

## ABSTRAK

### **Eni Elfina, 2516.108 “ Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Digital Pada Mata Pembelajaran Bimbingan TIK Di MTsN Padang Panjang”**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi (IPTEK) telah membawa perubahan yang sangat penting terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan. Saat ini banyak media pembelajaran digital yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah media komik strip digital. Di MTsN padang panjang di tempat penulis melakukan penelitian yang mana penulis menemukan masalah seperti pembelajaran Bimbingan TIK yang tidak efektif, karena pendidik kewalahan dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan banyaknya siswa dalam satu kelas dan waktu dalam satu kali pertemuan hanya sedikit, serta media pembelajaran yang digunakan pendidik masih menggunakan media PowerPoint yang membuat siswa kurang tertarik, jarang memperhatikan dan kurang focus dalam pembelajaran. Suasana kelas yang tidak kondusif juga menjadi kendala bagi guru dikarenakan banyaknya siswa dalam satu kelas yaitu lebih dari 35 orang, melakukan kegiatan-kegiatan yang menyebabkan tidak memperhatikan pembelajaran. Seperti ada yang mencoret-coret buku, tidur di kelas, mengganggu temannya, berbicara, dan lainnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran berbasis komik strip digital pada mata pembelajaran Bimbingan TIK di MsN Padang Panjang yang efektif, praktis dan valid..

Penelitian ini merupakan penelitian perancangan media pembelajaran yang menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Untuk mengetahui keefektifan media komik strip digital maka digunakan analisis data dengan melakukan uji validitas, efektifitas, dan praktikalitas.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) menghasilkan produk media komik strip digital yang menarik, berbasis teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman ini. 2) Produk dikembangkan melalui pertama, analisis kebutuhan. Kedua, mendesain media pembelajaran dengan storyboard komik digital yang telah disusun. Ketiga, pengembangan recreating komik kemudian validasi ahli, guru, dan siswa. Keempat, implementasi guru di kelas. 3) hasil rata-rata dari uji produk yang penulis lakukan memperoleh uji validitas dengan nilai rata-rata 0.94 yaitu valid, uji praktikalitas penulis mendapatkan rata-rata 0.91 dengan kategori sangat praktis, pada uji efektifitas

penulis mendapatkan rata-rata nilai 0.77, berdasarkan hasil uji produk ini, dapat membantu mahasiswa, guru, atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa dan para calon guru maupun guru dapat mengembangkan materi dari desain yang telah dirancang.

Kata kunci : Perancangan, media pembelajaran komik strip digital, keefektifan, kemenarikan, Luther – Sutopo, Medibang Paint Pro.