

## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Digital Pada Mata Pelajaran Kimia di MAN 2 Kota Payakumbuh”** yang disusun oleh **Asmida Mariani**, Nim **2521003** Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi 2025. Skripsi ini berfokus pada pembahasan mengenai Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Digital di MAN 2 Kota Payakumbuh, dimana peneliti menjelaskan mengenai media pembelajaran dalam merancang komik strip pada mata pelajaran kimia. Latar belakang dari skripsi ini yaitu metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kimia hanya menggunakan metode ceramah sehingga bersifat monoton dan siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan membuat siswa bosan untuk mengikuti pembelajaran yang dijelaskan oleh guru di depan kelas sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis komik strip digital pada mata pelajaran kimia di MAN 2 Kota Payakumbuh. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep atom yang sering dianggap sulit dan membosankan. Media pembelajaran komik strip ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas dan menarik. Melalui alur cerita yang disusun dengan baik dan dilengkapi dengan gambar, komik dapat menarik perhatian siswa dan mengurangi rasa bosan saat belajar. Narasi dalam komik berfungsi untuk menjelaskan dialog, waktu, tempat kejadian, dan situasi yang digambarkan, sehingga siswa dapat lebih memahami konteks materi yang diajarkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pembelajaran yang ada, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kimia, khususnya pada konsep atom yang sering kali menjadi tantangan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D menurut S. Thiagarajan terdiri dari empat tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Developt*). Model pengembangan multi media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo,. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tahapan penelitian yang mengkombinasikan antara 4-D dan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini juga menggunakan penilaian uji validitas, praktikalitas dan efektifitas.

Hasil dari penelitian media pembelajaran berbasis komik strip ini berupa media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran kimia. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa *MiniBook*, sedangkan untuk uji produk validitas dari 3 ahli bidangnya diperoleh 0,76 dikategorikan valid, sedangkan untuk uji praktikalitas dari 3 ahli guru kimia diperoleh 96,67 dikategorikan praktis, untuk dan untuk uji efektifitas dari 26 orang siswa diperoleh nilai 0,80 dikategorikan

efektif. Diharapkan peneliti berikutnya dapat merancang media dengan materi lain, dengan gambar yang lebih baik lagi.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, R&D, Kimia, Komik Strip