

ABSTRAK

Triyana Angraini, NIM : 2516170 dengan judul skripsi ‘Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Digital untuk Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Agam. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang efektifnya media pendukung pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam oleh guru bidang studi di MAN 4 Agam. Yaitu guru hanya menggunakan buku paket dan power point sebagai media pendukung pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi siswa kelas XI IA serta buku paket pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang tidak mencukupi kebutuhan seluruh peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang membantu guru dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yaitu sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah sistem. Model R&D yang digunakan adalah versi 4D yaitu, *Define, design, develop, dan disseminate*, dengan menerapkan model pengembangan *multimedia* versi Luther –Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, obtaining content material, assembly, testing, dan distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti berhasil membuat produk yang berupa media pembelajaran berbasis komik strip digital untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan *medibang paint pro versi android*. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli dibidang pendidikan dan ahli dibidang komputer menunjukkan produk ini sangat valid dengan nilai **0,75**. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru di sekolah terkait menunjukkan bahwa produk ini dinyatakan praktis dengan nilai **0,88** dan hasil uji efektifitas yang dilakukan dengan siswa menunjukkan produk ini sangat efektif dengan nilai **0,83**.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, *Madibang Paint Pro, R&D, 4D, Luther-Sutopo*