan menguasai simbul steno bahasa inggris beserta sambunganya dengan baik.

Bagi mereka yang telah belajar dan bahkan menguasai stenografi Bahasa Indonesia, maka untuk belajar stenografi Bahasa Inggris tidaklah sulit karena dalam stenografi Bahasa Inggris simbul huruf stenografinya hampir sebagian sama dengan stenografi Bahasa Indonesia termasuk sambunganya.

Mata pelajaran stenografi Bahasa Inggris yang digunakan pada pembelajaran ini menganut sistem karundeng, yang menggunakan tanda-tanda khusus yang lebih singkat daripada tulisan latin, dari mulai pengenalan huruf-huruf, bentuk-bentuk sambungan kemudian disempurnakan dengan peraturan-peraturan menyingkat, dan singkatan-singkatan tetap, serta menulis tanpa garis dan kecepatan. Ruang Lingkup materi stenografi bahasa Inggris dimulai dari dasar-dasar konseptual, singkatan, latihan menulis dan membaca teks bahasa Inggris dan latihan menulis dan membaca surat teks bahasa Inggris. Adapun bagian pokok dari mata pelajaran stenografi bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan dasar penulisan steno bahasa Inggris.
2. Pengenalan huruf steno bahasa Inggris sistem karundeng.
  - a. Huruf mati
  - b. Huruf Hidup
  - c. Tanda-tanda fonetik yang lain
3. Persambungan antara huruf mati dengan huruf mati, dan persambungan antara huruf hidup dan huruf hidup
4. Latihan menulis tulisan stenografi dan keterampilan membaca kata-kata bahasa Inggris dengan ejaan yang benar
5. Latihan menulis tulisan stenografi dan keterampilan membaca kalimat-kalimat bahasa Inggris dengan ejaan yang benar

5. Latihan menulis tulisan stenografi surat-surat dan keterampilan membaca teks bahasa Inggris dalam bentuk stenografi dengan ejaan yang benar.
  - a. Latihan menulis, membaca, dan melatinkan kembali surat lamaran berbahasa Inggris dalam tulisan Steno (Block Style)
  - b. Latihan menulis, membaca, dan melatinkan kembali surat balasan lamaran berbahasa Inggris dalam tulisan Steno (Semi Block Style)
  - c. Latihan menulis, membaca, dan melatinkan kembali surat panggilan untuk interview berbahasa Inggris dalam tulisan Steno (Hanging Paragraph)
  - d. Latihan menulis, membaca, dan melatinkan kembali surat Balasan berbahasa Inggris dalam tulisan Steno (Indented Style)
6. Singkatan.
  - a. Peraturan menyingkat
  - b. Singkatan tetap
  - c. Latihan menulis, membaca, dan melatinkan kembali dari tulisan singkat menjadi kalimat yang benar
7. Latihan dikte
  - a. Latihan dikte dari bahan kata-kata
  - b. Latihan dikte dari bahan kalimat
  - c. Latihan dikte dari bahan Surat (Kecepatan 12- 40 wpm)
  - d. Latihan dikte dari bahan bukan Surat ( 12-40 wpm)

(Darman : 1996)

## 2. Media Pembelajaran

### a. Sumber Belajar

#### 1) Pengertian Sumber Belajar

*Association of Educational Communication Technology (AECT)*

dalam Warsita (2008: 209) mendefinisikan bahwa sumber belajar sebagai semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa. Begitupun dengan Mulyana (2004: 48) mengatakan bahwa sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh sejumlah

informasi, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dalam proses belajar mengajar.

Sumber belajar adalah semua komponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Warsita, 2008: 209). Pendapat lain mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan (Sudjana dan Rivai , 2009: 76).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan semua komponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan belajar siswa.Tujuan digunakannya sumber belajar ini adalah meringankan pekerjaan guru serta menjamin keberlangsungan proses pembelajaran. Sumber belajar akan sangat membantu guru dalam suatu kondisi tertentu yang menyebabkan guru tidak dapat mendampingi proses pembelajaran dikelas maupun ketika siswa membutuhkan suasana baru dalam pembelajaran.

## 2) Klasifikasi Sumber Belajar

Menurut Nana Sudjana dan Rivai (2007: 79), dilihat dari segi pengembangannya sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang secara khusus atau sengaja

dirancang atau dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contohnya, buku pelajaran, modul, dan lain-lain.

2. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*). Yaitu sumber belajar yang secara tidak khusus dirancang atau dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya: surat kabar, siaran televisi, pasar, sawah, pabrik, museum, kebun binatang, terminal, pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, olahragawan dan lain-lain.

### 3) Fungsi Sumber Belajar

Agar sumber belajar yang ada dapat berfungsi dalam pembelajaran harus dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Fungsi sumber belajar menurut Karwono (2007: 4) adalah untuk :

- a. Meningkatkan produktifitas pendidikan.
- b. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran
- e. Memungkinkan belajar secara seketika
- f. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan adanya media massa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar memiliki fungsi yang cukup signifikan terhadap proses belajar mengajar.

## b. Media dalam Proses Belajar Mengajar

### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah memiliki arti perantara atau “pengantar”. Menurut AECT (*Association for Education and Communication technology*) dalam Asnawir dan Usman (2002: 11).

Mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta *instrument* yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Sementara itu menurut Bringg dalam Arif S. Sadirman (2011:6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Gerlach & Ely sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 3) bahwa:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau verbal.

Sedangkan pengertian media menurut Latuheru (1988: 9) Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara sumber pesan berupa materi pembelajaran dari pengirim pesan yaitu pemberi materi pelajaran kepada penerima pesan atau materi pembelajaran yaitu siswa sehingga siswa terangsang perasaan, pikiran, perhatian dan kemauan untuk belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala alat atau benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar, sedangkan media pembelajaran dapat diartikan saluran atau sesuatu alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan dan perbuatan siswa untuk mendorong siswa dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

## 2) Posisi Media dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, hal ini membuat media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal (I Wayan Satyasa, 2007:3). Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran sehingga tidak dapat dikesampingkan kebedaraannya dalam proses pembelajaran.

## 3) Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi dan peranan yang penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan memperkaya informasi bagi siswa, selain ini media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar, siswa menjadi lebih termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang tepat sehingga siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Media pembelajaran diharapkan mampu untuk mencegah kebosanan pada siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2008: 15) mengemukakan bahwa secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual, auditory* dan kinestetik-nya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Menurut Arsyad (2008: 16) penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dari berbagai pendapat fungsi media pembelajaran diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi, antara lain: (1) untuk menanggulangi keterbatasan dalam pembelajaran; (2) menimbulkan gairah belajar; (3) membantu proses pembelajaran bagi siswa dan guru; (4) memungkinkan siswa belajar secara mandiri; (5) memberikan pengalaman yang nyata.

#### 4) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dewasa ini semakin banyak membantu atau memberikan manfaat bagi proses belajar-mengajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran saat menyampaikan materi pelajaran. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1997: 3) adalah:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

*Encyclopedia of Education Research* dalam hamalik (1994: 15) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa siswa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, antara lain: (1) guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran saat menyampaikan materi pelajaran; (2) membawa kesegaran dan variasi pembelajaran dan pengalaman belajar siswa; (3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

### 5) Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2002: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari : buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut Taksonomi Leshin, dkk., dalam (Arsyad, 2008: 81-101), yaitu:

#### a) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

b) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, komik dan lembar lepas.

c) Media berbasis *visual*

Media berbasis *visual* (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d) Media berbasis *Audio-visual*

Media *visual* yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio-visual* adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis *audio-visual* adalah video, film, *slide* bersama *tape*, televisi.

e) Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer- Managed Instruction (CMI)*. Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian

informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. *CAI* mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Klasifikasi lain dari media pengajaran dalam Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 3) adalah sebagai berikut:

- a) Media Grafis/ Media Dua Dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan/diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain
- b) Media Tiga dimensi yaitu dalam model padat(solid model), model penampang, model susun, model kerja dan lain-lain
- c) Media Proyeksi seperti slide, film strips, penggunaan OHP dan lain-lain
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran

### **3. Media Pembelajaran Berbentuk Komik**

#### **a. Definisi Komik**

Kata komik berasal dari bahasa Inggris “comic” yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur ( Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, 1991). Dalam Kamus kata-kata serapan asing dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu :156). Sedangkan didalam

kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar dalam majalah , surat kabar, atau berbentuk buku (Poerwadarminta: 517)

Selanjutnya McCloud dalam MS. Gumelar (2011: 6) memaparkan komik sebagai “gambar - gambar dan lambang – lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 64) memberikan definisi yang senada bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Dengan berbagai defini tersebut maka fungsi komik pada dasarnya adalah untuk menghibur dalam bentuk gambar-gambar.

## **b. Bentuk dan Unsur – unsur Komik**

### **1) Panel**

Panel merupakan bidang membatasi bagian-bagian pada komik. Ada dua macam panel yaitu :

#### **a) Panel tertutup**

Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis- garis batas. Garis-garis ini disebut frame Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa.

b) Panel terbuka.

Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya.

Panel terbuka sekarang banyak cukup banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik. Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakan.

2) Gutter atau Parit

Gutter adalah jarak yang ada diantara panel - panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.

3) Balon Kata

Balon kata memuat memuat kata- kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada 4 jenis umum balon kata yaitu :

- a. Balon kata normal merupakan Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal
- b. Balon kata ekspresi merupakan Balon kata yang menunjuk ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya
- c. Balon Pikiran merupakan Balon kata yang menunjukkan pemikiran tokoh dalam komik.
- d. Captions secara umum digunakan untuk pengisahan atau penjelasan naratif nondialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

4) Efek/ *Sound Lettering*

Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek yakni :

- a) Efek Suara Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau font menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.
- b) Efek Gerak

Efek Gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan

5) Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita.

6) Latar Belakang/*Background*

Latar belakang sangat berkaitan erat dengan tema cerita dan merupakan salah satu elemen yang sulit untuk digambar. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita

**c. Jenis-jenis Komik**

Indiria Mahasrsi (2010) mengklasifikaskan jenis-jenis komik yaitu:

1) Komik Strip (*Comic Strips*)

Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

2) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapid

an diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan comic magazine.

### 3) *Graphic Novel*

*Graphic Novel* atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa. Menurut Mario Saraceni dalam buku *The Language of Comics* (2003), istilah novel grafis semata digunakan untuk memberikan istilah yang lebih baik (baca : dewasa) bagi komik.

### 4) *Web comic*

*Web comic* Adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari *Web comic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang di berbagai belahan dunia.

### 5) Komik Instruksional

Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan simbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat-alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.

#### **d. Komik sebagai Media Pembelajaran**

Dalam Dunia pendidikan Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga dalam hal ini, komik dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Penggunaan komik juga memiliki kekuatan untuk menciptakan minat siswa baik itu dalam mengikuti pembelajaran maupun menciptakan minat baca siswa dikarenakan komik dibuat dalam alur cerita yang ringan serta santai juga disertai dengan gambar-gambar sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan materi yang sulit akan mudah dipahami oleh siswa.

Komik juga dapat mengajari siswa untuk menerjamahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama. Materi yang terdapat di dalam komik yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud dari materi tersebut.

Hutchinson menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik "membantu memotivasi", sedangkan 79% mengatakan komik meningkatkan partisipasi individu. Seorang guru juga

mengatakan bahwa komik membuat pembelajaran menjadi "pembelajaran yang sangat mudah" (Hutchinson, 1949).

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (Trimo, 1997:22) adalah sebagai berikut:

- 1) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya
- 2) Memudahkan anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak
- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain

Sedangkan menurut Riska Dwi dan M. Syaichudin (2010: 78) kelebihan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Peranan pokok dari buku komik dan instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada Peserta didik, serta
- 3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- 4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 5) Mempermudah anakdidik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yanglain.
- 7) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi lain

Media komik selain mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal – hal tertentu. Adapun kelemahan media komik ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing. Oleh karena

itu komik tidak dapat selalu dijadikan media pembelajaran. Dengan kata lain media belajar harus menyesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa.

- 2) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan–penolakan atas buku – buku yang tidak bergambar
- 3) Ditinjau dari segi bahasa komik menggunakan bahasa yang tidak bisa dipertanggung jawabkan

**e. Komik Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran**

Komik stenografi bahasa inggris yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran stenografi yang berbentuk buku komik (comic strip). Bahasa yang digunakan lebih mudah dimengerti daripada bahasa yang digunakan dalam buku–buku pelajaran maupun buku–buku cerita yang berbentuk narasi dalam komik ini dapat membuat pembelajaran stenografi itu menjadi menarik dan mempermudah bagi para siswa, mahasiswa, dan para peminat yang ingin belajar stenografi.

Dalam mendesain dan mengembangkan komik pembelajaran, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan, sehingga penerapan tersebut dapat dikatakan sesuai dengan prinsip penerapan teknologi pendidikan. Agar komik sebagai media pembelajaran dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang baik, maka komik harus memenuhi syarat-syarat tertentu, Hal-hal yang menjadi prinsip dalam sub kawasan desain pesan, yaitu perhatian, persepsi, dan daya serap pebelajar, yang mengatur penjabaran bentuk fisik

dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim (pembuat komik pembelajaran) dan penerima (siswa yang membaca komik pembelajaran).

Sehingga pesan yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan tersebut, serta mempertimbangkan persepsi-persepsi yang mungkin timbul dalam benak penerima pesan. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya:

a. Pesan yang didorong oleh isi

Artinya isi dari komik pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan pesan (informasi) yang hendak disampaikan. Sehingga dengan pengembangan media belajar berupa komik pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu.

b. Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori

Pengembangan komik pembelajaran dalam bentuk bahan teks verbal dan visual sangat bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, dan teori belajar.

Komik pembelajaran merupakan contoh dari spesifikasi desain pesan yang diterjemahkan dan diproduksi dalam bentuk buku (bahan visual) melalui teknologi cetak. Pengkombinasian antara bahan visual dan bahan teks dalam pengembangan komik pembelajaran sangat membantu dalam menciptakan kegiatan belajar yang diinginkan, yaitu belajar efektif yang mana isinya mencakup semua standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai tuntutan standar isi, penyajiannya menarik, bahasanya baku, dan ilustrasinya menarik dan tepat, maka diharapkan proses belajar pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa bisa optimal mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Dalam perancangan sebuah komik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, adapun tahap-tahap yang harus kita tempuh dalam proses pembuatan antara lain:

1) Tahap Pengidentifikasi Target

Dalam pembuatan komik, kita harus dapat mengidentifikasi siapa yang akan menjadi target kita. Dalam hal ini, target adalah si pembaca, kita harus dapat mengerti selera si pembaca berdasarkan umur.

2) Tahap Pengidentifikasi warna

Warna yang akan dipilih oleh si pembuat komik haruslah menyesuaikan dengan selera si pembaca. Dalam mengklasifikasikan selera si pembaca yaitu dengan mengklasifikasikan umur si pembaca tersebut.

3) Tahap Pembuatan Skenario

Skenario merupakan jantung proses pembuatan komik karena skenario yang memberikan arah pembuatan cerita komik. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan skenario komik antara lain :

- a) Tema
- b) Alur
- c) Setting dalam komik
- d) Jendela
- e) Halaman
- f) Karakter Tokoh (Emosi)

Keenam hal tersebut sangat berperan penting dalam proses pembuatan skenario komik karena diantara satu dengan yang lain mempunyai ketergantungan dalam kesempurnaan pesan yang akan disampaikan. Dan dalam proses pembuatan skenario juga harus memperhatikan selera dan minat si pembaca. Dalam hal menentukan skenario haruslah menyesuaikan materi yang akan disampaikan.

#### 4) Tahap Pemilihan Gaya Bahasa

Dalam pemilihan gaya bahasa yang akan digunakan dalam pembuatan komik harus disesuaikan dengan umur si pembaca karena setiap pembaca mempunyai daya serap dan intelektualitas yang berbeda-beda.

#### 5) Tahap Pengaturan Unsur Visual

##### a) Huruf

Dalam hal pemilihan huruf, haruslah memperhatikan warna pada latar belakang komik tersebut. Karena jika tidak menyesuaikan dengan warna latar maka bisa menyebabkan efek negatif bagi si pembaca yaitu iritasi mata. Huruf yang digunakan harus mudah dibaca dan jelas. Sebaiknya tidak menggunakan huruf yang berbentuk latin yang rumit.

##### b) Bentuk dan Garis

Dalam hal gambar, harus menggunakan gambar yang sederhana tetapi jelas. Artinya dalam bentuk tidak perlu bersifat naturalis. Hindari garis dan bentuk yang ruwet.

##### c) Keseimbangan.

Dalam penggunaan bentuk,garis,warna dan huruf harus disusun secara seimbang, misalnya huruf yang ingin disusun secara simetris/asimetris maka haruslah seimbang sehingga kesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

##### d) Kesatuan

Kesatuan antara unsur yang satu dengan unsur yang lain harus diperhatikan. Hendaknya kesatuan unsur tersebut terlihat jelas, misalnya judul harus dibuat senyawa dengan apa yang akan dijelaskan dalam komik.

e) Penekanan

Dalam menyajikan pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk komik, maka diperlukan adanya penekanan pada unsur-unsur pokok pesan yang akan disampaikan.

f) *Layout* (susunan,tata letak)

Unsur-unsur visual seperti gambar, kata-kata, bentuk simbol dan lainnya harus terlebih dahulu direncanakan bagaimana susunannya dalam medan visual yang akan disajikan. Susunan harus dapat menempatkan semua unsur secara harmonis.

(C. Asri Budiningsih, 2003: 112)

Dalam proses pembuatan komik harus memperhatikan tahap-tahap tersebut karena kesalahan atau kekurangan dari salah satu unsur dapat mempengaruhi unsur-unsur yang lain sehingga pesan yang akan disampaikan tidak menarik perhatian si pembaca.

Sebelum komik digunakan sebagai pengganti buku teks atau buku pelajaran haruslah memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Menurut PP No. 19/2005 pasal 43 ayat (5) Aspek yang dinilai tersebut terdiri atas 5 hal yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan kelayakan kegrafikan dan tampilan menyeluruh.

a. Kelayakan isi

Buku teks pelajaran maupun komik sebagai media pembelajaran yang baik seharusnya berisi materi yang mendukung tercapainya SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) dari mata pelajaran tersebut. Yang dimaksud dengan standar kompetensi adalah rumusan tentang kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan untuk melaksanakan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan kriteria unjuk kerja yang

ditetapkan oleh industri atau asosiasi profesi yang relevan serta institusi lain yang kompeten. Kompetensi adalah kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi atas keterampilan, dan pengetahuan serta didukung oleh sikap kerja yang dituntut oleh pekerjaan tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan kompetensi dasar adalah kualifikasi/kemampuan minimal yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat. Materi komik perlu dipilih dengan tepat agar seoptimal mungkin membantu siswa dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kelayakan isi komik dapat dinilai dari:

- 1) Kelengkapan materi
- 2) Keluasan
- 3) Kedalaman.

BSNP menyebutkan aspek yang perlu diperhatikan terkait dengan kelayakan isi yaitu kesesuaian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, kematuhiran materi (keakuratan fakta dan data, contoh, ilustrasi, spesifikasi *software*, istilah, dan lain sebagainya), dan mendorong keingintahuan. Pemilihan materi yang akan dibahas pada setiap bab komik perlu disesuaikan dengan ukuran-ukuran standar berikut ini:

- 1) Pemilihan materi standar sesuai dengan kurikulum
- 2) Pemilihan materi ditinjau dari segi tujuan pendidikan

- 3) Pemilihan materi ditinjau dari segi keilmuan
  - 4) Pemilihan materi dilihat relevansinya dengan perkembangan ilmu dan teknologi
- b. Kelayakan bahasa

Selain aspek isi, komik sebagai pengganti buku teks pelajaran juga harus berisi informasi, pesan, dan pengetahuan yang dituangkan dalam bentuk tertulis yang dapat dikomunikasikan kepada pembaca (khususnya guru dan peserta didik) secara logis, mudah diterima sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif pembaca. Untuk itu bahasa yang digunakan harus mengacu pada kaidah-kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (tata bahasa dan ejaan), runtut dan memiliki kesatuan gagasan. Selain itu penggunaan istilah, *symbol*, dan ikon juga harus konsisten.

- c. Kelayakan penyajian

Komik sebagai pengganti buku teks pelajaran juga harus berisi konsep-konsep yang disajikan secara menarik, interaktif dan mampu mendorong terjadinya proses berpikir kritis, kreatif, inovatif dan kedalaman berpikir, serta metakognisi dan evaluasi diri. Dengan demikian sebuah komik pelajaran harus memperhatikan komponen penyajian, yang berisi teknik penyajian, pendukung penyajian materi (pembangkit motivasi di awal bab, contoh soal, soal latihan, pengantar, daftar *index*, rangkuman, dan lain sebagainya), penyajiannya mendukung pembelajaran.

Kelayakan penyajian, meliputi :

- 1) Organisasi penyajian umum
- 2) Organisasi penyajian per bab
- 3) Mempertimbangkan kebermaknaan dan kebermanfaatan
- 4) Melibatkan siswa secara aktif
- 5) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan.

d. Kelayakan kegrafikan

Secara fisik komik harus disajikan dalam wujud tampilan yang menarik dan menggambarkan ciri khas komik pelajaran, kemudahan untuk dibaca dan digunakan, serta kualitas fisik komik. Dalam hal tampilan dan tata letak komik, BSNP menyebutkan hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya konsistensi tata letak, kelengkapan unsur (judul bab, sub judul bab, angka halaman, dan lain sebagainya), penemapatan ilustrasi/hiasan, serta penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar yang tidak menganggu pemahaman.

e. Tampilan Menyeluruh

*Cover* merupakan hal pertama yang dilihat pembaca, beberapa hal dasar yang harus diperhatikan diantaranya adalah keterkaitan dengan buku. Komik harus dapat menyampaikan isi buku. Unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dan lain sebagainya.) dan ukuran unsur tata letak (tipografi, ilustrasi dan unsur pendukung lainnya seperti kotak, lingkaran dan elemen dekoratif lainnya) juga harus seimbang. Selain itu tampilan warna secara keseluruhan juga perlu diperhatikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan jika Komik dapat ditetapkan sebagai Buku Teks pelajaran jika memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran yang meliputi: (1) kelayakan isi; (2) kelayakan bahasa; (3) kelayakan penyajian; (4) kelayakan kegrafikan dan (5) Tampilan menyeluruh.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Rina Hartanti (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia untuk SMA/MA Kelas XI Semester Ganjil pada materi Pokok Laju Reaksi*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik sangat layak digunakan, terbukti dengan Skor penilaian rata – rata kualitas komik kimia tersebut dengan sebesar 151, 8 atau sebesar 80,95% (Sangat Baik) Dengan demikian komik akuntansi ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran akuntansi SMA.

Persamaan penelitian Rina dengan peneliti adalah sama – sama mengembangkan media berbentuk komik, sedangkan perbedaan peneliti dengan Rina adalah penelitian yang dilakukan oleh Rina pada mata pelajaran kimia, pada materi Pokok Laju Reaksi sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran stenografi bahasa inggris. Perbedaan lain peneliti Rina dengan peneliti adalah pada lokasi,dan objek penelitian. Peneliti mengambil lokasi di SMK Kelas XII

sedangkan lokasi penelitian Rina pada SMA/MA Kelas XI Semester Ganjil

2. Heryu Anasti (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Geografi berbentuk komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pengembangan Berkelanjutan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik sangat layak digunakan, terbukti dengan Skor penilaian oleh ahli materi dengan rerata 4,83 (Sangat Baik), Skor penilaian oleh ahli media dengan rerata 4,27 (Sangat Baik). Pada uji lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik Geografi, berhasil meningkatkan rata – rata nilai tes siswa dari 76, 17 menjadi 84,67. Dengan demikian komik Geografi ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Geografi SMA.

Persamaan penelitian Heryu dengan peneliti adalah sama – sama mengembangkan media berbentuk komik, sedangkan perbedaan peneliti dengan Heryu adalah penelitian yang dilakukan oleh Heryu pada mata pelajaran geografi pada materi lingkungan hidup dan pengembangan berkelanjutan sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran stenografi bahasa inggris. Perbedaan lain peneliti Heryu dengan peneliti adalah pada lokasi,dan objek penelitian. Peneliti mengambil lokasi di SMK Kelas XII sedangkan lokasi penelitian Heryu untuk siswa SMA/MA.

3. Indriana Mei Listiayani (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar Akuntansi untuk Siswa SMA kelas XI”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik sangat layak digunakan, terbukti dengan Skor penilaian oleh ahli materi dengan jumlah 131, 11 atau sebesar 87,54% (Sangat Baik), Skor penilaian oleh ahli media dengan jumlah 105,50 atau sebesar 92% (Sangat Baik) dan skor penilaian oleh ahli praktisi pembelajaran dengan jumlah 169 atau sebesar 99, 39 % (Sangat Baik). Pada uji lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik akuntansi berhasil meningkatkan rata – rata nilai tes siswa dari 51, 88 menjadi 92,5. Dengan demikian komik akuntansi ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran akuntansi SMA.

Persamaan penelitian Indriana dengan peneliti adalah sama – sama mengembangkan media berbentuk komik, sedangkan perbedaan peneliti dengan Indriana adalah penelitian yang dilakukan oleh Indriana pada mata pelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar Akuntansi sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran stenografi bahasa inggris. Perbedaan lain peneliti Indriana dengan peneliti adalah pada lokasi,dan objek penelitian. Peneliti mengambil lokasi di SMK Kelas XII sedangkan lokasi penelitian Heryu untuk siswa SMA/MA kelas XI.

### C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya pembelajaran merupakan komunikasi 2 arah antara peserta didik, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi dalam pembelajaran tersebut tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media yang digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan sehingga apabila materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa maka komunikasi akan berjalan efektif.

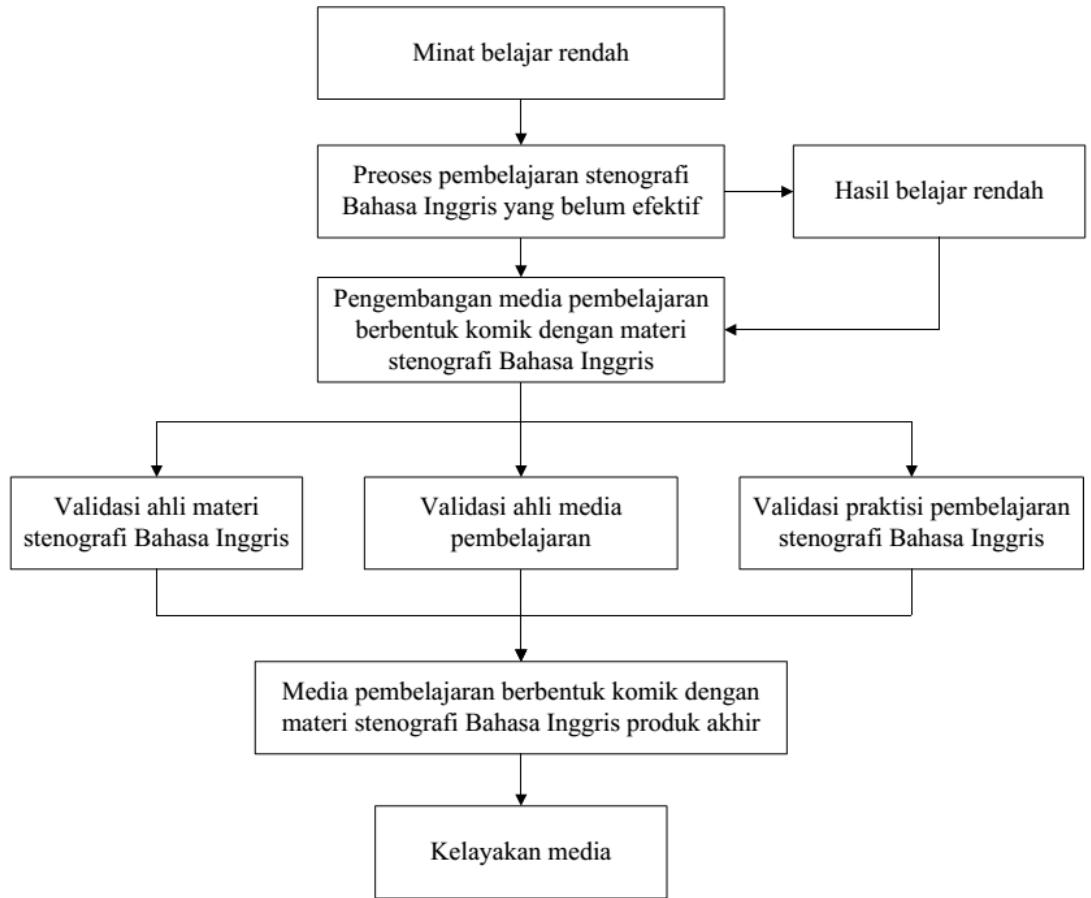
Media Pembelajaran yang baik yang baik harus memenuhi syarat, salah satunya adalah media pembelajaran harus meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran bermanfaat untuk memberikan motivasi belajar pada peserta didik. Media pembelajaran yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik, baik dalam memberikan tanggapan maupun memberikan umpan balik. Selain itu penggunaan media dalam pembelajaran juga mendorong siswa melakukan praktik yang benar.

Dewasa ini, komik sudah menjadi media bacaan favorit anak-anak maupun orang dewasa yang mana media komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini komik mampu merangsang siswa untuk memperhatikan materi dan memudahkan siswa memahami makna dan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran. Seperti yang telah diketahui bahwa komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang menghibur atau bacaan murahan pengisi waktu luang. Lebih dari itu, komik merupakan bentuk komunikasi visual yang

bertujuan untuk menyampaikan informasi. Gambar membuat cerita menjadi mudah diserap. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang disampaikan akan mudah diikuti dan diingat.

Bentuk pengembangan komik sebagai media pembelajaran stenografi di SMK kelas XII kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran ini disesuaikan dengan materi dengan silabus dan materi SMK kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Komik stenografi ini akan disajikan dalam bentuk bentuk buku (*comic book*) memuat gambar yang menarik dan mendukung dalam memahami materi sehingga komik ini mudah digunakan dalam berbagai situasi dan tempat.

Kelayakan isi serta tampilan secara keseluruhan divalidasi oleh ahli materi stenografi, praktisi pembelajaran stenografi, dan kelayakan tampilan komik divalidasi oleh ahli media. Berdasarkan uraian diatas, kerangka berfikir dapat dilihat dalam gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengembangan media berbentuk komik stenografi bahasa Inggris

#### D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, dapat dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran stenografi berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran?
2. Bagaimana penilaian ahli materi stenografi bahasa Inggris tentang kelayakan media pembelajaran stenografi berbentuk komik untuk

mendukung pembelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK yang dikembangkan dalam penelitian?

3. Bagaimana penilaian ahli media tentang kelayakan media pembelajaran stenografi berbentuk komik untuk mendukung pembelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK yang dikembangkan dalam penelitian?
4. Bagaimanakah respon siswa SMK kelas XII kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran tentang kemudahan belajar dengan media pembelajaran stenografi berbentuk komik yang dikembangkan oleh peneliti?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode pengembangan**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2010:407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk baru yang telah melewati serangkaian tahap revisi sehingga telah sesuai dengan kebutuhan.

Langkah-langkah Penelitian pengembangan (*Research & Development*) ini akan menggunakan acuan Sugiono (2008: 289) yang sudah dimodifikasi, yaitu; Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, uji coba terbatas, revisi produk 1, Uji lapangan, Revisi Produk 2, dan Produk massal. Metode penelitian ini digunakan untuk mengembangkan, mengvalidasi, dan menguji kelayakan produk media berbentuk komik pembelajaran pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris yang dikembangkan.

## **B. Prosedur Penelitian Pengembangan**

Sugiyono (2008:289) menjelaskan langkah-langkah R&D sebagai berikut:

### **1. Potensi dan Masalah**

Pada dasarnya penelitian itu dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang antara lain dapat digunakan untuk memcahkan masalah. Untuk itu setiap penelitian yang akan dilakukan harus selalu berangkat dari masalah (Sugiyono, 2015: 78). Masalah merupakan penyimpangan antara yang seharusnya dengan yang terjadi antara teori dengan praktik, antara perencanaan/kebijaksanaan dengan pelaksanaan, antara aturan dengan pelaksanaan atau penyimpangan dari norma, standar dan status *quo*.

Analisis masalah pada penelitian ini digunakan untuk investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan adalah dengan mengidentifikasi peserta didik. Dari hasil pengamatan awal di SMK Pancasila 2 Kutoarjo, pembelajaran stenografi yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa

membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Dari hasil observasi penulis pada siswa kelas XII Administrasi Perkantoran SMK Pancasila 2 Kutoarjo dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai komik. Mereka menghabiskan sebagian waktunya untuk membaca komik. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis komik edukasi pada mata pelajaran Stenografi Bahasa Inggris dapat membuat siswa lebih termotivasi dan dapat belajar secara mandiri tentang materi Stenografi bahasa Inggris.

Selain itu juga, menentukan fungsi dan tujuan dari pengembangan produk berupa komik stenografi yaitu untuk membuat pembelajaran stenografi lebih menyenangkan dan membuat siswa dapat memahami pelajaran stenografi dengan lebih mudah.

## **2. Pengumpulan Data**

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya yang harus diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui komik stenografi. Tahap ini dibagi menjadi 2 (dua) tahapan yaitu:

- a. Menentukan fungsi dan tujuan dari pengembangan produk berupa komik stenografi yaitu untuk membuat pembelajaran stenografi lebih menyenangkan dan membuat siswa dapat memahami pelajaran stenografi dengan lebih mudah. Dipilihnya komik

sebagai media yang dikembangkan dalam penelitian ini karena sifat dasar dari komik yaitu merupakan bacaan ringan dengan percakapan dan cerita sederhana dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang membuat orang tidak bosan untuk mengikuti jalan ceritanya.

- b. Melakukan analisis terhadap silabus, mata pelajaran stenografi Bahasa Inggris semester genap untuk siswa SMK kelas XII kompetensi kejuruan Administrasi Perkantoran. Analisis ini dilakukan dengan tinjauan standar isi untuk menetapkan standar kompetensi (SK), KD dan indikator – indikator mata pelajaran stenografi Bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII kompetensi kejuruan Administrasi Perkantoran.

### **3. Desain Produk**

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan dan pengumpulan materi, maka tahap selanjutnya adalah membuat desain terhadap Komik stenografi yang akan dibuat. Tahap perancangan desain adalah tahap perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya. Desain komik dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

- a. Desain Isi

Desain isi merupakan desain terhadap materi yang akan disusun dan dimasukkan ke dalam komik stenografi bahasa Inggris. Desain

isi komik berupa kerangka materi yang telah disesuaikan dengan Standar Kompetensi Membuat Dokumen lebih dikhkususkan pada materi stenografi bahasa Inggris, Pengumpulan referensi yang mendukung mata pelajaran stenografi bahasa Inggris, Konsep penyampaian dan pengorganisasian materi dan menentukan jenis dan jumlah soal evaluasi yang akan disediakan

b. Desain Tampilan

Desain tampilan merupakan tahap perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya, pada desain untuk layout komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk kelas XII pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. meliputi:

- 1) Pemilihan bentuk dan komponen komik.
- 2) Pengumpulan referensi yang mendukung mata pelajaran stenografi bahasa Inggris.
- 3) Pengumpulan referensi gambar dan komik yang sesuai dengan indicator materi pokok utama.
- 4) Konsep penyampaian dan pengorganisasian materi.
- 5) Jumlah karakter dan jenis karakter yang akan dibuat.
- 6) Menentukan alur cerita.
- 7) Menentukan jenis dan jumlah soal evaluasi yang akan disediakan.

Pada tahap ini akan dihasilkan suatu desain produk awal berupa Komik Stenografi yang sebelumnya telah disusun instrument penilaian produk untuk dijadikan pedoman dalam mendesain produk tersebut.

#### **4. Validasi Desain**

Tahap Validasi/ Penilaian kelayakan oleh ahli yang dilakukan pada penelitian ini meliputi validasi produk untuk mengetahui kelayakan komik dengan meminta pendapat kepada ahli materi (guru mata pelajaran stenografi bahasa Inggris SMK Pancasila 2 Kutoarjo) dan dari ahli media (dosen). Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk/ Komik stenografi bahasa Inggris.

#### **5. Revisi Desain**

Tahap revisi komik stenografi akan dilakukan beberapa kali sesuai dengan penilaian kelayakan yang diberikan oleh para validator. Pertama komik akan direvisi secara isi (materi) berdasarkan masukan dari ahli materi. Setelah lolos kelayakan dari segi materi komik akan divalidasi dari segi media dan direvisi sesuai dengan ahli media.

#### **6. Tahap Pengembangan / Pembuatan Produk**

Tahap Produksi merupakan tahap dibuatnya komik stenografi bahasa Inggris berdasarkan desain yang telah dibuat menurut kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan lebih memudahkan dalam mempelajari stenografi bagi siswa SMK kelas XII

Administrasi Perkantoran. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu:

- a. Menyusun kisi – kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria kualitas komik
- b. Membuat instrument untuk memperoleh data yang berisi kriteria kualitas dan kolom Sangat Baik(SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang Baik (SKB) untuk diberi tanda cek (✓)
- c. Penyusunan komik
  - 1) Mengumpulkan materi yang diperlukan.
  - 2) Menentukan Tema, Plot, setting cerita.
  - 3) Membuat naskah cerita yang disusun berdasarkan cerita yang telah dipilih.
  - 4) Membuat ilustrasi, menentukan jenis animasi serta memotong percakapan menjadi bagian – bagian yang akan dimasukkan dalam balon percakapan komik.

## 7. Uji Coba Terbatas

Setelah melalui tahap validasi, media yang telah memenuhi kriteria untuk dinyatakan layak, akan di uji cobakan dilapangan. Uji coba dilakukan pada 4 siswa SMK kelas XII Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Tahap uji coba ini bertujuan mengetahui efektifitas dari penggunaan media dalam pembelajaran stenografi Bahasa Inggris. Efektifitas media diukur melalui angket media. Siswa diminta

memberikan komentar mengenai komik stenografi melalui angket tertutup.

### **8. Revisi Produk 1**

Setelah dilakukan uji coba pada pengguna terbatas maka dapat diketahui tanggapan dari siswa sebagai pengguna dan diketahui pula hasil observasi langsung peneliti terhadap pengguna. Hal ini dilakukan untuk membuat produk lebih baik lagi.

### **9. Uji Coba Lapangan Utama**

Dalam uji lapangan utama, pendapat siswa lebih diutamakan sebagai bahan untuk direvisi. Pada uji coba lapangan utama dilakukan pada 30 orang siswa SMK Pancasila 2 Kutoarjo

### **10. Revisi Produk 2**

Pada tahap sebelumnya siswa diminta untuk memberikan pendapat mengenai komik stenografi. Pendapat ini akan dijadikan pertimbangan untuk memperbaiki isi produk. Namun, revisi ini juga tetap mempertimbangkan saran – saran dari validator agar tidak bertentangan dengan perbaikan – perbaikan sebelumnya

### **11. Produksi Massal**

Setelah mendapatkan media yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, maka media telah siap dipakai. Media pembelajaran berbentuk komik ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun digunakan siswa mandiri di rumah.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2015, sebelum penelitian ini dilakukan, pada bulan Agustus-September dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi, dan pada bulan Oktober dilakukan pengujian oleh responden.

### **D. Uji Coba Produk**

Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut mengalami fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut. Instrumen penelitian pada umumnya perlu mempunyai dua syarat penting, yaitu valid dan reliabel. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi, 2009: 121). Sedangkan reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan.

Suatu instumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Ini berarti semakin reliabel suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan tes kembali (Sukardi, 2009:127). Jadi dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa instrumen penelitian yang baik harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur dan suatu instrumen penelitian

dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.

### **1. Desain Uji Coba**

Validasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan desain produk secara diskriptif. Validasi dalam pengembangan penelitian ini dilakukan dengan cara meminta beberapa pakar/ tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang (Sugiyono, 2009: 302). Validasi ini dilakukan dalam beberapa tahap.

- a. Instumen yang telah disusun berupa angket kelayakan komik, angket pendapat siswa dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, sehingga dipperoleh instrumen yang valid.
- b. Produk pertama berupa komik stenografi akan diajukan kepada ahli materi stenografi untuk divalidasi
- c. Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dilakukan revisi I
- d. Hasil komik stenografi yang telah direvisi dan telah lulus validasi dari ahli materi kemudian diajukan kepada ahli media pembelajaran
- e. Berdasarkan kritik dan saran dari ahli media dilakukan revisi II
- f. Komik stenografi yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media kemudian diuji cobakan pada siswa Administrasi Perkantoran.

Pada tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta ujicoba lapangan siswa akan diperoleh data kualitatif. Data ini dianalisis untuk memperoleh informasi tentang keterbatasan komik untuk

selanjutnya direvisi sebagai produk ahli berupa komik yang berisi materi stenografi Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran Administrasi Perkantoran.

## **2. Subjek Coba**

Subjek Penelitian ini adalah siswa Pancasila 2 Kutoarjo Administrasi Perkantoran yang nantinya menjadi responden untuk menilai kelayak media komik.

## **E. Jenis Data**

Adapun Jenis data dalam penelitian ini berupa:

- a. Data mengenai proses pengembangan komik yang sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan, termasuk data yang berisi masukan dari ahli materi, ahli media serta praktisi pembelajaran stenografi bahasa Inggris.
- b. Data tentang kelayakan komik dengan materi stenografi bahasa Inggris berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media serta praktisi pembelajaran stenografi bahasa Inggris. Data tersebut mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang berupa komentar dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media serta data berupa pendapat siswa mengenai komik stenografi yang dijabarkan menjadi Sangat Baik(SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang Baik (SKB) untuk diberi tanda cek (✓). Sedangkan data kuantitatif yaitu data berupa skor penilaian ahli materi, praktisi pembelajaran dan ahli media serta dari siswa SMK

(SB = 5, B = 4, C= 3, K = 2, SKB = 1). Data tersebut diperoleh dengan cara menghitung rata – rata skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian ahli materi, ahli media serta praktisi pembelajaran stenografi bahasa Inggris, selanjutnya skor dari validator ini dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan game edukasi menggunakan kuesioner. Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2009:199).

Menurut Suharsimi (2009:28-31) menggolongkan kuesioner sebagai berikut:

- a. Ditinjau dari segi siapa yang menjawab dibedakan menjadi dua yaitu kuesioner langsung dan tidak langsung. Kuesioner dikatakan langsung jika kuesioner tersebut dikirimkan dan diisi langsung oleh orang yang akan dimintai jawaban tentang dirinya. Kuesioner tidak langsung adalah kuesioner yang dikirimkan dan diisi oleh bukan orang yang diminta keterangannya.

b. Ditinjau dari segi cara menjawab dibedakan menjadi enam yaitu kuesioner tertutup, kuesioner terbuka, check list, wawancara, pengamatan dan riwayat hidup.

Berdasarkan macam-macam angket diatas, dalam penelitian ini menggunakan kuesioner langsung dengan jawaban *check list*.

## **G. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2009: 184), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Jadi instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan pada waktu meneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket.

Instrumen penelitian berupa angket kelayakan komik yang diadaptasi dari Heryu Anisti (2010) dan Mei Listiyani (2012) dan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Kelayakan dinilai dari kualitas komik ditinjau dari aspek kualitas materi, penyajian, kemanfaatan, desain kulit buku, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi. Adapun kisi – kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran komik stenografi Bahasa Inggris yang dikembangkan secara garis besar untuk ahli materi, ahli media, dan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen penilaian kelayakan komik

	Aspek	No	Indikator	Validator		Siswa
				Ahli Materi	Ahli Media	
A	Aspek kualitas materi/ Isi	1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	√		
		2	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	√		
		3	Apersepsi mengingatkan siswa pada materi sebelumnya	√		√
		4	Kejelasan topik pembelajaran	√		√
		5	Kelengkapan materi	√		
		6	Keruntutan materi	√		
		7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa SMK	√		√
		8	Keterkaitan contoh materi dan kondisi yang ada	√		√
		9	Kejelasan contoh yang diberikan	√		√
		10	Ketepatan materi dengan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar	√		√
		11	Relevansi tugas dengan materi tujuan pembelajaran	√		√
		12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	√		
		13	Kunci jawaban soal yang diberikan benar	√		
		14	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi	√		
		15	Relevansi media dengan kondisi siswa	√		
B	Aspek Kemanfaatan pada strategi Pembelajaran	16	Kemudahan penggunaan	√	√	√
		17	Membantu dalam pembelajaran	√	√	√
		18	Mempermudah pemahaman siswa	√	√	√
		19	Memberikan fokus perhatian	√	√	√
		20	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	√	√	√
		21	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari stenografi Bahasa Inggris	√		√

C	Aspek Kebahasaan /Komunikasi	22	Kejelasan Petunjuk penggunaan komik	✓	✓	✓
		23	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	✓	✓	✓
		24	Ketepatan istilah	✓		
		25	Kesantunan penggunaan bahasa	✓	✓	
		26	Kemampuan mendorong siswa ingin tau		✓	
		27	Kesesuian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa		✓	
		28	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi		✓	
		29	Kesesuian bahasa dengan tingkat berfikir siswa		✓	
D	Aspek Penyajian	30	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	✓		✓
		31	Keruntutan penyajian buku	✓	✓	
		32	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	✓	✓	
		33	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional	✓	✓	✓
E	Aspek Tampilan Menyeluruh	34	Kesesuaian ukuran huruf judul buku		✓	
		35	Kekontrasan warna judul buku dengan warna latar belakang		✓	
		36	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf		✓	
		37	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita		✓	
		38	Kesesuaian desain halaman sampul		✓	
		39	Kemenarikan sampul buku	✓	✓	✓
		40	Kesesuaian tata letak berdasarkan pola		✓	

		41	Ketepatan bidang dan penetuan margin		✓	
		42	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks dan halaman		✓	
		43	Kesesuaian balon kata dengan dialog		✓	
		44	Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog		✓	
		45	Penggunaan variasi huruf		✓	
		46	Ketepatan spasi antar susunan teks		✓	
		47	Kemudahan huruf untuk dibaca	✓	✓	✓
		48	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan	✓	✓	
		49	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan	✓	✓	
		50	Kemenarikan gambar tokoh		✓	✓
		51	Kejelasan dan ketegasan goresan		✓	
		52	Kekreatifan dan Kedinamisan		✓	
		53	Keserasian Komposisi warna		✓	
	Total Butir Instumen			33	35	20

Sumber : Diadaptasi dari Penelitian Indriana Mei Listiyani (2012) dan

pengembangkan lebih lanjut oleh peneliti.

### 1. Instrumen untuk ahli materi

Pada instrumen ahli materi penilaian oleh ahli materi dapat dilihat dari aspek kualitas materi/ isi, Aspek Kemanfaatan pada strategi pembelajaran, Aspek Kebahasaan/ Komunikasi, Aspek Penyajian dan Tampilan menyeluruh. Kisi-kisi instrumen untuk penilaian kelayakan komik ahli materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan komik untuk ahli materi

	Aspek	No Butir Pertanyaan	Indikator
A	Aspek kualitas materi/ Isi	1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran
		2	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan
		3	Apersepsi mengingatkan siswa pada materi sebelumnya
		4	Kejelasan topik pembelajaran
		5	Kelengkapan materi
		6	Keruntutan materi
		7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa SMK
		8	Keterkaitan contoh materi dan kondisi yang ada
		9	Kejelasan contoh yang diberikan
		10	Ketepatan materi dengan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar
		11	Relevansi tugas dengan materi tujuan pembelajaran
		12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran
		13	Kunci jawaban soal yang diberikan benar
		14	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi
		15	Relevansi media dengan kondisi siswa
B	Aspek Kemanfaatan pada strategi Pembelajaran	16	Kemudahan penggunaan
		17	Membantu dalam pembelajaran
		18	Mempermudah pemahaman siswa
		19	Memberikan fokus perhatian
		20	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
		21	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajaran stenografi Bahasa Inggris
C	Aspek Kebahasaan/ Komunikasi	22	Kejelasan Petunjuk penggunaan komik
		23	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa
		24	Ketepatan istilah
		25	Kesantunan penggunaan bahasa
D	Aspek Penyajian	26	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi
		27	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran
		28	Penyajian gambar tokoh menarik dan

			proposional
E	Aspek Tampilan Menyeluruh	29	Kemenarikan sampul
		30	Kemudahan huruf untuk dibaca
		31	Kesusian ilustrasi dengan konsep keilmuan
		32	Keseimbangan proposisi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan

Sumber : Diadaptasi dari Penelitian Indriana Mei Listiyani (2012) dan

pengembangkan lebih lanjut oleh peneliti

## 2. Instrumen untuk ahli media

Pada instrumen ahli media berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran meliputi: Aspek Kemanfaatan pada strategi pembelajaran, Aspek Kebahasaan/ Komunikasi, Aspek Penyajian dan Tampilan menyeluruh. Kisi-kisi instrumen untuk penilaian kelayakan komik ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen Penilaian Kelayakan Stenografi untuk ahli media.

	Aspek	No Butir Pertanyaan	Indikator
A	Aspek Kemanfaatan pada strategi Pembelajaran	1	Kemudahan penggunaan
		2	Membantu dalam pembelajaran
		3	Mempermudah pemahaman siswa
		4	Memberikan fokus perhatian
		5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
B.	Aspek Kebahasaan/ Komunikasi	6	Kejelasan Petunjuk penggunaan komik
		7	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa
		8	Kesantunan penggunaan bahasa
		9	Kemampuan mendorong siswa ingin tau
		10	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa
		11	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi
		12	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa
C	Aspek Penyajian	13	Keruntutan penyajian buku

		14	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran
		15	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional
E	Aspek Tampilan Menyeluruh	16	Kesesuaian ukuran huruf judul buku
		17	Kekontrasan warna judul buku dengan warna latar belakang
		18	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf
		19	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita
		20	Kesesuaian desain halaman sampul
		21	Kemenarikan sampul
		22	Kesesuaian tata letak berdasarkan pola
		23	Ketepatan bidang dan penetuan margin
		24	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks dan halaman
		25	Kesesuaian balon kata dengan dialog
		26	Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog
		27	Penggunaan variasi huruf
		28	Ketepatan spasi antar susunan teks
		29	Kemudahan huruf untuk dibaca
		30	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan
		31	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan
		32	Kemenarikan gambar tokoh
		33	Kejelasan dan ketegasan goresan
		34	Kekreatifan dan Kedinamisan
		35	Keserasian Komposisi warna

Sumber : Diadaptasi dari Penelitian Indriana Mei Listiyani (2012) dan

pengembangkan lebih lanjut oleh peneliti

### 3. Instrumen untuk siswa

Instrumen untuk pengguna ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, desain tampilan dan pemrograman. Berikut kisi-kisi instrument untuk Siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen Angket untuk siswa

Aspek	Indikator	Butir soal	Jumlah soal
Motivasi	a. Perhatian	1,2,5	3
	b. Minat	7,8,10	3
Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi	3,4,16	3
	b. Kemudahan dalam pengoperasian	17	1
Kemanfaatan	a. Memberi dampak	11,12	2
	b. Menambah ketrampilan baru bagi siswa	6,9	2
Kemenarikan	a. Kualitas tampilan	13,14	2
	b. Memberi daya tarik pada siswa	15, 18,19,20,21	5

Sumber : Diadaptasi dari Penelitian Indriana Mei Listiyani (2012) dan

pengembangkan lebih lanjut oleh peneliti

## H. Uji Coba Instrumen

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrumen. Uji instrumen ini dimaksudkan untuk mendapatkan instrumen yang memiliki kesahihan (validitas) dan keajegan (reliabilitas) sesuai dengan ketentuan, sehingga dapat digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan data yang terkumpul benar-benar data yang mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Uji coba instrumen ini dilakukan pada siswa kelas XII kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Kartini sebanyak 37 siswa. Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2010), dalam penelitian kuantitatif kriteria utamanya adalah terdapat data hasil penelitian adalah valid, reliabel, dan obyektif. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Pendapat Sugiyono tersebut

sejalan dengan pendapat Sukardi (2003) yang menyatakan bahwa validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu tes dalam melakukan fungsi ukurannya. Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan/kesahihan instrumen, atau dengan kata lain untuk mendapatkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan. Pada penelitian yang bersifat kuantitatif, untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel yang diuji validitas dan reliabilitasnya adalah instrumen penelitiannya.

Untuk mengorelasikan skor tiap-tiap butir dengan skor totalnya digunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh *Pearson* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar variabel x dan y

N= Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor butir

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor butir dan skor total

$\Sigma x^2$  = Jumlah kuadrat skor butir

$\Sigma y^2$  = Jumlah kuadrat skor total

(Suharsimi Arikunto, 2006: 170)

Kriteria untuk penafsiran korelasi koefisien :

r antara : 0,00 – 0,20 : hampir tidak ada korelasi

0,20 – 0,40 : korelasi rendah

0,41 – 0,70 : korelasi cukup

0,71 – 0,90 : korelasi tinggi

0,91 – 1,00 : korelasi sangat tinggi (sempurna)

Berdasarkan analisis validitas di atas, suatu tes dikatakan valid jika mempunyai indeks  $> 0,40$ . Setelah didapatkan hasil perhitungannya, maka dibandingkan dengan tabel r *Product Moment*, dengan taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95% untuk mengetahui valid tidaknya instrumen. Untuk kategori kevalidan suatu butir instrumen harus memenuhi koefisien tabel r *Product Moment*, yaitu untuk  $N = 37$ . Pada pengujian ini digunakan patokan r *Product Moment* sebesar 0,632 dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga butir yang mempunyai harga r hitung  $> 0,325$  dinyatakan valid dan butir yang mempunyai harga r hitung  $< 0,325$  dinyatakan gugur.

Berdasarkan perhitungan dari 26 butir pernyataan terdapat 2 butir pernyataan yang tidak valid, Sehingga butir pernyataan yang digunakan untuk penelitian sejumlah 24 pernyataan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 24 butir instrumen tersebut yang digunakan

untuk mengukur tingkat kelayakan komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris akan mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian.

Uji Validitas dilakukan dengan bantuan SPSS 20.0 *for windows*. Berdasarkan data yang terkumpul dari 37 responden, maka terdapat 26 koefesien korelasi (jumlah butir 26).

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPPS 20.0 *for windows* dari 26 butir soal terdapat 2 butir soal yang tidak valid, yaitu nomer 10 dan 26 karena  $> 0,325$  sedangkan butir soal yang digunakan untuk penelitian sejumlah 24. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ke 24 butir instrumen tersebut yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan komik stenografi bahasa Inggris akan mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen disebut reliabel apabila hasil pengukuran dengan instrumen tersebut adalah sama jika sekiranya pengukuran tersebut dilakukan pada orang yang sama pada waktu yang berlainan. Seperti halnya pada validitas, reliabilitas juga mengacu kepada hasil pengukuran (berupa skor).

Peneliti menggunakan rumus *Kuder-Richardson* (KR 20 dan KR 21) sesuai yang diungkapkan oleh Ngahim (2010: 140) adalah sebagai berikut :

$$r = \frac{n}{n-1} \left( \frac{S^2 t - npq}{S^2 t} \right)$$

Keterangan :

r = reliabilitas instrumen

n = jumlah item dalam soal

$S^2 t$  = standar deviasi dari tes

p = proporsi subyek yang menjawab benar pada item soal

q = proporsi subyek yang menjawab soal pada item soal (1 - p)

Tabel 5. Pedoman Tingkat Reliabilitas Instrumen

Koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2010 : 231)

Berdasarkan hasil perhitungan dari 24 butir soal yang valid diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,99. Selanjutnya nilai tersebut diukur dengan tabel dan hasilnya adalah Sangat kuat. Jadi, dari hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen angket pada penelitian ini dinyatakan reliabel dengan kategori sangat kuat.

## I. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk dan pengembangan yang dihasilkan. Analisis data yang diperoleh

melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa komik, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris. Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Arikunto, 1996: 244)

Selanjutnya data kelayakan melewati beberapa tahapan analisis dan kelayakan komik dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil penelitian.
2. Menghitung skor rata – rata
3. Menginterpretasi secara kuantitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skala 5 (Penilaian Acuan kriteria/ *Criterion Reference Evaluation*) berskala 5 dengan skala Likert pada acuan tabel konversi nilai yang diadopsi dari Sukardjo (2005), dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 6. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor Kriteria Penilaian Ideal

Skor	Rentang Skor		Kriteria
5	$x > X_i + 1,80 Sbi$	$X > 4,2$	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60 Sbi < x \leq X_i + 1,80 Sbi$	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$X_i - 0,60 Sbi < x \leq X_i + 0,60 Sbi$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
2	$X_i - 1,80 Sbi < x \leq X_i - 0,60 Sbi$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
1	$x \leq X_i - 1,80 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

$X_i$  = rerata ideal

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

$X$  = Skor yang diperoleh.

Rerata ideal =  $\frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

$Sbi$  = Simpangan baku skor ideal (Sbi).

=  $1/6 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

Skor maks ideal =  $\sum \text{indikator} \times \text{skor tertinggi}$ .

Skor min ideal =  $\sum \text{indikator} \times \text{skor terendah}$ .

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis diskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendiskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator.

Selain kriteria diata, dapat pula ditentukan kriteria kelayakan komik secara keseluruhan yaitu dengan mengkalikan skor penilaian dengan jumlah inikator yang diukur di setiap aspek yang dinilai. Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek

dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik persentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek}(\%) = \frac{\Sigma \text{rerata skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis diskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Tabel Skala persentase penilaian

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100 %	Sangat Layak
61-80 %	Layak
41-60 %	Cukup
21-40 %	Kurang Layak
0-20 %	Tidak Layak

Pada tabel 7 diatas disebutkan kriteria persentase penilaian dan interpretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi, ahli media dan kemudian diuji cobakan pada siswa SMK.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo yang beralamatkan di Jalan Asam Kranji Nomor 2 Kutoarjo. SMK Pancasila 2 Kutoarjo merupakan sekolah kejuruan bisnis dan manajemen yang memiliki 4 kompetensi keahlian, yaitu Akuntansi (AK), Administrasi Perkantoran (AP), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta jurusan Farmasi. Adapun Visi dan Misi SMK Pancasila 2 Kutoarjo adalah sebagai berikut:

Visi : Menghasilkan lulusan yang unggul dalam IPTEK, IMTAQ, siap mengisi dunia usaha atau dunia industri, dan siap mandiri.

Misi :

1. Mewujudkan lulusan yang terampil dalam teknologi
2. Mewujudkan lulusan yang berahlaqul kharimah
3. Mewujudkan lulusan yang siap mengisi dunia usaha dan dunia industri
4. Mewujudkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk mandiri dan berwirausaha

SMK Pancasila 2 Kutoarjo, selain mempunyai visi serta misi juga memiliki sasaran yaitu: Membina dan mengembangkan lulusan siswa yang

unggul dalam IPTEQ, IMTAQ, sehingga mampu menjadi sumber daya manusia yang berakhlakul kharimah, terampil, profesional, mandiri, dan mampu bersaing dalam dunia usaha dan industri (DUDI).

**a. Potensi Fisik Sekolah**

SMK Pancasila 2 Kutoarjo memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai pendukung kegiatan sekolah.

Adapun secara garis besar dapat diuraikan pada tabel 8:

Tabel 8. Sarana dan Prasarana SMK Pancasila 2 Kutoarjo

No	Nama Prasarana	Jumlah
1	Tempat Ibadah (mushola)	2
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Wakasek dan Ketua Kompetensi Keahlian	1
4	Ruang Guru	1
5	Ruang Tata Usaha (TU)	1
6	Ruang Bimbingan Konseling (BK)	1
7	Ruang Piket	1
8	Ruang Kelas	13
9	Ruang Perpustakaan	1
10	Ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS)	1
11	Ruang OSIS	1
12	Ruang Koperasi Siswa	1
13	Ruang Audiovisual	1
14	Laboratorium Mengetik Manual	1
15	Laboratorium Multimedia	1
16	Laboratorium Akuntansi	0
17	Laboratorium TKJ	1
18	Laboratorium Bisman	1
19	Kamar Mandi Guru dan Siswa	16
20	Aula	2
21	Dapur	2
22	Kantin	1
23	Gudang	1
24	Pos Satpam	1
25	Tempat Parkir	3

### b. Potensi Siswa

SMK Pancasila 2 Kutoarjo memiliki peserta didik sejumlah 227 siswa, yang terdiri dari 13 kelas dan 4 kompetensi keahlian, yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, TKJ dan Farmasi. Jumlah peserta didik pada setiap kelas X, XI, dan XII dapat diuraikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Jumlah Peserta Didik SMK Pancasila 2 Kutoarjo

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X AP	19
2	X AK	17
3	X TKJ	26
4	X Farmasi	11
<b>Jumlah</b>		<b>73</b>
5	XI AP	32
6	XI AK	13
7	XI TKJ	30
8	XI Farmasi	12
<b>Jumlah</b>		<b>87</b>
9	XII AP	34
10	XII AK	16
11	XII TKJ 1	26
12	XII TKJ 2	28
13	XII Farmasi	13
<b>Jumlah</b>		<b>117</b>
<b>Total</b>		<b>277</b>

Sumber: Profil SMK Pancasila 2 Kutoarjo

SMK Pancasila 2 Kutoarjo mendukung dan memfasilitasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SMK Pancasila 2 Kutoarjo meliputi seni baca Al Quran, Sostenda (Seni Olahraga

dan Tenaga Dalam), PMR, pramuka, seni musik (Band), seni tari, pleton inti (tonti), voli, futsal, bulutangkis dan sepaktakraw.

### **c. Potensi Guru dan Karyawan**

SMK Pancasila 2 Kutoarjo dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan 4 orang wakil kepala sekolah (wakasek), yaitu wakasek kurikulum, wakasek, sarana prasarana, wakasek kesiswaan, dan wakasek hubungan masyarakat. Setiap wakasek mempunyai tanggung jawab sesuai dengan bidangnya masing-masing. Jumlah tenaga pengajar di SMK Pancasila 2 Kutoarjo sebanyak 31 orang yang terdiri dari 1 guru berpendidikan S2 dan 27 guru berpendidikan S1 dan 3 orang guru berpendidikan D3. Jumlah Guru Tetap (GT) adalah 21 orang sedangkan 10 orang lainnya merupakan Guru Tidak Tetap (GTT). SMK Pancasila 2 Kutoarjo didukung pula oleh karyawan sebanyak 9 orang yang terdiri dari kepala tata usaha 1 orang, administrasi 7 dan satpam 1 orang.

## **2. Deskripsi Data Penelitian**

Pengambilan data penelitian ini dilaksanakan pada Bulan September-Desember 2015. Responden (subjek penelitian) pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XII Administrasi Perkantoran (AP) di SMK Pancasila 2 Kutoarjo. Jumlah responden yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 34 peserta didik. Empat (4) orang siswa untuk uji coba produk kelompok kecil. Empat (4) orang siswa ini dipilih berdasarkan tingkat kemampuan siswa kelompok tinggi, sedang dan

rendah, yang mana keempat siswa ini akan memberikan saran dan masukan yang dijadikan dasar revisi produk. Sedangkan 30 orang siswa lainnya untuk uji coba lapangan yang mana akan dijadikan bahan revisi produk akhir pengembangan media.

Data primer pada penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian berupa butir-butir pernyataan angket yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran stenografi bahasa Inggris serta respon siswa terhadap media pembelajaran berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa kelas XII kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Angket yang disebarluaskan berisikan 24 butir pernyataan yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kevalidan dan kesahihan instrumen. Setiap butir pernyataan dalam angket memiliki 4 (lima) alternatif jawaban yang telah disediakan.

## **B. Hasil Penelitian**

Berdasarkan prosedur pengembangan yang sudah dikemukakan, dalam pengembangan komik stenografi bahasa Inggris ini dilakukan dalam beberapa tahapan pengembangan yaitu :

### **1. Potensi dan Masalah**

Pada tahap ini dilakukan investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui permasalahan berikut :

- a. Banyak siswa SMK Pancasila 2 Kutoarjo yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan simbul huruf stenografi karena banyak huruf yang hampir sama, juga pada saat menyambung huruf untuk membentuk suatu kata maupun kalimat.
- b. Siswa kurang antusias atau kurang perhatian saat mengikuti pelajaran, maka perlu pengembangan media yang memiliki daya tarik dan interaktif serta mempunyai tampilan yang menarik sehingga siswa memiliki motivasi dalam mempelajari stenografi bahasa Inggris
- c. Penyampain materi oleh guru kurang jelas sehingga siswa kurang menangkap materi pelajaran.
- d. Siswa menganggap bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar.
- e. Guru stenografi di SMK Pancasila 2 Kutoarjo mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif
- f. Siswa kurang tertarik belajar stenografi menggunakan modul. Penggunaan modul memiliki beberapa kelemahan antara lain: Isi modul kurang menarik, Modul pembelajaran yang terlalu banyak *squence* (rangkaian) materi kadang membosankan siswa untuk membacanya secara tuntas

- g. Modul pembelajaran atau bukunya selama ini digunakan oleh guru kurang memotivasi siswa untuk membaca sajian materi secara berulang-ulang.

Hasil identifikasi tahap analisis masalah antara lain:

- a. Media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi pelajaran Stenografi Bahasa Inggris
- b. Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari materi mata pelajaran Stenografi Bahasa Inggris
- c. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris diatas nilai KKM.

## **2. Pengumpulan Data**

Penyusunan media pembelajaran diperlukan suatu analisis tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan analisis isi dari media tersebut. Isi media pembelajaran ini adalah mengacu kepada kurikulum yang berlaku, juga melakukan penyesuaian antara materi yang ada pada silabus mata pelajaran Stenografi bahasa Inggris di SMK Pancasila 2 Kutoarjo dengan materi pelajaran stenografi bahasa Inggris yang disajikan dalam media pembelajaran.

Silabus mata diklat pelajaran stenografi Bahasa Inggris di di SMK Pancasila 2 Kutoarjo dapat dilihat pada lampiran. Materi yang disajikan pada media pembelajaran stenografi bahasa Inggris yaitu kompetensi

dasar yaitu: membuat catatan dikte untuk menghasilkan naskah/dokumen

### **3. Hasil Desain Produk**

Dalam proses perancangan desain komik stenografi ini membutuhkan waktu yang lama. Perancangan desain dimulai dengan mencari referensi mengenai bentuk-bentuk komik yang ada, mengamati cerita, penokohan serta cara penyampaian cerita. Selain melakukan pengamatan pada komik pembelajaran yang telah ada, pengembang juga melakukan pengamatan pada komik fiktif. Setelah dilakukan pengamatan, pengembang kemudian memilih untuk membuat komik Stenografi dalam bentuk buku agar mudah dibawa dan dibaca dimana saja.

### **4. Hasil Pengembangan**

Hasil pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Stenografi Bahasa Inggris berupa komik dilakukan secara bertahap yaitu pembuatan ilustrasi cerita lengkap untuk kemudian diimplementasi menjadi sebuah komik yaitu merealisasikan rancangan desain yang sebelumnya sudah dibuat, dimana yang tadinya masih berupa kerangka kasar dipetakan menjadi desain yang lebih nyata dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk awal yang dihasilkan dari tahap produksi ini berupa “Komik Stenografi Bahasa Inggris” dengan kompetensi dasar Stenografi bahasa Inggris dengan susunan sebagai berikut:

a. Hasil Implementasi Halaman Judul

Hasil implementasi halaman judul ini adalah tampilan dengan penggunaan berbagai warna sehingga membentuk warna yang menarik. Terdapat judul komik yang mana judul komik ini adalah Komik stenografi Bahasa Inggris dengan Kompetensi Dasar stenografi Bahasa Inggris.

b. Hasil Implementasi Isi Komik.

Format Komik diadopsi dari beberapa komik diantaranya adalah “KONTAN” (Komik Akuntansi). Secara garis besar komik ini terdiri dari beberapa bagian yaitu apersepsi materi/ pengenalan setting, materi stenografi bahasa inggris, contoh soal sekaligus pembahasan dan latian soal disertai kunci jawaban yang akan memudahkan siswa untuk memeriksa kebenaran jawaban dari soal yang dijawab.

- c. Pengenalan tokoh memberikan gambaran kepada pembaca mengenai masing-masing tokoh yang ada di dalam cerita komik
- d. Daftar Isi memberikan kemudahan kepada pembaca untuk mencari halaman yang ingin dibacalebih dahulu
- e. Apersepsi materi berupa tujuan pembelajaran
- f. Hasil Implementasi contoh sambungan senografi dalam kalimat sederhana

Selain pembahasan mengenai materi stenografi komik ini juga terdapat sambungan serta contoh – contohnya dalam kalimat sederhana agar siswa lebih memahami materi yang terdapat komik ini.

g. Hasil Implementasi Latihan Soal.

Latihan soal ini diberikan setelah siswa telah memahami materi stenografi sehingga dapat mengukur kemampuan siswa apakah sudah memahami materi atau belum.

h. Hasil Implementasi Sampul Belakang

Berikut ini adalah halaman sampul belakang. Pada halaman ini terdapat foto serta profil penulis, logo universitas.

## 5. Hasil Validasi

Produk awal divalidasi oleh Ibu Eni Sumarti, Spd (Guru stenografi Bahasa Inggris SMK Pancasila 2 Kutoarjo) serta Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Validasi dilakukan untuk memperoleh masukan serta pengakuan kelayakan komik sebelum di uji cobakan kepada siswa.

### a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Eni selaku Guru SMK Pancasila 2 Kutoarjo. Validasi yang dilakukan dua kali, yaitu setelah validasi pertama, yang kemudian masukan dan saran dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi 1. Setelah produk direvisi, dilakukan validasi tahap berikutnya untuk mengetahui kelayakan komik setelah direvisi.

Hasil uji validasi ini berupa angket. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan memberikan penilaian mulai dari sangat layak sampai sangat tidak layak, dan memberikan saran

perbaikan apabila materi tidak sesuai. Aspek Penilaian dari guru SMK ditinjau dari beberapa aspek isi, validasi Aspek kebahasaan, Aspek penyajian, aspek efek media terhadap strategi pembelajaran, validasi tampilan menyeluruh. Tabel Skor penilaian kelayakan komik ahli materi dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Tabel Skor penilaian kelayakan komik ahli materi

NO	Indikator	Skor	Skor maksimal
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	5	5
2	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	5
3	Apersepsi mengingatkan siswa pada materi sebelumnya	5	5
4	Kejelasan topik pembelajaran	5	5
5	Kelengkapan materi	4	5
6	Keruntutan materi	4	5
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa SMK	5	5
8	Keterkaitan contoh materi dan kondisi yang ada	5	5
9	Kejelasan contoh yang diberikan	4	5
10	Ketepatan materi dengan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar	5	5
11	Relevansi tugas dengan materi tujuan pembelajaran	5	5
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	5
13	Kunci jawaban soal yang diberikan benar	5	5
14	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi	5	5
15	Relevansi media dengan kondisi siswa	5	5
16	Kemudahan penggunaan	4	5

17	Membantu dalam pembelajaran	5	5
18	Mempermudah pemahaman siswa	5	5
19	Memberikan fokus perhatian	5	5
20	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	5	5
21	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajaran stenografi Bahasa Inggris	5	5
22	Kejelasan Petunjuk penggunaan komik	4	5
23	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4	5
24	Ketepatan istilah	4	5
25	Kesantunan penggunaan bahasa	5	5
26	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	5	5
27	Keruntutan Penyajian buku	4	5
28	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	4	5
29	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional	4	5
30	Kemenarikan sampul	4	5
31	Kemudahan huruf untuk dibaca	4	5
32	Kesusian ilustrasi dengan konsep keilmuan	3	5
33	Keseimbangan proposi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan	4	5
<b>Total Skor seluruh Aspek</b>		<b>148</b>	<b>165</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,48</b>	<b>5</b>

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian kelayakan oleh ahli materi secara keseluruhan pada komik stenografi bahasa Inggris mendapat skor total sebesar 148 dan dikatakan sangat layak dengan rata-rata 4,48 atau jika dibuat persentase sebesar 89%. Dengan demikian, media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun skor penelitian ini apabila disajikan dalam bentuk diagram maka:



Gambar 2. Diagram batang penilaian kelayakan komik dan kelayakan ideal ahli materi

Selain analisis skor secara keseluruhan, kelayakan komik ini dapat dilihat dari setiap aspek. Berikut ini analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli materi;

1) Validasi Aspek kualitas materi/ isi

Tabel 11. Valiadasasi Aspek kualitas materi/isi

No	Indikator	Skor	Skor maksimal
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	5	5
2	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	5
3	Apersepsi mengingatkan siswa pada materi sebelumnya	5	5
4	Kejelasan topik pembelajaran	5	5
5	Kelengkapan materi	4	5
6	Keruntutan materi	4	5
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa SMK	5	5
8	Keterkaitan contoh materi dan kondisi yang ada	5	5
9	Kejelasan contoh yang diberikan	4	5
10	Ketepatan materi dengan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar	5	5
11	Relevansi tugas dengan materi tujuan pembelajaran	5	5
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	5
13	Kunci jawaban soal yang diberikan benar	5	5
14	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi	5	5
15	Relevansi media dengan kondisi siswa	5	5
<b>Jumlah Skor Aspek kualitas materi/ Isi</b>		<b>70</b>	<b>75</b>
<b>Rerata Skor Aspek materi/isi</b>		<b>4,6</b>	<b>5</b>

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli materi. Tabel validasi ini terdiri dari 15 indikator yang mencakup mengenai aspek isi dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli materi. Berdasarkan Skor Validasi kelayakan oleh ahli materi yaitu dari Guru stenografi bahasa Inggris SMK Pancasila 2 Kutoarjo, komik stenografi bahasa Inggris mendapat total skor untuk keseluruhan indikator instrumen aspek materi atau isi adalah 70, jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat total skor maksimal adalah 75, atau apabila dijadikan persentase sebesar 93% sehingga jika berdasarkan pedoman konversi menurut Suharsimi Arikunto 93% termasuk pada kategori A (Sangat baik).

## 2) Validasi Aspek kemanfaatan pada strategi belajar

Tabel 12. Validasi Aspek kemanfaatan pada strategi belajar

No	Indikator	Skor	Skor maksimal
1	Kemudahan penggunaan	4	5
2	Membantu dalam pembelajaran	5	5
3	Mempermudah pemahaman siswa	5	5
4	Memberikan fokus perhatian	5	5
5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	5	5
6	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajaran stenografi Bahasa Inggris	5	5
<b>Jumlah Skor Aspek Kemanfaatan pada strategi</b>		<b>29</b>	<b>30</b>
<b>Rerata Skor Aspek materi/isi</b>		<b>4,83</b>	<b>5</b>

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli materi. Tabel validasi ini terdiri dari 6 indikator yang mencakup mengenai aspek kemanfaatan pada strategi pembelajaran dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli materi. Tabel di atas menunjukkan bahwa total skor Skor Validasi aspek kemanfaatan pada strategi pembelajaran dari ahli materi adalah 28. jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 30, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 93,33%. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Suharsimi Arikunto, skor ini termasuk ke dalam kriteria A (Sangat baik).

### 3) Validasi Aspek Kebahasaan

Tabel 13. Validasi Aspek kebahasaan

No	Indikator	Skor	Skor maksimal
1	Kejelasan Petunjuk penggunaan komik	4	5
2	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4	5
3	Ketepatan istilah	4	5
4	Kesantunan penggunaan bahasa	5	5
<b>Jumlah Skor Aspek Kemanfaatan pada strategi</b>		<b>17</b>	<b>20</b>
<b>Rerata Skor Aspek materi/isi</b>		<b>4,25</b>	<b>5</b>

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli materi. Tabel validasi ini terdiri dari 4 indikator yang mencakup mengenai aspek kebahasaan dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli materi. Tabel di atas menunjukkan bahwa total skor Skor Validasi aspek kebahasaan dari ahli materi adalah 19. Jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 25, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 95%. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Suharsimi Arikunto, skor ini termasuk ke dalam kriteria A (Sangat baik).

#### 4) Validasi Aspek Penyajian

Tabel 14. Validasi Aspek penyajian

No	Indikator	Skor	Skor maksimal
1	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	5	5
2	Keruntutan Penyajian buku	4	5
3	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	4	5
4	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional	4	5
<b>Jumlah Skor Aspek Kemanfaatan pada strategi</b>		<b>17</b>	<b>20</b>
<b>Rerata Skor Aspek materi/isi</b>		<b>4,25</b>	<b>5</b>

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli materi. Tabel validasi ini terdiri dari 3 indikator yang mencakup mengenai aspek penyajian dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli materi. Berdasarkan Skor Validasi kelayakan oleh ahli materi

yaitu dari Guru stenografi bahasa Inggris SMK Pancasila 2 Kutoarjo, Komik stenografi bahasa Inggris mendapat total skor untuk keseluruhan indikator instrumen aspek penyajian adalah 13, jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 15, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 86,67%. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Suharsimi Arikunto, skor ini termasuk ke dalam kriteria B (baik).

### 5) Validasi Aspek Tampilan menyeluruh

Tabel 15. Valiadasasi Aspek Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Skor	Skor maksimal
1	Kemenarikan sampul	4	5
2	Kemudahan huruf untuk dibaca	4	5
3	Kesusian ilustrasi dengan konsep keilmuan	3	5
4	Keseimbangan proposi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan	4	5
<b>Jumlah Skor Aspek Kemanfaatan pada strategi</b>		<b>15</b>	<b>20</b>
<b>Rerata Skor Aspek materi/isi</b>		<b>3,75</b>	<b>5</b>

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa total skor Skor Validasi aspek Tampilan menyeluruh dari ahli materi adalah 17. jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 20, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 85%. Berdasarkan perhitungan

tabel konversi Suharsimi Arikunto, skor ini termasuk ke dalam kriteria A (Sangat baik).

Dari analisis terpisah pada tiap aspek diatas, dapat dibuat analisa gabungan dari keseluruhan aspek dengan cara membandingkan skor sempurna (ideal), untuk memperoleh skor kelayakan berdasarkan persentase yang disajikan dalam tabel berikut ini

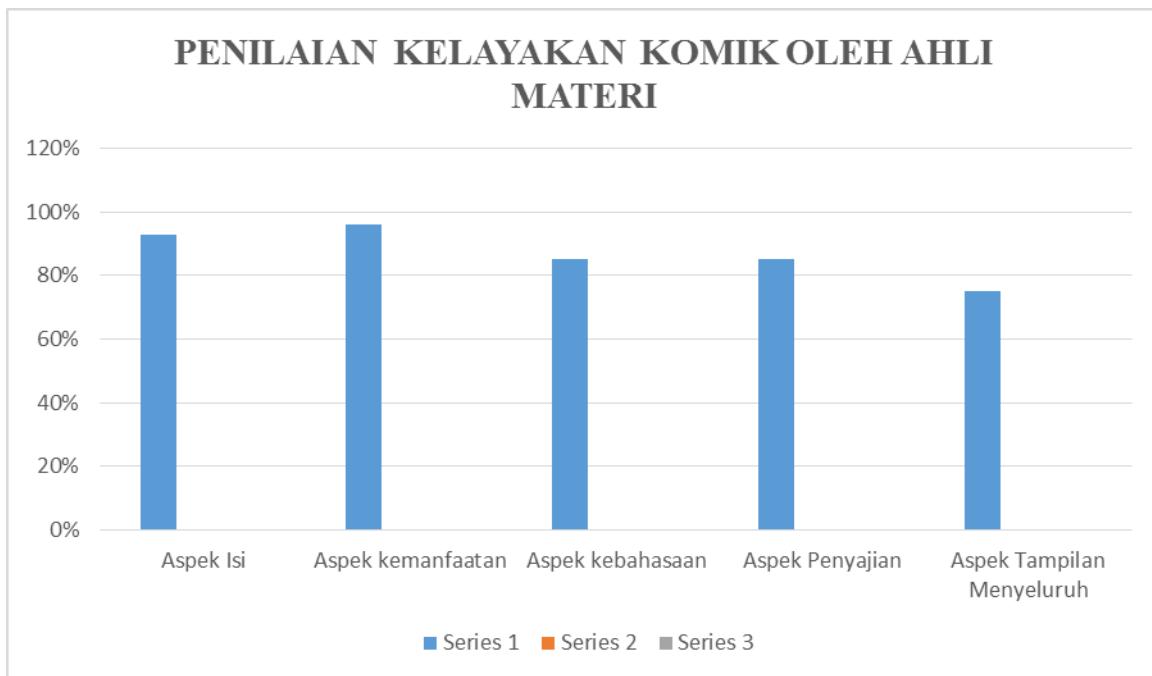
Tabel 16. Analisa Skor Skor Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Validasi	Skor Maksimal	Kriteria
1	Aspek Isi	70	75	Sangat Baik
2	Aspek kemanfaatan pada strategi pembelajaran	29	30	Sangat Baik
3	Aspek kebahasaan	17	20	Sangat Baik
4	Aspek Penyajian	17	15	Baik
5	Aspek tampilan menyeluruh	15	20	Sangat Baik
Total		148	165	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah skor kelayakan dari masing–masing aspek mendapat total skor adalah 148, yang mana Kriteria kualitas menurut Sukardjo bahwa untuk mendapatkan kriteria sangat layak harus mendapat skor lebih dari 133. Sedangkan apabila dijadikan persentase adalah 89 %, yang mana menurut Suharsimi Arikunto masuk kedalam Sangat Layak. Adapun analisis perhitungan komik terdapat pada lampiran 11.

Apabila digambarkan kedalam diagram batang seperti berikut ini:



Gambar 3. Diagram batang penilaian kelayakan komik ahli materi

#### b. Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media dilakukan dua kali yaitu dengan mengumpulkan saran dari ahli media sebagai bahan untuk melakukan revisi II. Setelah produk direvisi, dilakukan validasi tahap berikutnya untuk mengetahui kelayakan komik setelah direvisi.

Adapun kelayakan produk dilihat dari masing – masing aspek Skor Validasi. Berikut akan disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli media;

### 1) Validasi Aspek Kebahasaan

Tabel 17. Validasi aspek kebahasaan

No.	Indikator	Skor Validasi	Skor Maksimal
1	Petunjuk penggunaan komik	4	5
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	5	5
3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa	5	5
4	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4	5
5	Kemampuan mendorong siswa ingin tau siswa	4	5
6	Kesantunan penggunaan bahasa	4	5
7	Ketepatan dialog/ teks dengan cerita/ materi	5	5
<b>Total Skor</b>		<b>31</b>	<b>35</b>

Sumber : Data yang telah diolah

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli media. Tabel validasi ini terdiri dari 7 indikator yang mencakup mengenai aspek kebahasaan dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli media. Berdasarkan Skor Validasi kelayakan oleh ahli media ,Komik stenografi bahasa Inggris mendapat total skor untuk keseluruhan indikator instrumen aspek materi/ isi adalah 31, jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 35, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 88%. Berdasarkan Suharsimi Arikunto skor ini termasuk kedalam kriteria A (Sangat baik).

2) Validasi dari Aspek Penyajian

Tabel 18. Validasi aspek penyajian

No .	Indikator	Skor Validasi	Skor Maksimal
1	Keruntutan penyajian buku komik	5	5
2	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	5	5
3	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional	3	5
<b>Total Skor</b>		<b>13</b>	<b>15</b>

Sumber: Data yang telah diolah

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli media. Tabel validasi ini terdiri dari 3 indikator yang mencakup mengenai aspek penyajian dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli media. Berdasarkan Skor Validasi kelayakan oleh ahli media Komik stenografi bahasa Inggris mendapat total skor untuk keseluruhan indikator instrumen aspek materi/ isi adalah 13, jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 35, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 87%. Berdasarkan Suharsimi Arikunto, skor ini termasuk kedalam kriteria A (Sangat baik).

3) Validasi Kemanfaatan pada Strategi Pembelajaran

Tabel 19. Validasi aspek kemanfaatan

No.	Indikator	Skor Validasi	Skor Maksimal
1	Kemudahan penggunaan	4	5
2	Membantu dalam pembelajaran	4	5
3	Mempermudah pemahaman siswa	5	5
4	Memberikan fokus perhatian	4	5
5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4	5
<b>Total Skor</b>		<b>21</b>	<b>25</b>

Sumber: Data yang telah diolah

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli media. Tabel validasi ini terdiri dari 5 indikator yang mencakup mengenai aspek kemanfaatan dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli media. Berdasarkan Skor Validasi kelayakan oleh ahli media, Komik stenografi bahasa Inggris mendapat total skor untuk keseluruhan indikator instrumen aspek materi/ isi adalah 21, jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 25, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 84%. Berdasarkan Suharsimi Arikunto skor ini termasuk kedalam kriteria A (Sangat baik).

4) Validasi Aspek Tampilan Menyeluruh

Tabel 20. Validasi aspek Tampilan Menyeluruh

No.	Indikator	Skor Validasi	Skor Maksimal
1	Kesesuaian ukuran huruf judul buku	5	5
2	Kekontrasan warna judul buku dengan warna latar belakang	5	5
3	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf	5	5
4	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita	4	5
5	Kesesuaian desain halaman sampul	4	5
6	Kemenarikan sampul	4	5
7	Kesesuaian tata letak berdasarkan pola	3	5
8	Ketepatan bidang dan penetuan margin	3	5
9	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks dan halaman	5	5
10	Kesesuaian balon kata dengan dialog	5	5
11	Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog	5	5
12	Penggunaan variasi huruf	4	5
13	Ketepatan spasi antar susunan teks	4	5
14	Kemudahan huruf untuk dibaca	4	5
15	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan	4	5
16	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan	3	5
17	Kemenarikan gambar tokoh	4	5
18	Kejelasan dan ketegasan goresan	4	5
19	Kekreatifan dan Kedinamisan	5	5
20	Keserasian Komposisi warna	5	5
<b>Total Skor</b>		<b>78</b>	<b>100</b>

Sumber: Data Penelitian yang telah diolah

Tabel diatas merupakan tabel Skor Validasi oleh ahli media. Tabel validasi ini terdiri dari 20 indikator yang mencakup mengenai aspek tampilan menyeluruh dari komik yang kemudian dinilai oleh ahli media. Berdasarkan Skor Validasi kelayakan oleh ahli media, Komik stenografi bahasa Inggris mendapat total skor untuk keseluruhan indikator instrumen aspek materi/ isi adalah 78, jika skor maksimal pada masing-masing indikator pada instrumen penelitian adalah 5, maka didapat skor maksimal 100, atau jika dibuat persentase adalah sebesar 78%. Berdasarkan Suharsimi Arikunto skor ini termasuk kedalam kriteria A (Sangat baik).

Dari Analisis terpisah pada tiap aspek diatas,dapat dibuat analisa gabungan dari keseluruhan aspek dengan cara membandingkan skor sempurna (ideal), untuk memperoleh skor kelayakan berdasarkan persentase yang disajikan dalam tabel berikut ini:

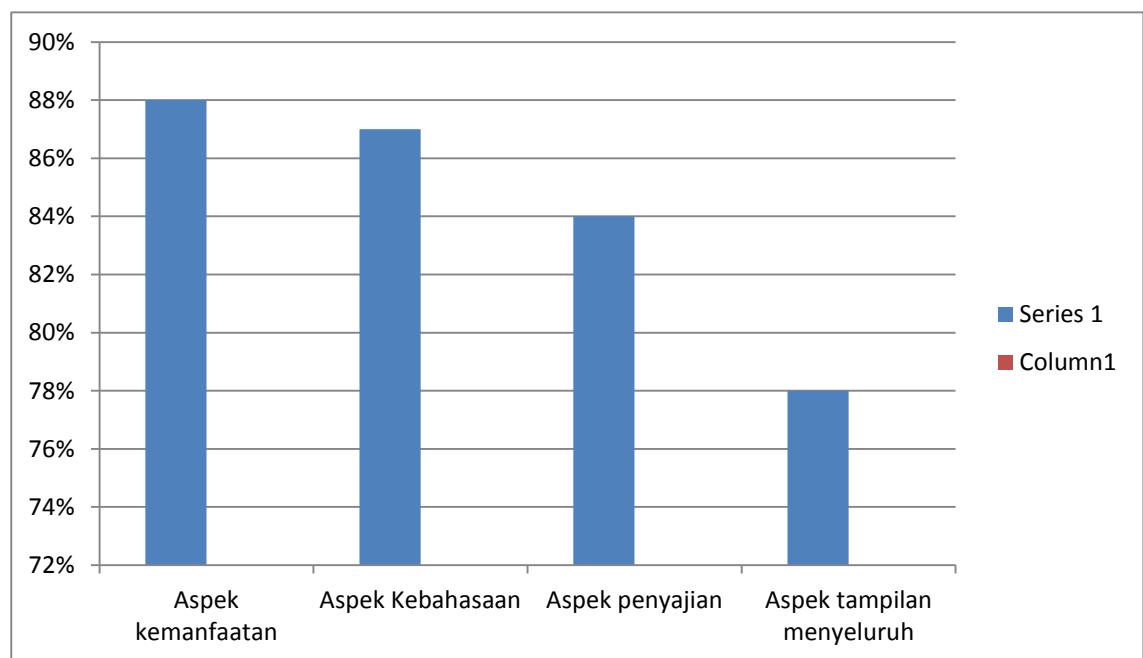
Tabel. 21 Analisa gabungan dari semua aspek

No	Aspek Skor Validasi	Skor Validasi	Skor Maksimal	Kriteria
1	Aspek kemanfaatan pada strategi pembelajaran	31	35	Sangat baik
2	Aspek kebahasaan	13	15	Sangat baik
3	Aspek Penyajian	21	25	Sangat baik
4	Aspek tampilan menyeluruh	78	100	Baik
<b>Total</b>		<b>143</b>	<b>175</b>	

Sumber: Data Penelitian yang telah diolah

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah skor kelayakan dari masing-masing aspek mendapat total skor adalah 143, yang mana Kriteria kualitas menurut Sukardjo bahwa untuk mendapatkan kriteria sangat layak harus mendapat skor lebih dari 133. Sedangkan apabila dijadikan persentase adalah 81 %, yang mana menurut Suharsimi Arikunto masuk kedalam Sangat Layak. Adapun analisis perhitungan komik terdapat pada lampiran 12.

Apabila digambarkan kedalam diagram batang seperti berikut ini:



Gambar 4. Diagram batang penilaian kelayakan komik ahli media

## 6. Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari proses validasi, dilakukan 2 tahapan revisi yaitu revisi I (berdasarkan masukan dari ahli materi) dan revisi II (berdasarkan masukan dari ahli media). Guru yang sebagai ahli materi juga memberikan saran perbaikan pada produk, sehingga setelah revisi II penelitian dilanjutkan dengan uji coba produk.

### a. Revisi Ahli Materi

#### 1) Halaman penjabaran huruf steno

Revisi dari ahli materi mengenai penjabaran huruf harus diperhatikan untuk ketinggian serta kemiringannya, juga perlu disertakan contoh dari masing masing huruf.

#### 2) Halaman contoh masing-masing huruf stenografi

Revisi dari ahli materi untuk penjelasan mengenai pengenalan awal seharusnya dibuat lebih detail dengan penambahan materi mengenai perbedaan antara stenografi bahasa indonesia dengan stenografi bahasa inggris juga penggunaan pilihan kata yang mudah dimengerti

#### 3) Halaman Penjabaran mengenai pengenalan awal stenografi bahasa inggris.

Menurut ahli materi, sebaiknya penjelasan mengenai stenografi dibuat lebih detail dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak SMK.

4) Bagian daftar isi

Petunjuk penggunaan komik perlu dijelaskan lebih detail karena tidak semua orang berpengalaman dalam membaca komik.

5) Penambahan latihan soal

Latihan soal secara keseluruhan harus ditambahkan karena latihan soal diperlukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari komik stenografi. Dalam komik stenografi bahasa Inggris ini instruksi dari penugasan belum jelas sehingga perlu ditambahkan penjelasan.

**b. Revisi Ahli Media**

1) Halaman Sampul

Revisi dari ahli media adalah gambar pada halaman sampul kurang menarik selain itu judul untuk komik masih terlalu kaku dan kurang menarik. Menurut ahli materi, sebaiknya sampul diganti dan judulnya juga diganti dengan judul yang menarik sehingga siswa tertarik untuk membaca dan mempelajari isi komik.

2) Halaman panduan penggunaan komik

Halaman panduan, sebaiknya menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami dan lebih sederhana tapi jelas.

3) Halaman pengenalan tokoh

Bagian pengenalan tokoh sebaiknya ada penekanan yang berbeda pada tokoh utama dan tokoh pembantu.

4) Sampul belakang

Sampul belakang komik biasa berisi biodata penulis, sehingga harus ditambahkan biodata penulis.

Berikut adalah isi komik setelah diperbaiki setelah revisi baik revisi ahli materi maupun media:

a. Halaman sampul



Gambar 2. Cover komik stenografi bahasa Inggris

b. Kata pengantar



Purworejo, 22 September 2015

Bismillah,

 Belajar stenografi bahasa Inggris, gampang-gampang susah, asal kita perlu mempunyai motivasi untuk mempelajarinya. Perlu adanya keinginan hati serta rasa ingin tau yang besar untuk memulainya.

 Hanya yang perlu diperhatikan pada stenografi bahasa Inggris adalah *fonetik* (pengucapannya). Dengan komik ini diharapkan mampu memberi motivasi kepada  anak-anak untuk mau mempelajari stenografi bahasa Inggris. Dengan membaca komik ini, anak-anak dapat belajar stenografi bahasa Inggris dengan menyenangkan dan dapat termotivasi.

Poin terpenting dalam buku ini adalah penggunaan kata dan kalimat bahasa Inggris dasar yang sering dipakai sehari-hari. Buku ini dapat menjadi buku panduan yang baik bagi anak-anak untuk mau mempelajari stenografi bahasa Inggris. Selain itu, buku ini mengajarkan pentingnya mempelajari stenografi melalui gambar-gambar yang menarik sehingga dapat dimengerti dan dipelajari dengan mudah dan menyenangkan bagi anak-anak serta yang baru belajar stenografi.





Buku ini disusun berdasarkan KTSP 2006 yang telah di sesuaikan dengan silabus SMK dengan Kompetensi Dasar : **Membuat Catatan Dikte untuk menghasilkan naskah/ dokumen.** Buku ini berisi tentang teori stenografi bahasa inggris, mulai dari pengenalan huruf mati t hingga x, juga huruf hidup. Buku ini juga dilengkapi dengan cara menyambung huruf satu dengan yang lain sesuai dengan pengucapannya (fonetik).

Diharapkan setelah mempelajari buku ini siswa dapat mengenal huruf - huruf stenografi, dan juga dapat menyambung huruf stenografi dengan tepat dan cepat.

Penulis



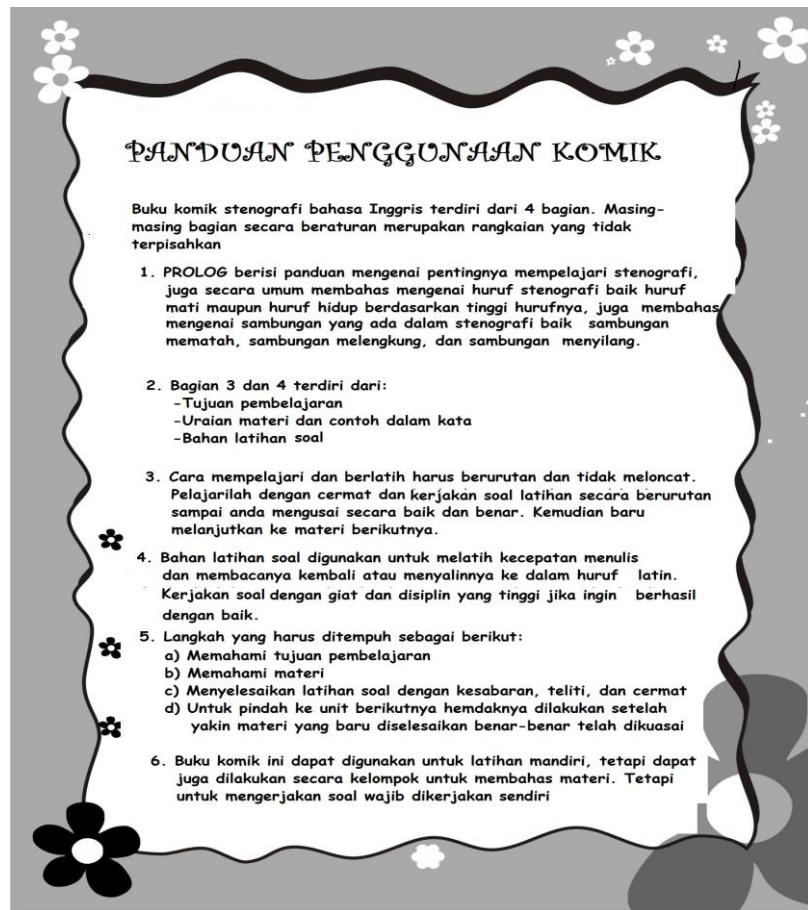
Gambar 3. Halaman kata pengantar

## c. Daftar isi



Gambar 4. Daftar Isi

d. Panduan penggunaan komik



Gambar 5. Halaman panduan penggunaan komik

e. Isi komik



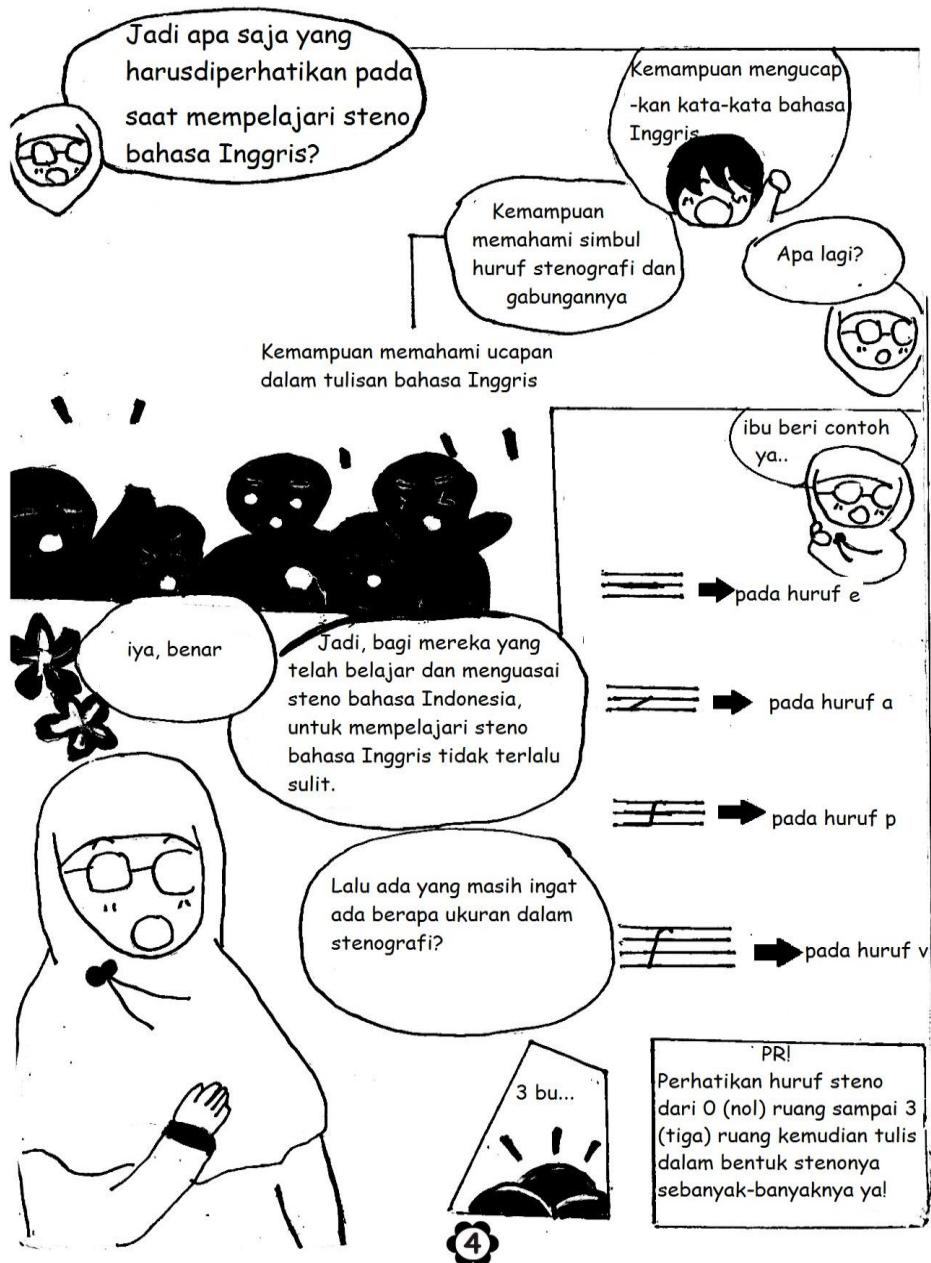
Gambar10. Halaman Awal pengenalan tokoh



Gambar 11. Halaman pengenalan stenografi



Gambar 12. Halaman perbedaan steno Inggris dan Indonesia



Gambar 13. Halaman pengenalan huruf stenografi



Catatan Penulis

## GARIS PENOLONG DALAM STENOGRAFI

Garis Penolong dalam stenografi dapatlah diartikan sebagai garis-garis horizontal yang dapat membantu penulisan huruf-huruf steno dengan tepat.

Pentingnya garis penolong ini mempunyai arti yang penting untuk mereka yang belajar steno terutama pada tahap pemula.

Pentingnya garis penolong ini dapatlah diartikan dari fungsi-fungsi, yaitu antara lain sebagai berikut:

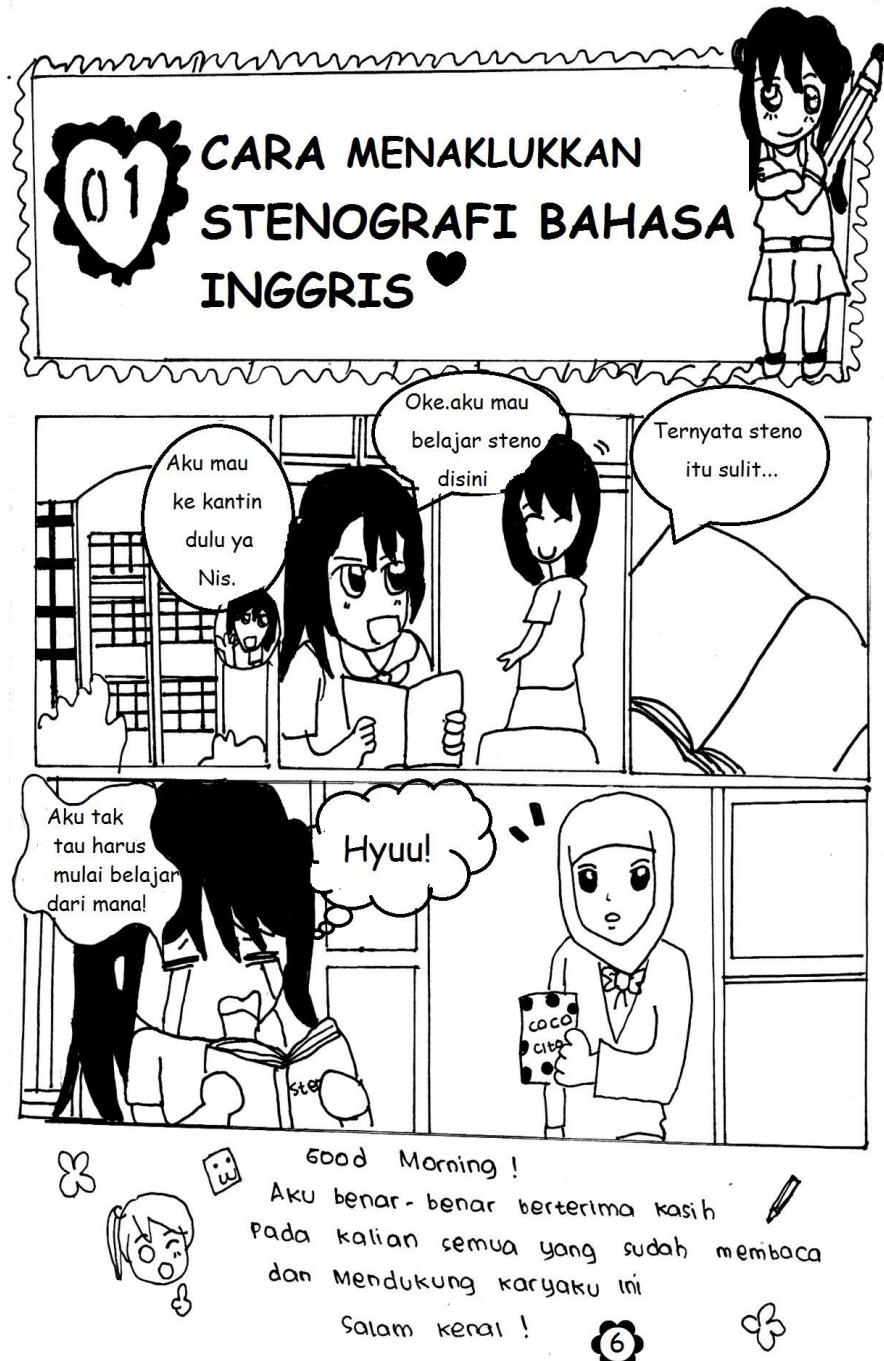
- Sebagai pembeda antara huruf steno satu dengan yang lainnya
- Sebagai ukuran bagi setiap huruf steno
- Sebagai tempat untuk menulis huruf steno dengan tepat dan benar
- Tulisan huruf akan menjadi lebih rapi, mudah dikenal dan mudah dibaca

Mengingat fungsinya yang demikian, maka setiap penulis steno(huruf steno) harus tepat pada garis atau menyentuh garis.

(Sumber: Darman. 1996. Steno Inggris. Purwokerto: LPAP)

Sekarang tau kan fungsi garis penolong?











**Ayo belajcir berscimci!**

Setelah mempelajari komik ini,  
siswa diharapkan mampu:

- Menulis huruf t dan nt dengan tepat
- Menulis huruf i dan i:/ie dengan tepat
- Menulis huruf k, sp, p dan f/ v dengan tepat
- Menulis huruf a, u/u: dan ai dengan tepat

9





Untuk menulis tanda fonetik yang benar, haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

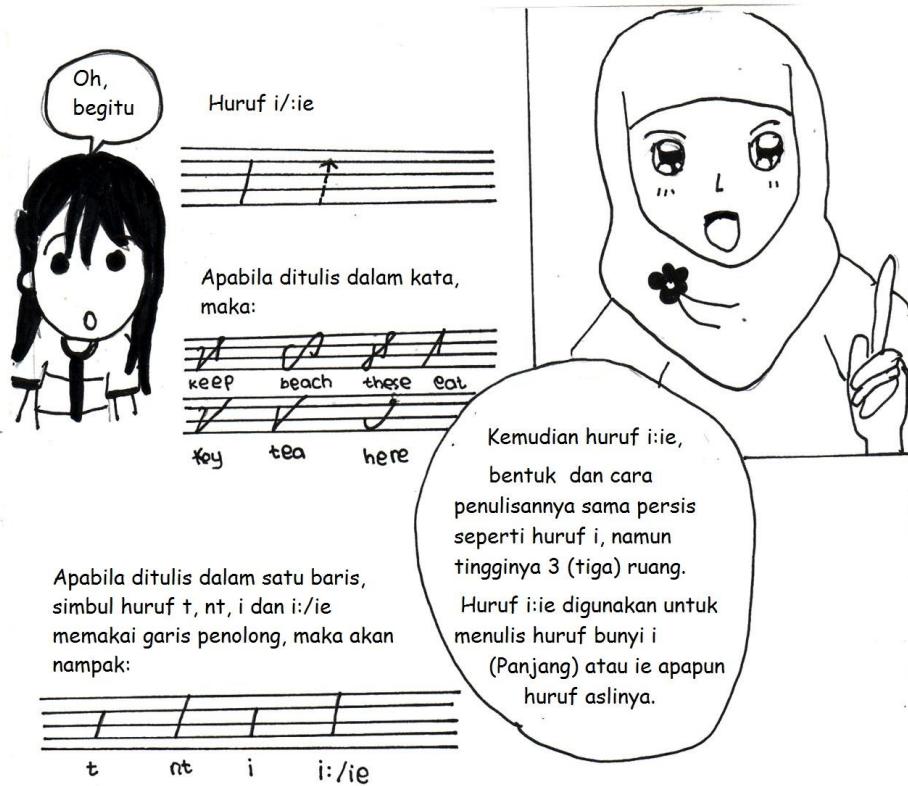
1. Tanda fonetik tidak boleh digandeng dan harus berdiri sendiri-sendiri
2. Tanda fonetik tidak boleh bervariasi, dan hanya ada satu bentuk yang tetap dan konsisten dalam penulisannya untuk setiap jenis tanda fonetik.
3. Tanda fonetik tidak boleh menggunakan huruf besar.

11



point appoint print rent





- TUGAS - TUGAS ! ①**
- 1) Tulislah simbol huruf t, nt, i, dan i:/ie dengan sebaik-baiknya dan sebanyak-banyaknya, masing dalam satu baris dengan menggunakan garis penolong!

- 2) sambungkanlah huruf i dengan nt sebanyak satu baris!
  - 3) sambungkanlah huruf nt dan i sebanyak satu baris!
  - 4) sambungkanlah huruf steno berikut ini :
- |                    |                 |                |
|--------------------|-----------------|----------------|
| t - t - i          | t - nt - i - t  | i - nt - i     |
| nt - t - i - t     | nt - nt - i - t | i - b - i - nt |
| i - t - i - nt - t | nt - i - t - i  |                |





Huruf k ditulis  
dari atas ke bawah,  
tinggi 2 (dua) ruang

Huruf sp bentuk-  
nya seperti huruf k,  
tinggi 3 ruang

Huruf k

Huruf sp

Materi  
selanjutnya  
huruf mati k,  
sp, p, dan f/v

Huruf p

Huruf p  
ditulis dari atas  
ke bawah tinggi 2  
(dua) ruang

Huruf f/v  
seperti huruf  
p tinggi 3  
(tiga) ruang

Huruf f/v



◆ Huruf a/ae  
Huruf a/ae digunakan untuk menulis bunyi a yang huruf aslinya bukan a.  
contoh: cut, us, public, run, sun, some, son, come

◆ Huruf u/u:  
-u (tegas) digunakan untuk menulis huruf u (tegas) apapun huruf aslinya. Contoh: put, soon, look  
-u: (lemah) digunakan untuk menulis semua huruf u (lemah). contoh: you, music

◆ Huruf ai;  
huruf ai digunakan untuk menulis semua bunyi ai apapun huruf aslinya. Contoh: I, My, by



## Catatan Penulis

### Persambungan antara Huruf mati dengan Huruf Hidup



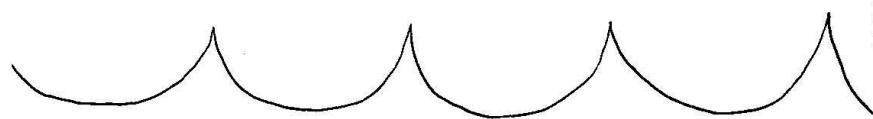
Banyak kita jumpai suatu kata yang di dalamnya terdapat huruf mati dengan huruf mati terletak berdampingan. Pada prinsipnya persambungan antara huruf mati dengan huruf mati menggunakan huruf "e" sebagai penghubung.

Namun, dalam hal ini ada pengecualian sehingga dalam persambungan selanjutnya tidak menggunakan aturan tersebut

- a. Huruf Rangkap yang sudah memiliki huruf tersendiri.  
contoh: ng, nj, ndj, th, nt, nd, st, sp dan sh
- b. Huruf mati tertentu yang telah mempunyai aturan tersendiri dalam persambungannya.
  - 1. Persambungan antara huruf r dan l dengan huruf mati yang lain.  
contoh: rr, rl, rq, lr, ll dan lq
  - 2. Persambungan antara huruf mati disambungkan dengan huruf r dan l:
    - a. Huruf mati yang kakinya runcing  
contoh: tr, pr, kr, ntl, fl/vl, dan spl
    - b. Huruf mati yang kakinya menghadap ke kanan  
contoh: dr, br, gr, wl, ndl, stl
    - c. Huruf mati yang kakinya menghadap ke kiri  
contoh: thr, sr, chr, djl, shl dan jl
  - 3. Persambungan antara huruf mati ng, ndj, dan nj dengan huruf mati
    - a. Yang kepalanya menghadap ke kiri  
contoh: ngk, nj, m, ndjg, nge dan ndjn
    - b. Persambungan antara huruf r, l, q dengan ngr, ngl, nq, njl, dan ndjl



## SOAL DAN LATIHAN



Isilah titik-titik berikut ini!

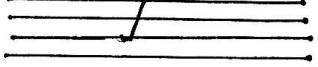
NO	Latin	Fonetik	Steno
1.	DO	-----	
2.	-----	gud	
3.	---	-----	
4.	US	-----	
5.	---	KΛP	
6.	-----	tu:	/
7.	-----	-----	~
8.	-----	-----	/
9.	COW	-----	



Setelah mempelajari komik ini, siswa diharapkan mampu:

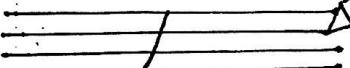
- a. Menulis huruf th, dj/j, d, nd, s/z dan sh dengan tepat
- b. Menulis huruf ei, oi, a: dan au dengan tepat
- c. Menulis huruf g, st, b, dan w dengan tepat
- d. Menulis huruf y dan ch dengan tepat
- e. Menulis huruf e, o dan e<sup>^</sup> dengan tepat
- f. Menulis huruf l,q dan r dengan tepat
- g. Menulis huruf nj, ng, dan ny dengan tepat
- h. Menulis huruf x dengan tepat

# Huruf th, ditulis dari atas ke bawah, tinggi 2 ruang

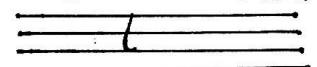


# Materi selanjutnya  
huruf mati th,  
dj/j, d, nd, s/z dan  
sh

# Huruf dj/j, seperti  
huruf th tinggi 3 ruang



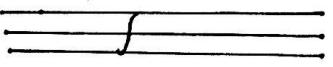
# Huruf d, ditulis dari atas ke bawah,  
kepalanya runcing dan kaki  
menghadap ke kanan tinggi 2 ruang



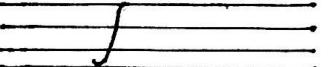
# Huruf nd, seperti huruf d, tinggi  
3 ruang

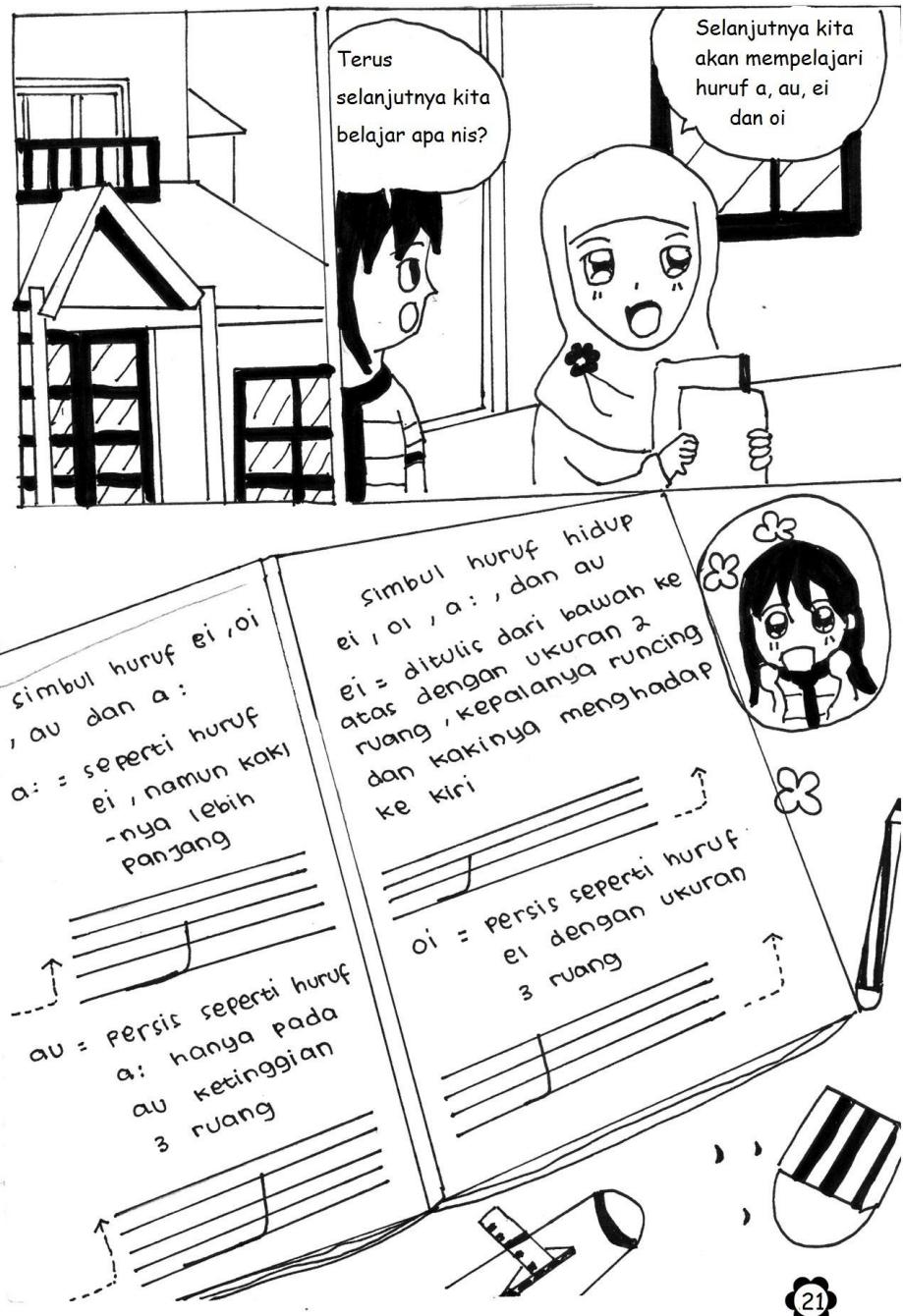


# Huruf s/z ditulis dari atas  
ke bawah, kepala menghadap  
ke kanan dan kaki meng  
hadap ke kiri tinggi 2  
ruang



# Huruf sh, seperti huruf  
sh tinggi 3 ruang





★ Contoh pemakaian huruf ei

Huruf ei digunakan untuk menulis bunyi ei apapun huruf aslinya.

Sedangkan huruf oi digunakan untuk menulis huruf bunyi oi, apapun huruf aslinya. Perhatikan contohnya!

day date take pay

cake base tape

★ Contoh pemakaian huruf oi

boy toys voice

enjoy point toilet

## Contoh pemakaian huruf au

part dark card

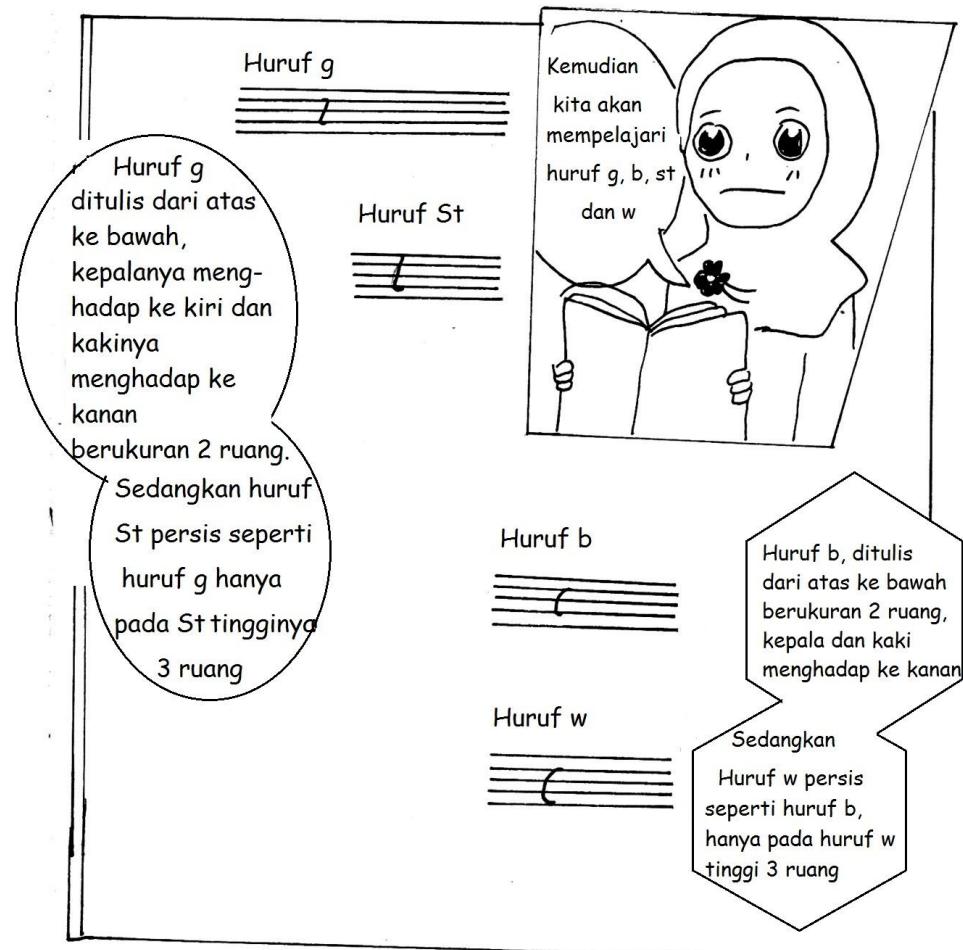
out cow found

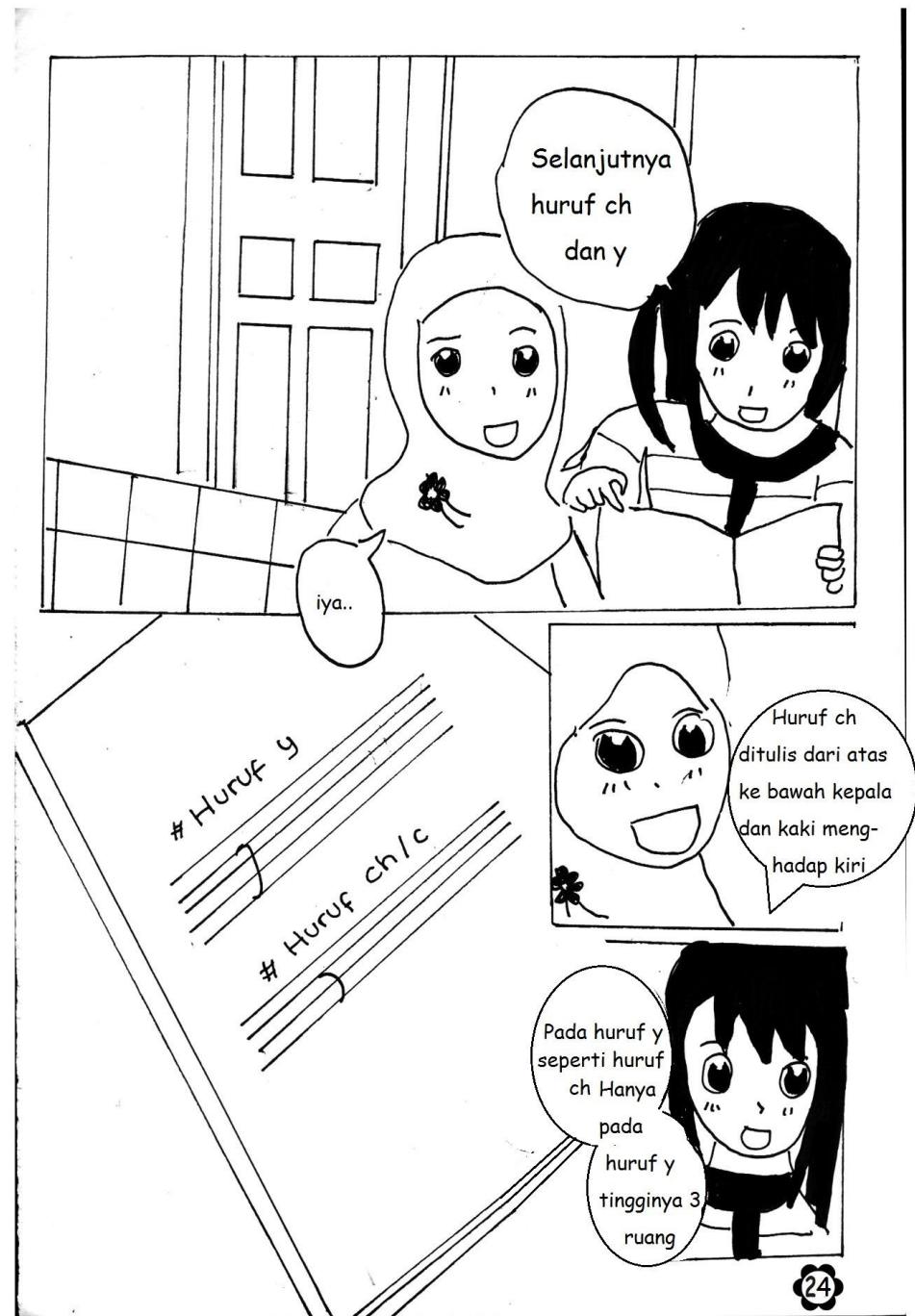


Sedangkan huruf au digunakan untuk menulis bunyi au apapun huruf aslinya.

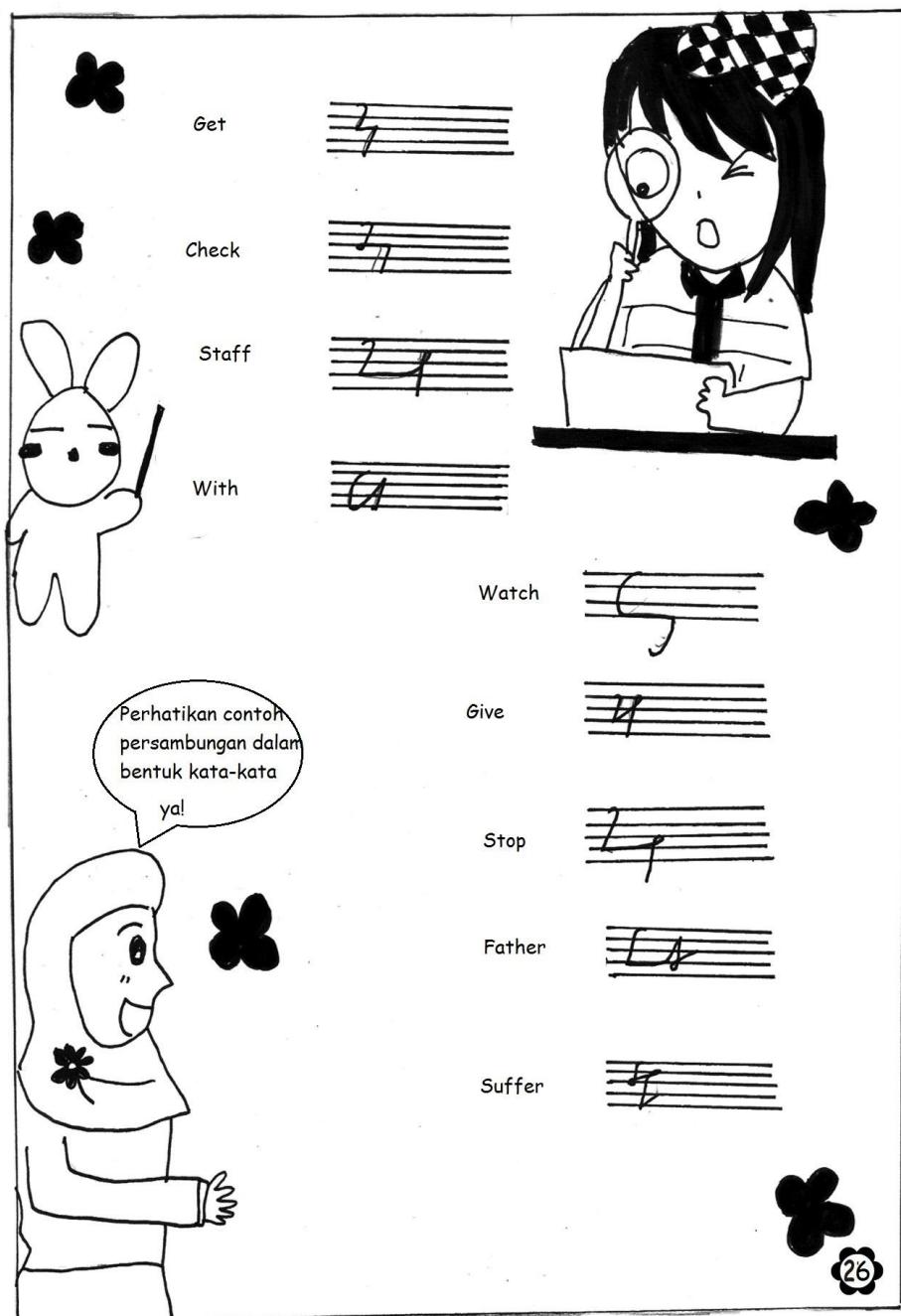
Huruf a: (tegas) digunakan untuk menulis huruf a yang bunyi nya a dan huruf aslinya juga a



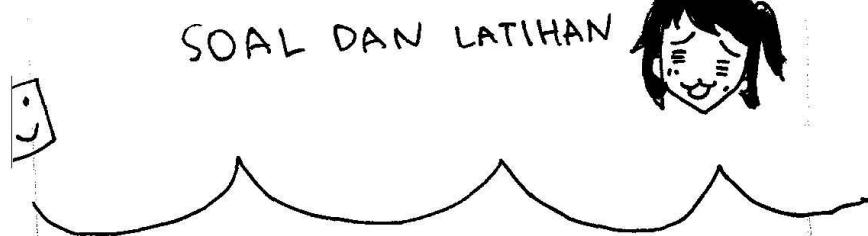




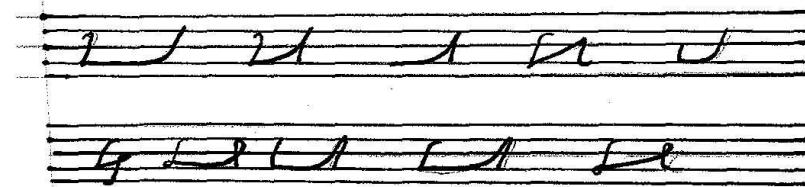




## SOAL DAN LATIHAN



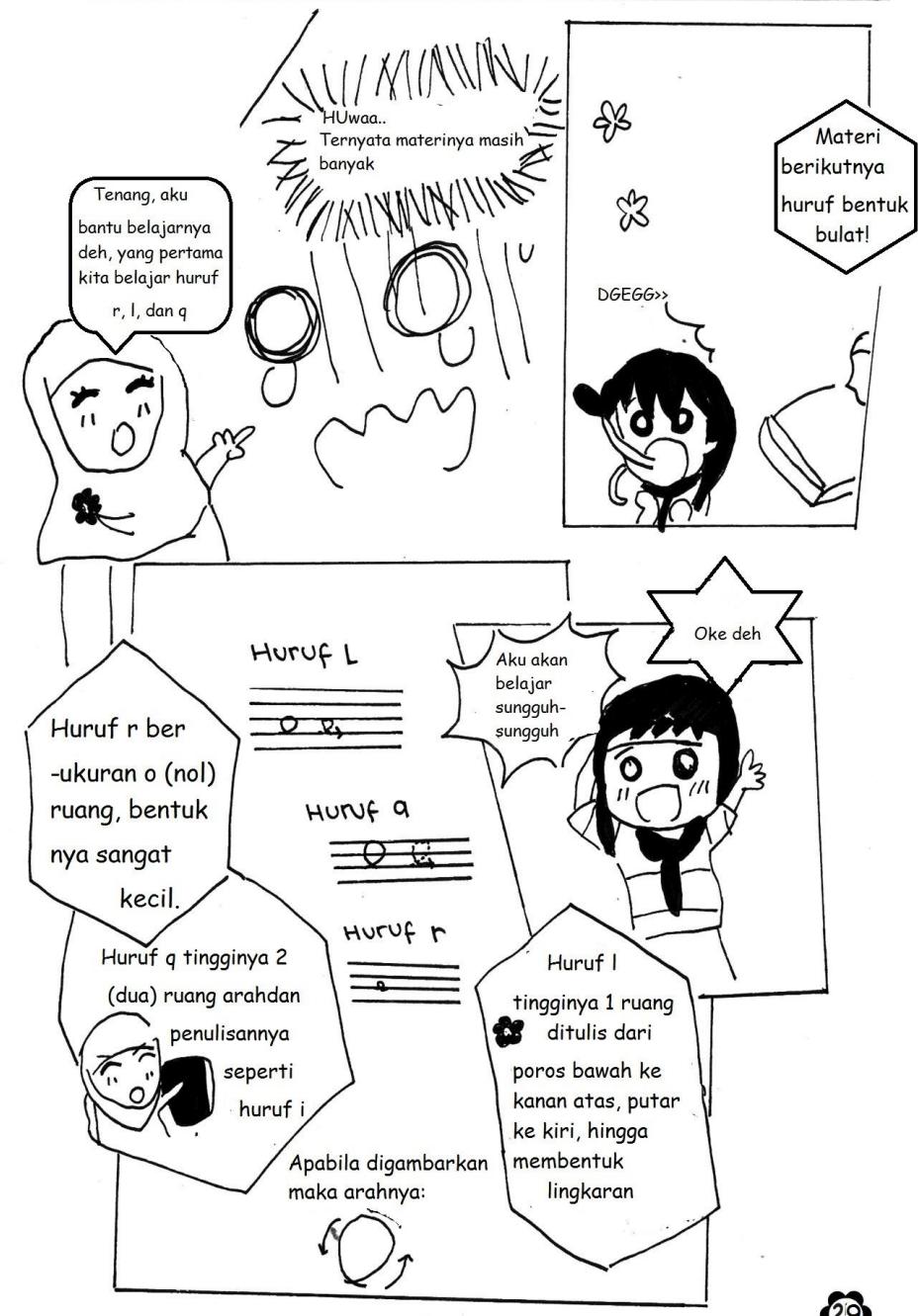
1. Salin steno ini ke dalam huruf latin



2. Tulis kata-kata bahasa Inggris ini dengan tulisan steno

- a. cow
- b. down
- c. town
- d. out
- e. toy
- f. park
- g. dark
- h. card
- i. found
- j. it fast
- k. good day
- l. keep
- m. good
- n. found
- o. should





## contoh :

rate (reit)



rather (ra:zə)



lorry (lɔrɪ)



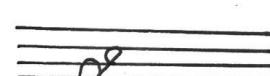
lever (lʌvə)



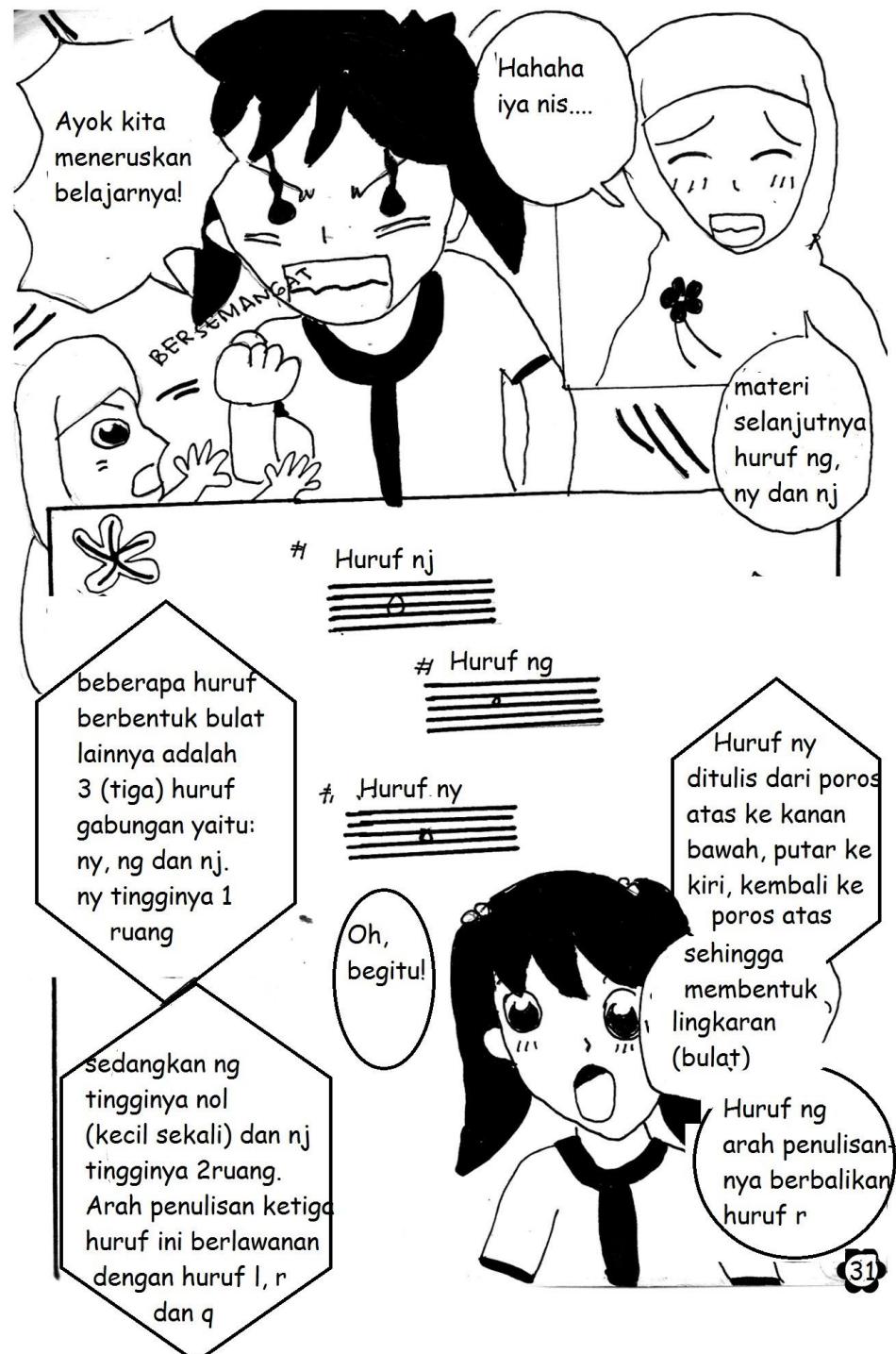
queen (kwi:n)

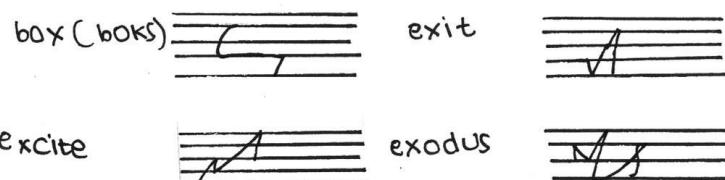


quill (kwil)

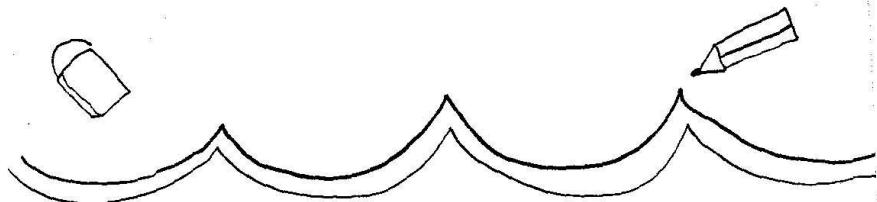


30





## Soal dan Latihan



### \* Latihan Menulis

practicality, complication, inaugurate,  
introduce, million, outline, currency,  
drawing, speech, drive, customer,  
appointment, reception, greeting,  
secretary, helping, handle, notify  
telling, private, preference, overseas  
error, impersonal, therefore, available  
valuable, interesting, faithfully,  
railway, overall, consultant,  
text, texture, toxin, mixture, fixed  
' nixon, next, exotic, excuse, mexico  
boxer, extravaganza, expire, explicit,  
excellent, Dixie















## f. Daftar pustaka



## g. Halaman belakang



**Manik Sinatra M.,**  
lahir di Purworejo, 30 Juli 1992.  
Ia adalah Mahasiswa semester akhir di  
Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Universitas Negeri Yogyakarta.  
Hobi corat coret bikin ilustrasi kartun,  
Cita cita menjadi komikus terkenal.  
Minimal dikenal ama keluarga dan teman  
teman dekat. Hehehe....  
"Komik Stenografi Inggris" adalah wujud  
karya perdana yang diterbitkan.

**Selamat Membaca !**



*Dicetak Oleh :*  
Percetakan & Sablon  
ASTA Grafika  
Sindurjan Purworejo

**JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI  
PRODI PENDIDIKAN ADMINISTRASI DAN PERKANTORAN  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**Kampus :**

Karang Malang, Jalan Colombo, Sleman,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

## 7. Uji Coba Produk

Pengujian media pembelajaran berbentuk komik stenografi bahasa Inggris ini dilakukan di SMK Pancasila 2 Kutoarjo untuk siswa kelas XII dengan jumlah 34 siswa. Berikut ini adalah hasil penilaian oleh siswa secara garis besar:

### a. Uji Coba terbatas

Tahap uji coba ini bertujuan mengetahui efektifitas dari penggunaan media dalam pembelajaran stenografi Bahasa Inggris. Efektifitas media diukur melalui angket media. Siswa diminta memberikan komentar mengenai komik stenografi melalui angket tertutup. Uji coba dilakukan pada 4 siswa SMK kelas XII Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Adapun kelayakan produk dilihat dari masing – masing aspek dari uji coba terbatas. Berikut akan disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek dari uji coba terbatas;

Tabel 23. Rata-rata hasil penilaian siswa dari keseluruhan aspek

No	Aspek Penilaian	$\Sigma$ skor	persentase	Kategori
1	Motivasi	84	87%	Sangat Layak
2	Kemudahan	55	85%	Sangat Layak
3	Kemanfaatan	56	87%	Sangat Layak
4	Kemenarikan	99	88%	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Dari hasil perhitungan pada ke empat aspek diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan aspek motivasi mendapatkan

persentase skor penilaian 87% yaitu pada kategori Sangat layak, pada aspek kemudahan mendapatkan persentase yaitu 85% pada kategori sangat layak, pada aspek kemanfaatan mendapatkan persentase skor penilaian pada 87% yaitu pada kategori sangat layak dan pada aspek kemenarikan mendapatkan persentase skor penilaian 88% yaitu pada kategori sangat layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik dalam mata pelajaran stenografi bahasa Inggris layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris.

b. Uji Coba Lapangan

Dalam uji lapangan utama, pendapat siswa lebih diutamakan sebagai bahan untuk direvisi. Pada uji coba lapangan utama dilakukan pada 30 orang siswa SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Adapun kelayakan produk dilihat dari masing – masing aspek dari uji coba terbatas. Berikut akan disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek dari uji coba terbatas;

Tabel 23. Rata-rata hasil penilaian siswa dari keseluruhan aspek

No	Aspek Penilaian	$\Sigma$ skor	persentase	Kategori
1	Motivasi	706	69%	Layak
2	Kemudahan	465	68%	Layak
3	Kemanfaatan	483	70%	Layak
4	Kemenarikan	854	71%	Layak

Sumber: Data Penelitian yang diolah.

Dari hasil perhitungan pada ke empat aspek diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan aspek motivasi mendapatkan persentase skor penilaian 69% yaitu pada kategori layak, pada aspek kemudahan mendapatkan persentase yaitu 70% pada kategori layak, pada aspek kemanfaatan mendapatkan persentase skor penilaian pada 71% yaitu pada kategori layak dan pada aspek kemenarikan mendapatkan persentase skor penilaian 70% yaitu pada kategori layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik dalam mata pelajaran stenografi bahasa Inggris layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris .

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Komik Senografi yang telah diproduksi telah melewati tahap validasi untuk mengetahui kelayakan. Pada pengujian komik stenografi ini diperiksa atau divalidasi kelayakannya oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Dari para ahli tersebut akan memberikan saran apabila media dirasa belum layak dan setelah media dinyatakan layak oleh masing – masing validator, media kemudian diuji cobakan pada siswa kelas XII Administrasi Perkantoran Pancasila 2 Kutoarjo Kompetensi Keahlian Administrasi perkantoran. Untuk instrument menggunakan skor penilaian skala 1-5 untuk para ahli maupun untuk siswa sesuai pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut adalah pembahasan masing – masing pengujian kelayakan media:

### 1. Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari cuan kriteria Sukardjo, 2005:53) adalah sebesar sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas komik masuk pada kategori “Sangat layak”. Jika dilihat dari penilaian tersebut tiap aspek; (1) Isi dengan skor rata-rata 4,6 (2) Efek Kemanfaatan terhadap strategi pembelajaran dengan skor rata-rata 4,3 (3) Kebahasaan dengan skor rata-rata 4,2 (4) Penyajian dengan skor rata-rata 4,2 (5) Tampilan menyeluruh dengan skor rata-rata 3,75 .Secara menyeluruh, penilaian ahli materi terhadap komik Stenografi Bahasa Inggris ini jika dibuat rata – rata adalah 4,48, Sehingga tingkat validasi dari segi kualitas penyampaian materi komik ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran SMK Pancasila 2 Kutoarjo (Suharsimi Arikunto,2010:44)

### 2. Penerapan/ Uji coba pada pembelajaran

Penilaian oleh siswa pada aspek motivasi mendapatkan total skor penilaian 706 dan jika dibuat persentase 69% yaitu pada kategori layak, pada aspek kemudahan mendapatkan total skor penilaian 465 dan jika dibuat persentase 68%, pada aspek kemanfaatan mendapatkan total skor penilaian 483 dan jika dibuat persentase 70% yaitu pada kategori layak, dan pada aspek kemenarikan mendapatkan total skor penilaian pada 854 dan jika dibuat persentase 71% pada kategori baik, serta rata-rata keseluruhan dari ke empat aspek mendapatkan skor penilaian pada 2508 dan jika dibuat persentase 70% yaitu pada kategori layak.

Hasil penelitian ini melengkapi penelitian yang dilakukan oleh Rina Hartanti (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia untuk SMA/MA Kelas XI Semester Ganjil pada materi Pokok Laju Reaksi*” juga penelitian yang dilakukan oleh Heryu Anasti (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Geografi berbentuk komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pengembangan Berkelanjutan*”.

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Pengembangan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan bahwa pada pembelajaran stenografi bahasa Inggris kelas XII kompetensi keahlian di SMK Pancasila 2 Kutoarjo banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan huruf stenografi mereka juga kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga untuk memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari materi dikembangkanlah Komik stenografi bahasa Inggris yang digunakan untuk siswa kelas XII dalam kegiatan pembelajaran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah Komik stenografi bahasa Inggris. Tujuh tahapan dalam pengembangan untuk menghasilkan produk ini yaitu Tahap Analisis Kebutuhan/ Tahap Perencanaan, tahap desain produk, tahap produksi, tahap validasi dan evaluasi, tahap revisi, tahap uji coba produk serta tahap analisis dan revisi akhir.

Kelayakan komik stenografi ini ditinjau dari lima aspek yaitu aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran, dan tampilan menyeluruh. Berdasarkan keseluruhan aspek yang dinilai dalam proses validasi yang telah diuraikan dalam pembahasan di atas, diperoleh hasil penilaian kelayakan dengan predikat “Sangat Baik” yang berartikomik stenografi ini layak untuk digunakan.

Didasari aspek-aspek penilaian dari para ahli dan siswa yang menjadi subjek uji coba, produk komik stenografi ini mempunyai kelebihan antara lain:

- 1) Sebagai alternatif media yang sudah ada
- 2) Menjadi media yang disajikan dalam cerita ringan sehingga diharapkan membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami konsep pembelajaran stenografi
- 3) Menjadi media yang menarik karena disajikan dalam gambar yang menarik
- 4) Menjadi bagian strategi yang efektif karena dapat digunakan secara mandiri

Sedangkan kelemahan dari komik stenografi ini sendiri antara lain:

- 1) Komik stenografi Bahasa Inggris belum berwarna karena kekurangan tenaga
- 2) Komik stenografi ini hanya memuat 1 kompetensi dasar

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan produk diatas maka komik stenografi ini dapat menjadi salah satu media alternatif lain yang menarik

dan diharapkan komik ini tidak hanya digunakan dalam satu lingkup sekolah namun juga dapat digunakan di sekolah – sekolah lain, kuliah maupun masyarakat umum yang ingin belajar stenografi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Proses pengembangan media pembelajaran beberbentuk komik pada stenografi bahasa Inggris sebagai media pembelajaran melalui beberapa tahap pengembangan yaitu menggunakan acuan Sugiono (2008: 289) yang sudah dimodifikasi, yaitu; Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, uji coba terbatas, revisi produk 1, Uji coba lapangan utama, Revisi Produk 2, dan Produksi massal.
- Pada tahap analisis masalah ditemukan siswa kelas XII SMK Pancasila 2 Kutoarjo pada pembelajaran stenografi bahasa Inggris mengalami kesulitan dalam menghafal huruf dalam stenografi dan membacanya kembali, selanjutnya analisis isi media berdasarkan standar kompetensi yaitu menulis dikte. Tahap desain awal digunakan *storyboard* untuk mempermudah implementasi perancangan desain, pada tahap implementasi penerjemahan rancangan ke desain. Tahap terakhir yaitu pengujian yang dilakukan oleh ahli atau *expert jugement* untuk memeriksa navigasi serta isi materi komik stenografi bahasa Inggris

- Kelayakan komik bahasa Inggris adalah sebagai berikut: Berdasarkan uji kelayakan menurut ahli media pembelajaran untuk semua aspek adalah sebesar 143 (81%), sedangkan total skor uji kelayakan menurut ahli materi untuk semua aspek adalah sebesar 148 (89,69%).
- Tanggapan siswa terhadap komik stenografi bahasa Inggris sebagai media pembelajaran cukup baik sesuai dengan hasil uji responden siswa pada uji coba terbatas pada 4 siswa adalah sebesar 294 (76%) dan uji coba lapangan pada 30 siswa untuk semua aspek sebesar 2.508 (87%) dengan hasil uji responden siswa yang mendapatkan rata-rata skor penilaian pada aspek motivasi mendapatkan total skor penilaian 706 dan jika dibuat persentase 69% yaitu pada kategori layak, pada aspek kemudahan mendapatkan total skor penilaian 465 dan jika dibuat persentase 68%, pada aspek kemanfaatan mendapatkan total skor penilaian 483 dan jika dibuat persentase 70% yaitu pada kategori layak, dan pada aspek kemenarikan mendapatkan total skor penilaian pada 854 dan jika dibuat persentase 71% pada kategori baik, serta rata-rata keseluruhan dari ke empat aspek mendapatkan skor penilaian pada 2508 dan jika dibuat persentase 70% yaitu pada kategori layak.

## **B. Kelemahan Penelitian**

Dalam pembuatan media, belum sepenuhnya menggunakan komputer tapi masih menggambar secara manual.

### **C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk lebih lanjut**

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dapat ditambahkan warna atau pada komik dijadikan full colour.
2. Pihak sekolah khususnya guru sebaiknya perlu melakukan peningkatan kemampuan dengan cara membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan dengan metode pembelajaran yang lebih beragam guna menunjang proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung dengan baik, dan mudah diserap siswa.
3. Siswa kelas XII SMK perlu menggunakan media pembelajaran berbentuk komik yang sudah ada untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim Sumarno (2012). *Langkah – langkah penelitian dan pengembangan e - learning*. <http://www.e-learning.unesa.ac.id/alim-sumarno/> diakses 31 Januari 2014.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- \_\_\_\_\_.(2010).*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Aziz Safa (2009). *Jenis – jenis Komik* <http://www.Jagoankomik/> diakses 5 Februari 2014.
- Darman (1996). *Steno Inggris*. Purwokerto: LPAP profesional.
- Daryono (1982). *Stenografi Sistem Karundeng Stenografi Indonesia*. Bandung: pd “Stenos”.
- Eko Suharyono (2009). *Komik sebagai media pembelajaran/jurnal/*<http://www.guru.indo.blogspot/> diakses 31 Januari 2014.
- Fattah Syukur (2008). *Media Pembelajaran* <http://jurnal/http://www.citraedukasi.blogspot/> diakses 11 Februari 2014.
- Fitria, Rizca. 2010. <http://rizcaftria.wordpress.com/2010/07/05/komik-sebagai-media-pembelajaran/> diakses pada tanggal 20 februari 12.45 WIB.
- Heryu Anasti (2010). Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi berbentuk komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pengembangan Berkelanjutan*
- Indriana Mei Listiayani (2012). Skripsi. *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar Akuntansi untuk Siswa SMA kelas XI*.

- Indiria Mahasrsi (2010) *Komik Dunia kreatif tanpa batas*. Yogyakarta : Yudistira
- Insight Picturres (2013). *Komik 100 hadist pilihan untuk anak*. Jakarta : PT. Trans Media
- Kurnia, R.S. Komik diantara Pro dan kontra menggali nilai dari jalinan gambar, [http://pelitaku.sabda.org/komik\\_di\\_antara\\_pro\\_dan\\_kontra\\_menggali\\_nilai\\_dari\\_jalinan\\_gambar](http://pelitaku.sabda.org/komik_di_antara_pro_dan_kontra_menggali_nilai_dari_jalinan_gambar), diakses pada 20 februari 20.45 WIB.
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nusa Putra (2012) *Reseach and Devolopment*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Ngalim Purwanto. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah.
- Punaji Setyosari (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Rina Hartanti (2009). Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia untuk SMA/MA Kelas XI Semester Ganjil pada materi Pokok Laju Reaksi*
- Rusman (2011) *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Sadiman Arif. (2006) *Media Pendidikan Pengertian dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Saifuddin Azwar. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, Nana. 2005. *Teknologi pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Trianto (2010) . *Pengantar Penelitian dan Pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan*. Jakarta : Kencana
- Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang – undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2003). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY.
- Yeti Sumaryati, dkk (1999). *Steno SMK jilid 1 kelompok Bisnis dan manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni Rita, dkk (2007). *Steno Indo untuk SMK*. Jakarta : Yudistira
- W.J.S Poerwodarminto. (1990). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wurianto,Eko. 2009, *Artikel Pendidikan*,  
<http://guruindo.blogspot.com/2009/06/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>

**Lampiran 1.****SILABUS**

NAMA SEKOLAH : SMK PANCASILA 2 KUTOARJO  
 MATA PELAJARAN : PRODUKTIF ADMINISTRASI PERKANTORAN  
 KELAS / SEMESTER : XII/1 DAN 2  
 STANDAR KOMPETENSI : MEMBUAT DOKUMEN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KARAKTER	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1. Membuat catatan dikte untuk menghasilkan naskah/dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencatat dengan tulisan singkat, catatan biasa atau rekaman (hanscription) dari audio tape yang menggambarkan maksud yang diartikan dari sumber catatan yang direkam</li> <li>Catatan direkam dengan ditunjuk tingkat kebenarannya</li> <li>Teknik penulisan stenografi dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persyaratan keorganisasian untuk proses dari kata yang sederhana bagi dokumen</li> <li>Kamus bahasa Indonesia atau Inggris</li> <li>Korespondensi Inggris</li> <li>Singkatan dalam stenografi</li> <li>Peraturan menyingkat</li> <li>Daftar singkatan tetap</li> <li>Penggabungan singkatan</li> <li>Teknik penulisan steno dengan cepat dan tepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat catatan stenografi dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris</li> <li>Catatan direkam dengan ditunjuk tingkat kebenarannya</li> <li>Catatan diperiksa sendiri untuk kebenarannya</li> <li>Penulisan kembali dari tulisan singkat menjadi kalimat yang benar</li> <li>Cara menghasilkan teks yang benar dari catatan</li> <li>Pembacaan naskah menggambarkan maksud yang diartikan hasil dikte asli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penugasan</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tes Lisan</li> <li>Observasi/ Pengamatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komunikatif</li> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Mandiri</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	65	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul</li> <li>Buku referensi</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulisan kembali dari tulisan singkat menjadi kalimat yang benar</li> <li>• Melakukan Pencatatan</li> <li>• Menghasilkan kalimat yang benar dari tulisan singkat</li> <li>• Menghasilkan Surat berbahasa Inggris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat naskah dengan stenografi bahasa Indonesia atau Inggris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks dihasilkan dengan waktu yang telah ditentukan</li> </ul>				
2. Mengidentifikasi kebutuhan dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengklarifikasi tujuan pembaca dan presentasi dengan pihak yang berwenang sesuai kebijaksanaan perusahaan,</li> <li>• Mengidentifikasi kebutuhan organisasi yang berhubungan dengan surat dilihat dari segi keamanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Syarat-syarat pengorganisasian yang berhubungan dengan gaya bahasa, penyajian, dan penyimpanan naskah</li> <li>• Tata Bahasa menulis, membaca, dan menyalin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembacaan naskah menggambarkan maksud yang diartikan hasil dikte asli</li> <li>• Teks terakhir dicek dengan benar</li> <li>• Memperhatikan tata cara tata cara menulis, membaca dan menyalin dengan baik dan benar</li> <li>• Mempraktekan Menulis dan menyusun naskah melalui alat perekam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikatif</li> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Kerja keras</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul</li> <li>• Buku referensi</li> </ul>

3. Membuat dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perlengkapan dan struktur dokumen naskah dibentuk sesuai dengan tujuan, para pendengar dan permintaan informasi dari tujuan tersebut</li> <li>Dokumen naskah dibentuk untuk meningkatkan keadaan yang dapat dibaca dan penampilan ke dalam memenuhi permintaan –permintaan organisasional serta tugas untuk gaya bahasa dan perlengkapan</li> <li>Bentuk gaya bahasa dan fungsi-fungsi otomatis digunakan untuk meyakinkan konsistensi dari bentuk dan perlengkapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tingkat Kebutuhan dalam ketelitian naskah</li> <li>Batas waktu untuk menghasilkan naskah bentuk dan perlengkapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan dokumen-dokumen bisnis dengan tata bahasa dan gaya bahasa yang baik</li> <li>Membuat dokumen dengan gaya bahasa yang konsisten dari bentuk dan perlengkapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penugasan</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tes Lisan</li> <li>Observasi/ Pengamatan</li> <li>Tes praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komunikatif</li> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Mandiri</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul</li> <li>Buku referensi</li> </ul>
4. Memproduksi dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan operasi secara menyeluruh dalam rangka mengembangkan dokumen sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan</li> <li>Penampilan, penyesuaian dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata cara mencetak naskah dokumen</li> <li>Penghematan daya listrik dan kerts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskripsikan struktur dan bentuk dokumen di lapangan pekerjaan</li> <li>Mempraktekan dokumen secara lisan maupun cetakan</li> <li>Menyelesaikan penggunaan dokumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penugasan</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tes Lisan</li> <li>Observasi/ Pengamatan</li> <li>Tes praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komunikatif</li> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Mandiri</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Tanggung</li> </ul>	3	

	<p>percetakan dokumen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– dokumen sesuai dengan kebutuhan organisasi dan tugas</li><li>• Penanaman dan penyortiran dokumen</li><li>– dokumen sesuai dengan kebutuhan organisasi dan permohonan</li></ul>				<p>jawab</p>		
--	--	--	--	--	--------------	--	--

**Lampiran 2.****PROGRAM TAHUNAN**

**NAMA SEKOLAH** : SMK PANCSILA 2 KUTOARJO  
**MATA PELAJARAN** : PRODUKTIF ADMINISTRASI PERKANTORAN  
**KELAS** : XII  
**STANDAR KOMPETENSI** : MEMBUAT DOKUMEN

Smt	Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu	Ket
1	1. Membuat catatan dikte untuk menghasilkan naskah/dokumen		
	1.1 Mencatat dengan tulisan singkat, catatan biasa atau rekaman (hanscription) dari audio tape yang menggambarkan maksud yang diartikan dari sumber catatan yang direkam	3	
	1.2 Catatan direkam dengan ditunjuk tingkat kebenarannya		
	1.3 Teknik penulisan stenografi dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris	2	
	1.4 Penulisan kembali dari tulisan singkat menjadi kalimat yang benar	30	
	1.5 Melakukan Pencatatan	10	
	1.6 Menghasilkan kalimat yang benar dari tulisan singkat	5	
	1.7 Menghasilkan Surat berbahasa Inggris	10	
Jumlah Alokasi Waktu		65	
2	2. Mengidentifikasi Kebutuhan dokumen		
	2.1 Syarat-syarat pengorganisasian yang berhubungan dengan gaya bahasa, penyajian, dan penyimpanan naskah		
	2.2 Tata Bahasa menulis,membaca, dan menyalin	8	
	3. Membuat dokumen		
	3.1. Tingkat Kebutuhan dalam ketelitian naskah		
	3.2 Batas waktu untuk menghasilkan naskah	10	
	4. Memproduksi dokumen		
	4.1 Tata cara mencetak naskah dokumen	3	
	4.2 Penghematan daya listrik dan kertas		
Jumlah Alokasi Waktu		21	
	Ulangan Harian		
	Ulangan Mid semester		
	Ulangan Semester Ganjil		
Jumlah Alokasi Waktu		86	

Purworejo, Agustus 2015  
 Guru Mata Pelajaran

Eni Sumarti, S.Pd

### Lampiran 3

## PROGRAM SEMESTER

NAMA SEKOLAH : SMK PANCASILA 2 KUTOARJO  
MATA PELAJARAN : PRODUKTIF ADMINISTRASI PERKANTORAN  
KELAS / SEMESTER : XII/1  
STANDAR KOMPETENSI : MEMBUAT DOKUMEN

No KD	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	ΣJP	Agustus		Septembe r		Oktober			Nopembe r		Desember											
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membuat catatan dikte untuk menghasilkan naskah/dokumen																							
	1.1 Mencatat dengan tulisan singkat, catatan biasa atau rekaman (hanscription) dari audio tape yang menggambarkan maksud yang diartikan dari sumber catatan yang direkam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persyaratan keorganisasian untuk proses dari kata yang sederhana bagi dokumen</li> <li>Kamus bahasa Indonesia atau Inggris</li> </ul>	35jp																		U	L	A	N
	1.2 Catatan direkam dengan ditunjuk tingkat kebenarannya																				U	L	A	N
	1.3 Teknik penulisan stenografi dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris.																				T	E	N	G
	Ulangan Harian Remidial																				A	S	E	M
	<h2 style="text-align: center;">MID SEMESTER</h2>																					E	S	T

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Purworejo, Agustus 2015  
Guru Mata Pelajaran

#### Lampiran 4.

#### DASAR KOMPETENSI KEJURUAN DAN KOMPETENSI KEJURUAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

BIDANG STUDI KEAHLIAN : BISNIS DAN MANAJEMEN  
 PROGRAM STUDI KEAHLIAN : ADMINISTRASI  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : ADMINISTRASI PERKANTORAN (118)

#### A. DASAR KOMPETENSI KEJURUAN

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Memahami prinsip-prinsip penyelenggaraan administrasi perkantoran	1.1 Mendeskripsikan administrasi perkantoran 1.2 Mendeskripsikan fungsi pekerjaan kantor dalam organisasi 1.3 Mengidentifikasi pekerjaan kantor 1.4 Mengidentifikasi sarana dan prasarana administrasi perkantoran 1.5 Mengidentifikasi persyaratan personil administrasi perkantoran
2. Mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi	2.1 Mengidentifikasi proses komunikasi 2.2 Menerima dan menyampaikan informasi 2.3 Memilih media komunikasi 2.4 Melakukan komunikasi melalui telepon
3. Menerapkan prinsip-prinsip kerjasama dengan kolega dan pelanggan	3.1 Mendeskripsikan kerjasama dengan kolega dan pelanggan 3.2 Menyediakan bantuan kepada pelanggan di dalam dan di luar organisasi 3.3 Memelihara standar penampilan pribadi 3.4 Menerapkan bekerja dalam tim
4. Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)	4.1 Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) 4.2 Melaksanakan prosedur K3 4.3 Menerapkan konsep lingkungan hidup 4.4 Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan

## B. KOMPETENSI KEJURUAN

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak	1.1 Mendeskripsikan aplikasi perangkat lunak 1.2 Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah dokumen/ naskah
2. Mengoperasikan aplikasi presentasi	2.1 Mendeskripsikan aplikasi presentasi 2.2 Menggunakan aplikasi presentasi untuk mengolah bahan informasi
3. Mengelola peralatan kantor	3.1 Melakukan prosedur pengadaan peralatan kantor 3.2 Menggunakan peralatan kantor 3.3 Memelihara peralatan kantor
4. Melakukan prosedur administrasi	4.1 Mengidentifikasi dokumen-dokumen kantor 4.2 Melakukan surat-menyurat 4.3 Menata dokumen
5. Menangani penggandaan dokumen	5.1 Memilih jenis penggandaan dokumen yang sesuai 5.2 Melakukan penggandaan dokumen 5.3 Mendistribusikan dokumen
6. Menangani surat/dokumen kantor	6.1 Mengidentifikasi jenis-jenis surat/ dokumen 6.2 Memproses surat/dokumen 6.3 Mendistribusikan surat/dokumen 6.4 Memproses <i>e-mail</i>
7. Mengelola sistem kearsipan	7.1 Menentukan sistem kearsipan 7.2 Menentukan kebutuhan alat dan bahan kearsipan 7.3 Mengimplementasikan sistem kearsipan 7.4 Memelihara sistem kearsipan
8. Membuat dokumen	8.1 Membuat catatan dikte untuk menghasilkan

	<p>naskah/dokumen</p> <p>8.2 Mengidentifikasi kebutuhan dokumen</p> <p>8.3 Membuat dokumen</p> <p>8.4 Memproduksi dokumen</p>
9. Memproses perjalanan bisnis	<p>9.1 Mendeskripsikan perjalanan bisnis</p> <p>9.2 Melaksanakan penanganan perjalanan bisnis</p>
10. Mengelola pertemuan/rapat	<p>10.1 Mempersiapkan pertemuan/rapat</p> <p>10.2 Menyelenggarakan pertemuan/rapat</p> <p>10.3 Membuat catatan hasil pertemuan/ rapat</p> <p>10.4 Mendistribusikan hasil pertemuan/ rapat</p>
11. Mengelola dana kas kecil	<p>11.1 Mempersiapkan administrasi kas kecil</p> <p>11.2 Membukukan mutasi dan selisih dana kas kecil</p> <p>11.3 Mendokumentasikan bukti-bukti kas kecil</p>
12. Memberikan pelayanan kepada pelanggan	<p>12.1 Mendeskripsikan pelayanan prima</p> <p>12.2 Mengidentifikasi pelanggan dan kebutuhannya</p> <p>12.3 Memberikan pelayanan kepada pelanggan</p>
13. Mengelola data/informasi di tempat kerja	<p>13.1 Mengumpulkan data/informasi</p> <p>13.2 Melakukan pengolahan data/ informasi</p>
14. Mengaplikasikan administrasi perkantoran di tempat kerja	<p>14.1 Melaksanakan tata persuratan dan kearsipan</p> <p>14.2 Melaksanakan administrasi kepegawaian/ketenagaan</p> <p>14.3 Melaksanakan administrasi keuangan</p> <p>14.4 Melaksanakan administrasi sarana dan prasarana.</p>

Lampiran 5. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi  
Lampiran 6. Instrumen Validasi untuk Ahli Media  
Lampiran 7. Instrumen Uji Coba Produk untuk Siswa Kelas  
XII AP SMK Pancasila 2 Kutoarjo

**Lampiran 5**

**LEMBAR EVALUASI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN STENOGRAFI**  
**BAHASA INGGRIS SMK KELAS XII KOMPETENSI KEAHLIAN**  
**ADMINISTRASI PERKANTORAN**

Materi Pelajaran : Stenografi Bahasa Inggris  
 Sasaran Program : Siswa SMK kelas XII KK.Administrasi Perkantoran  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Stenografi Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran Stenografi Bahasa Inggris Pada Siswa SMK Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo  
 Peneliti : Manik Sinatra Murti

Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan terhadap media pembelajaran komik pada mata pelajaran stenografi Bahasa Inggris.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari Aspek kualitas materi/ Isi, kemanfaatan pada strategi pembelajaran, kebahasaan/komunikasi, penyajian, dan tampilan menyeluruh.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik stenografi ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/ Ibu dapat memberikan tanda “cek list (✓)” pada kolom nilai sesuai pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran stenografi Bahasa Inggris berbentuk komik dengan Rentang skala “Sangat Baik (S), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) sampai Sangat Kurang Baik (SKB)”.

Contoh:

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			

Skala Penilaian:

SB = 80%-100 % kriteria telah terpenuhi. K = 20%-30 % telah terpenuhi

B = 60%-79 % kriteria telah terpenuhi. SKB= kriteria yang terpenuhi  
 C = 40%-59 % kriteria telah terpenuhi. kurang dari 20%

5. Apabila Bapak/ Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan saran pada kolom yang yang tersedia agar dapat saya perbaiki.
6. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap komik ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapan terima kasih.

### **LEMBAR VALIDASI KOMIK STENOGRAFI UNTUK AHLI MATERI**

#### **A. Penilaian KelayakanAspek Isi/ materi**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran					
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan					
3	Apersepsi mengingatkan siswa pada materi sebelumnya					
4	Kejelasan topik pembelajaran					
5	Kelengkapan materi					
6	Keruntutan materi					
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa SMK					
8	Keterkaitan contoh materi dan kondisi yang ada					
9	Kejelasan contoh yang diberikan					
10	Ketepatan materi dengan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar					
11	Relevansi tugas dengan materi tujuan pembelajaran					
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
13	Kunci jawaban soal yang diberikan benar					
14	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi					
15	Relevansi media dengan kondisi siswa					

**B. Penilaian Kelayakan Aspek Kemanfaatan pada strategi Pembelajaran**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
16	Kemudahan penggunaan					
17	Membantu dalam pembelajaran					
18	Mempermudah pemahaman siswa					
19	Memberikan fokus perhatian					
20	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa					
21	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajaran stenografi Bahasa Inggris					

**C. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan/ komunikasi**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
22	Kejelasan Petunjuk penggunaan komik					
23	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					
24	Ketepatan istilah					
25	Kesantunan penggunaan bahasa					

**D. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
26	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi					
27	Keruntutan penyajian buku					
28	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran					
29	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional					

**E. Penilaian Kelayakan Aspek**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
30	Kemenarikan sampul buku					
31	Kemudahan huruf untuk dibaca					
32	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan					
33	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan					

**F. Komentar dan Saran Bapak/ Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Stenografi ini**

.....  
.....  
.....

**G. Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kemanfaatan pada strategi pembelajaran, kebahasaan/komunikasi, penyajian dan tampilan menyeluruh, maka media komik stenografi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK

**Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu**

**Nama Validator :**

**Instansi :**

**Yogyakarta, 2015**

**Ahli Materi**

## Lampiran 6

**LEMBAR EVALUASI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN STENOGRAFI**  
**BAHASA INGGRIS SMK KELAS XII KOMPETENSI KEAHLIAN**  
**ADMINISTRASI PERKANTORAN**

Materi Pelajaran : Stenografi Bahasa Inggris  
 Sasaran Program : Siswa SMK kelas XII KK.Administrasi Perkantoran  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Stenografi Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran Stenografi Bahasa Inggris Pada Siswa SMK Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo  
 Peneliti : Manik Sinatra Murti

Petunjuk pengisian :

8. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan terhadap media pembelajaran komik pada mata pelajaran stenografi Bahasa Inggris.
9. Lembar evaluasi ini terdiri dari Aspek kebahasaan/komunikasi, penyajian, kemanfaatan pada strategi pembelajaran,dan tampilan menyeluruh.
10. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik stenografi ini.
11. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/ Ibu dapat memberikan tanda “cek list (✓)” pada kolom nilai sesuai pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran stenografi Bahasa Inggris berbentuk komik dengan Rentang skala “Sangat Baik (S), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) sampai Sangat Kurang Baik (SKB)”.

Contoh:

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			

Skala Penilaian:

SB = 80%-100 % kriteria telah terpenuhi. K = 20%-30 % telah terpenuhi  
 B = 60%-79 % kriteria telah terpenuhi. SKB= kriteria yang terpenuhi  
 C = 40%-59 % kriteria telah terpenuhi. kurang dari 20%

12. Apabila Bapak/ Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan saran pada kolom yang tersedia agar dapat saya perbaiki.
13. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap komik ini.
14. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

### **LEMBAR VALIDASI KOMIK STENOGRAFI UNTUK AHLI MEDIA**

#### **A. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan/ komunikasi**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1.	Petunjuk penggunaan komik					
2.	Kesesuian bahasa dengan tingkat berfikir siswa					
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa					
4.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					
5.	Kemampuan mendorong siswa ingin tau					
6.	Kesantunan penggunaan bahasa					
7.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/ materi					

#### **B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
8.	Keruntutan penyajian buku komik					
9.	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran					
10.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional					

**C. Penilaian Kelayakan Aspek Kemanfaatan pada strategi Pembelajaran**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
11.	Kemudahan penggunaan					
12.	Membantu dalam pembelajaran					
13.	Mempermudah pemahaman siswa					
14.	Memberikan fokus perhatian					
15.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa					

**D. Penilaian Kelayakan Aspek Tampilan menyeluruh**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
16	Kesesuaian ukuran huruf judul buku					
17	Kekontrasan warna judul buku dengan warna latar belakang					
18	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf					
19	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita Kesesuaian desain halaman sampul					
20	Kemenarikan sampul					
21	Kesesuaian tata letak berdasarkan pola					
22	Ketepatan bidang dan penetuan margin					
23	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks dan halaman					
24	Kesesuaian balon kata dengan dialog					
25	Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog					
26	Penggunaan variasi huruf					
27	Ketepatan spasi antar susunan teks					
28	Kemudahan huruf untuk dibaca					
29	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan					
30	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan					
31	Kemenarikan gambar tokoh					
32	Kejelasan dan ketegasan goresan					
33	Kekreatifan dan Kedinamisan					
34	Keserasian Komposisi warna					

**E. Komentar dan Saran Bapak/ Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Stenografi ini**

.....  
.....  
.....

**F. Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian kelayakan kebahasaan/komunikasi, penyajian ,kemanfaatan pada strategi pembelajaran, dan tampilan menyeluruh, maka media komik stenografi ini dinyatakan:

4. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK tanpa revisi
5. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK

**Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu**

**Nama Validator** : \_\_\_\_\_

**Instansi** : \_\_\_\_\_

Yogyakarta, 2015

Ahli Media

**Lampiran 7.****SURAT PENGANTAR**

Hal : Permohonan Pengisian Angket

Lampiran : 1 (bendel) angket penelitian

Kepada

Siswa-siswi Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

SMK Pancasila 2 Kutoarjo

Bersama surat ini, perkenankanlah saya memohon kepada adik-adik untuk meluangkan waktu sebentar guna mengisi angket untuk keperluan uji instrumen penelitian yang dilakukan dalam rangka Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Stenografi Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran Stenografi Bahasa Inggris untuk Siswa SMK Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Pancasila 2 Kutoarjo”**

Berkenaan dengan hal tersebut, saya mohon adik-adik untuk memberikan jawaban dalam angket ini dengan baik. Angket ini bukan merupakan tes sehingga tidak ada jawaban benar maupun salah. Jawaban yang baik merupakan jawaban yang sesuai dengan kondisi atau keadaan adik-adik yang sebenarnya. Jawaban yang adik-adik berikan tidak akan mempengaruhi nilai-nilai sekolah. Atas bantuan dan kerjasama adik-adik saya ucapkan terima kasih. Yogyakarta.

Hormat saya,

Manik Sinatra Murti

NIM.10402244005

## **ANGKET (KUESIONER) PENELITIAN**

Nama Siswa : .....

No Urut : .....

Kelas : .....

### **A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Pada angket ini terdapat 26 pernyataan. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Pertimbangkan setiap pernyataan dan berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan anda.
4. Berilah tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom sesuai pendapat anda.
5. Ada empat alternative jawaban, yaitu:

SS = Sangat Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

### **B. DAFTAR PERNYATAAN**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa merasa lebih serius untuk belajar stenografi bahasa Inggris setelah membaca komik stenografi				
2	Saya merasa merasa lebih mudah mengingat materi stenografi setelah membaca komik stenografi				
3	Di dalam komik tidak hanya terdapat materi namun juga contoh yang membuat saya lebih memahami materi tentang stenografi				
4	Contoh-contoh yang terdapat pada komik membuat saya semakin memahami materi stenografi bahasa Inggris				
5	Saya merasa mempelajari stenografi penting setelah membaca komik				

	stenografi			
6	Saya merasa perlu mengisi waktu luang dengan membaca materi stenografi menggunakan komik stenografi			
7	Saya merasa senang belajar mata pelajaran stenografi bahasa Inggris dengan media pembelajaran komik			
8	Saya merasa senang mendapat tugas mata pelajaran bahasa Inggris setelah membaca komik stenografi			
9	Saya berusaha mengerjakan soal-soal di komik stenografi meskipun jawabannya selalu salah.			
10	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam mata pelajaran stenografi			
11	Saya merasa optimis mendapat nilai terbaik setelah belajar dengan media komik			
12	Saya merasa tertarik dengan tampilan komik stenografi			
13	Saya merasa tertarik dengan gambar-gambar di komik stenografi			
14	Saya merasa lebih tertarik belajar stenografi dengan komik daripada dengan buku/modul.			
15	Saya mudah menghafal materi pelajaran stenografi bahasa Inggris yang disampaikan dalam komik karena penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.			
16	Saya mudah menjawab soal materi pelajaran stenografi bahasa Inggris pada komik stenografi			
17	Saya dapat mengingat pelajaran stenografi bahasa Inggris yang disajikan dalam komik dalam waktu sebentar			
18	Komik stenografi ini membuat saya ingin terus belajar stenografi			
19	Komik stenografi ini menambah wawasan saya mengenai stenografi			
20	Komik stenografi ini membuat saya mudah mengingat materi yang sebelumnya			
21	Petunjuk dari penggunaan komik stenografi ini telah disampaikan dengan jelas sehingga saya mudah menggunakan komik ini.			
22	Komik stenografi ini menambah			

	pengetahuan saya				
23	Komik stenografi ini mendorong rasa ingin tau saya mengenai stenografi bahasa Inggris				
24	Tulisan pada komik stenografi ini mudah dibaca oleh saya				

Lampiran 8. Hasil Penilaian Validasi Produk oleh Ahli Materi

Lampiran 9. Hasil Penilaian Validasi Produk oleh Ahli Media

Lampiran 10. Analisis Perhitungan Kualitas Komik Menurut Ahli Materi

Lampiran 11 Analisis Perhitungan Kualitas Komik Menurut Ahli Media

## Lampiran 8

**LEMBAR EVALUASI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN**  
**STENOGRafi BAHASA INGGRIS SMK KELAS XII KOMPETENSI**  
**KEAHlian ADMINISTRASI PERkANTORAN**

Materi Pelajaran : Stenografi Bahasa Inggris  
 Sasaran Program : Siswa SMK kelas XII KK.Administrasi Perkantoran  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Stenografi Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran Stenografi Bahasa Inggris Pada Siswa SMK Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo  
 Peneliti : Manik Sinatra Murti

Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan terhadap media pembelajaran komik pada mata pelajaran stenografi Bahasa Inggris.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari Aspek kualitas materi/ Isi, kemanfaatan pada strategi pembelajaran, kebahasaan/komunikasi, penyajian, dan tampilan menyeluruh.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik stenografi ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/ Ibu dapat memberikan tanda “cek list (✓)” pada kolom nilai sesuai pendapat Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran stenografi Bahasa Inggris berbentuk komik dengan Rentang skala “Sangat Baik (S), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) sampai Sangat Kurang Baik (SKB)”.

Contoh:

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			

Skala Penilaian:

SB = 80%-100 % kriteria telah terpenuhi. K = 20%-30 % telah terpenuhi  
 B = 60%-79 % kriteria telah terpenuhi. SKB= kriteria yang terpenuhi  
 C = 40%-59 % kriteria telah terpenuhi. kurang dari 20%

5. Apabila Bapak/ Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan saran pada kolom yang tersedia agar dapat saya perbaiki.
6. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap komik ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### **LEMBAR VALIDASI KOMIK STENOGRAFI UNTUK AHLI MATERI**

##### **A. Penilaian KelayakanAspek Isi/ materi**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			
3	Apersepsi mengingatkan siswa pada materi sebelumnya	✓				
4	Kejelasan topik pembelajaran	✓				
5	Kelengkapan materi		✓			
6	Keruntutan materi		✓			
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa SMK	✓				
8	Keterkaitan contoh materi dan kondisi yang ada	✓				
9	Kejelasan contoh yang diberikan	.	✓			
10	Ketepatan materi dengan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar	✓				

11	Relevansi tugas dengan materi tujuan pembelajaran	✓				
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓			
13	Kunci jawaban soal yang diberikan benar	✓				
14	Ketepatan dialog/ teks cerita dengan materi	✓				
15	Relevansi media dengan kondisi siswa	✓				

**B. Penilaian Kelayakan Aspek Kemanfaatan pada strategi Pembelajaran**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
16	Kemudahan penggunaan	✓				
17	Membantu dalam pembelajaran	✓				
18	Mempermudah pemahaman siswa	✓				
19	Memberikan fokus perhatian	✓				
20	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	✓				
21	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari stenografi Bahasa Inggris	✓				

**C. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan/ komunikasi**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
22	Kejelasan Petunjuk penggunaan komik	✓				
23	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa		✓			
24	Ketepatan istilah		✓			
25	Kesantunan penggunaan bahasa	✓				

**D. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
26	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	✓				
27	Keruntutan penyajian buku		✓			
28	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran		✓			
29	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional		✓			

#### E. Penilaian Kelayakan Aspek Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
30	Kemenarikan sampul buku		✓			
31	Kemudahan huruf untuk dibaca		✓	-		
32	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan			✓		
33	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan		✓			

#### F. Komentar dan Saran Bapak/ Ibu secara keseluruhan mengenai Komik Stenografi ini

- Media komik ini sangat membantu untuk mengingatkan bentuk tulisan pengucapan dalam stenografi berbahasa Inggris.  
 - Penulis perambahan bacaan/pembicaraan dengan tulisan.  
 - Steno karena akan semakin membuat anak tertarik untuk belajar.

#### G. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kemanfaatan pada strategi pembelajaran kebahasaan/komunikasi, penyajian dan tampilan menyeluruh, maka media komik stenografi ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK

**Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu**

Nama Validator : Eni Sumarni  
 Instansi : SMK Pancasila 2 Kutoarjo



## Lampiran 9.

stenografi Bahasa Inggris berbentuk komik dengan Rentang skala “Sangat Baik (S), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) sampai Sangat Kurang Baik (SKB)”.

Contoh:

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			

Skala Penilaian:

SB = 80%-100 % kriteria telah terpenuhi. K = 20%-30 % telah terpenuhi  
 B = 60%-79 % kriteria telah terpenuhi. SKB= kriteria yang terpenuhi  
 C = 40%-59 % kriteria telah terpenuhi. kurang dari 20%

12. Apabila Bapak/ Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan saran pada kolom yang tersedia agar dapat saya perbaiki.
13. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap komik ini.
14. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

### LEMBAR VALIDASI KOMIK STENOGRafi UNTUK AHLI MEDIA

#### H. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan/ komunikasi

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
1.	Petunjuk penggunaan komik		✓			
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	✓				
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa	✓				
4.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa		✓			
5.	Kemampuan mendorong siswa ingin tau		✓			
6.	Kesantunan penggunaan bahasa		✓			
7.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/ materi	✓				

**I. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
8.	Keruntutan penyajian buku komik	✓				
9.	Dukungan cara penyajian komik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	✓				
10.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proposisional			✓		

**J. Penilaian Kelayakan Aspek Kemanfaatan pada strategi Pembelajaran**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
11.	Kemudahan penggunaan		✓			
12.	Membantu dalam pembelajaran		✓			
13.	Mempermudah pemahaman siswa	✓				
14.	Memberikan fokus perhatian		✓			
15.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	✓				

**K. Penilaian Kelayakan Aspek Tampilan menyeluruh**

No	Indikator	Nilai				
		SB	B	C	K	SKB
16	Kesesuaian ukuran huruf judul buku	✓				
17	Kekontrasan warna judul buku dengan warna latar belakang	✓				
18	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf	✓				
19	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita		✓			
	Kesesuaian desain halaman sampul					
20	Kemenarikan sampul	✓				
21	Kesesuaian tata letak berdasarkan pola	✓				
22	Ketepatan bidang dan penetuan margin			✓		
23	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks dan halaman				✓	
24	Kesesuaian balon kata dengan dialog	✓				
25	Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog	✓				
26	Penggunaan variasi huruf	✓				
27	Ketepatan spasi antar susunan teks	✓				
28	Kemudahan huruf untuk dibaca		✓			
29	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan		✓			
30	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan		✓			
31	Kemenarikan gambar tokoh		✓			

## Lampiran 10.

### ANALISIS PERHITUNGAN KUALITAS KOMIK MENURUT AHLI MATERI

#### A. Kriteria Kualitas

Data Penilaian yang telah diperoleh akan dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut sukardjo

Skor	Rentang Skor		Kriteria
5	$x > X_i + 1,80 Sbi$	$X > 4,2$	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60 Sbi < x \leq X_i + 1,80 Sbi$	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$X_i - 0,60 Sbi < x \leq X_i + 0,60 Sbi$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
2	$X_i - 1,80 Sbi < x \leq X_i - 0,60 Sbi$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
1	$x \leq X_i - 1,80 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

$X_i$	= rerata ideal
Skor Maksimal	= 5
Skor Minimal	= 1
$X$	= Skor yang diperoleh.
Rerata ideal	= $\frac{1}{2}$ ( Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
$Sbi$	= Simpangan baku skor ideal (Sbi).
Skor maks ideal	= $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)
Skor min ideal	= $\sum$ indikator x skor tertinggi.

2. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut suharsimi arikunto

Presentase Peilaian	Interpretasi
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

#### B. Perhitungan kualitas komik

$$\begin{array}{ll}
 \text{Jumlah Indikator} & = 32 \\
 \text{Skor Maksimal Ideal} & = (5 \times 32) = 160
 \end{array}$$

$$\begin{array}{ll} \text{Skor Minimal Ideal} & = (1 \times 32) = 32 \\ \text{Menentukan nilai rata-rata} & = \end{array}$$

$$\begin{array}{ll} X_i & = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \end{array}$$

$$\begin{array}{l} = \frac{1}{2} (160 + 32) \\ = 96 \end{array}$$

Menentukan Sbi ( Simpangan baku skor ideal).

$$\begin{array}{l} = \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \end{array}$$

$$\begin{array}{l} = \frac{1}{6} (160 - 32) \\ = 21 \end{array}$$

Menentukan Rentang Kualitas Komik

a. Sangat Baik (SB)

$$x > X_i + 1,80 \text{ Sbi}$$

$$x > 96 + 1,80 (21)$$

$$x > 133$$

b. Baik (B)

$$X_i + 0,60 \text{ Sbi} < x \leq X_i + 1,80 \text{ Sbi}$$

$$96 + 0,60 (21) < x \leq 96 + 1,80 (21)$$

$$108 < x \leq 133$$

c. Cukup

$$X_i - 0,60 \text{ Sbi} < x \leq X_i + 0,60 \text{ Sbi}$$

$$96 - 0,60 (21) < x \leq 96 + 0,60 (21)$$

$$83 < x \leq 108$$

d. Kurang

$$X_i - 1,80 \text{ Sbi} < x \leq X_i - 0,60 \text{ bSi}$$

$$96 - 1,80 (21) < x \leq 96 - 0,60 (21)$$

$$58 < x \leq 83$$

e. Sangat Kurang

$$x \leq X_i - 1,80 \text{ Sbi}$$

$$x \leq 96 - 1,80 (21)$$

$$x \leq 58$$

Menentukan Kualitas Komik Berdasarkan Tabel Kriteria Kelayakan

Berikut ini adalah rentang penilaian yang diperoleh dari hasil perhitungan diatas

Skor	Rentang Skor		Kriteria
5	$x > 133$	$X > 4,2$	Sangat Layak
4	$108 < x \leq 133$	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$83 < x \leq 108$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
2	$58 < x \leq 83$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
1	$x \leq 58$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

C. Perhitungan kualitas komik untuk setiap aspek

1. Aspek Isi
 

a. Jumlah Indikator	= 15
b. Skor Maksimal Ideal	= $5 \times 5 = 25$
c. Skor Minimal Ideal	= $1 \times 5 = 5$
d. Mi	= $\frac{1}{2} (25+5) = 15$
e. Sbi	= 3
2. Aspek Kemanfaatan
 

a. Jumlah Indikator	= 6
b. Skor Maksimal Ideal	= $6 \times 5 = 30$
c. Skor Minimal Ideal	= $1 \times 5 = 5$
d. Mi	= $\frac{1}{2} (30+5) = 17,5$
e. Sbi	= 4
3. Aspek kebahasaan
 

a. Jumlah Indikator	= 4
b. Skor Maksimal Ideal	= $4 \times 5 = 20$
c. Skor Minimal Ideal	= $1 \times 5 = 5$
d. Mi	= $\frac{1}{2} (20+5) = 4$
e. Sbi	= 2
4. Aspek penyajian
 

a. Jumlah Indikator	= 3
b. Skor Maksimal Ideal	= $3 \times 15 = 45$
c. Skor Minimal Ideal	= $1 \times 5 = 5$
d. Mi	= $\frac{1}{2} (45+5) = 25$
e. Sbi	= 6
5. Aspek tampilan menyeluruh
 

a. Jumlah Indikator	= 4
b. Skor Maksimal Ideal	= $4 \times 15 = 60$
c. Skor Minimal Ideal	= $1 \times 5 = 5$
d. Mi	= $\frac{1}{2} (60+5) = 32$
e. Sbi	= 9

## Lampiran 11.

### ANALISIS PERHITUNGAN KUALITAS KOMIK MENURUT AHLI MEDIA

#### D. Kriteria Kualitas

Data Penilaian yang telah diperoleh akan dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

#### 3. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut sukardjo

Skor	Rentang Skor		Kriteria
5	$x > X_i + 1,80 Sbi$	$X > 4,2$	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60 Sbi < x \leq X_i + 1,80 Sbi$	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$X_i - 0,60 Sbi < x \leq X_i + 0,60 Sbi$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
2	$X_i - 1,80 Sbi < x \leq X_i - 0,60 Sbi$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
1	$x \leq X_i - 1,80 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

- $X_i$  = rerata ideal  
 Skor Maksimal = 5  
 Skor Minimal = 1  
 $X$  = Skor yang diperoleh.  
 Rerata ideal =  $\frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$   
 $Sbi$  = Simpangan baku skor ideal (Sbi).  
 $= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$   
 Skor maks ideal =  $\sum \text{indikator} \times \text{skor tertinggi}$ .  
 Skor min ideal =  $\sum \text{indikator} \times \text{skor terendah}$ .

#### 4. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut suharsimi arikunto

Presentase Peilaian	Interpretasi
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

#### E. Perhitungan kualitas komik

- Jumlah Indikator = 35  
 Skor Maksimal Ideal =  $(5 \times 32) = 1775$   
 Skor Minimal Ideal =  $(1 \times 35) = 35$   
 Menentukan nilai rata-rata =

$$Xi_{ideal} = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (175 + 35)$$

$$= 105$$

Menentukan Sbi ( Simpangan baku skor ideal).

$$= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (175 - 35)$$

$$= 23$$

Menentukan Rentang Kualitas Komik

f. Sangat Baik (SB)

$$x > Xi + 1,80 Sbi$$

$$x > 105 + 1,80 (23)$$

$$x > 146$$

g. Baik (B)

$$Xi + 0,60 Sbi < x \leq Xi + 1,80 Sbi$$

$$105 + 0,60 (23) < x \leq 105 + 1,80 (23)$$

$$118 < x \leq 146$$

h. Cukup

$$Xi - 0,60 Sbi < x \leq Xi + 0,60 Sbi$$

$$105 - 0,60 (23) < x \leq 105 + 0,60 (23)$$

$$91 < x \leq 118$$

i. Kurang

$$Xi - 1,80 Sbi < x \leq Xi - 0,60 Sbi$$

$$105 - 1,80 (23) < x \leq 105 - 0,60 (23)$$

$$63 < x \leq 91$$

j. Sangat Kurang

$$x \leq Xi - 1,80 Sbi$$

$$x \leq 105 - 0,60 (23)$$

$$x \leq 91$$

Menentukan Kualitas Komik Berdasarkan Tabel Kriteria Kelayakan

Berikut ini adalah rentang penilaian yang diperoleh dari hasil perhitungan diatas

Skor	Rentang Skor		Kriteria
5	$x > 146$	$X > 4,2$	Sangat Layak
4	$118 < x \leq 146$	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$91 < x \leq 118$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
2	$63 < x \leq 91$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
1	$x \leq 91$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

F. Perhitungan kualitas komik untuk setiap aspek

6. Aspek Isi

- a. Jumlah Indikator = 5
- b. Skor Maksimal Ideal =  $5 \times 5 = 25$
- c. Skor Minimal Ideal =  $1 \times 5 = 5$
- d. Mi =  $\frac{1}{2} (25+5) = 15$
- e. Sbi = 3

7. Aspek Kemanfaatan

- f. Jumlah Indikator = 6
- g. Skor Maksimal Ideal =  $6 \times 5 = 30$
- h. Skor Minimal Ideal =  $1 \times 5 = 5$
- i. Mi =  $\frac{1}{2} (30+5) = 17,5$
- j. Sbi = 4

8. Aspek penyajian

- f. Jumlah Indikator = 3 Jumlah Indikator = 3
- g. Skor Maksimal Ideal =  $3 \times 15 = 45$
- h. Skor Minimal Ideal =  $1 \times 5 = 5$
- i. Mi =  $\frac{1}{2} (45+5) = 25$
- j. Sbi = 6

9. Aspek tampilan menyeluruh

- f. Jumlah Indikator = 20
- g. Skor Maksimal Ideal =  $20 \times 5 = 100$
- h. Skor Minimal Ideal =  $1 \times 5 = 5$
- i. Mi =  $\frac{1}{2} (100+5) = 52,5$
- j. Sbi = 16

**Lampiran 12. Surat Penelitian**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS EKONOMI**  
 Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281  
 Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902  
 Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : 1432 /UN34.18/LT/2015  
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

1 Juli 2015

**Yth. Kepala Sekolah SMK Pancasila 2 Kutoarjo**  
**Jalan Asam Kranji No. 2 Kutoarjo, Purworejo**  
**J A W A T E N G A H**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bpk/Ibu, bahwa mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Administrasi/Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan tahun 2010 bermaksud mencari data untuk keperluan penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS), adapun mahasiswa tersebut adalah :

Nama : Manik Sinatra Murti  
 NIM : 10402244005  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Administrasi Perkantoran  
 Maksud/Tujuan : Ijin Penelitian  
 Judul TAS : "Pengembangan Media Pembelajaran Stenografi Berbentuk Komik pada Mata Pelajaran Stenografi Bahasa Inggris untuk Siswa SMK Kelas XII Kompetensi Keahlian di SMK Pancasila 2 Kutoarjo"

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bpk/Ibu berkenan memberi ijin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas ijin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan :  
 1. Mahasiswa yang bersangkutan;  
 2. Arsip Jurusan