

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN
DI SMKN 1 GUNUNG TALANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)

Oleh:

VIFRA MARITA LUBIS

1910013231008



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2023

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Vifra Marita Lubis
NPM : 1910013231008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada
Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 1
Gunung Talang

Padang, 28 Agustus 2023

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

Pembimbing



Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T

NIDN. 1016038802

Mengetahui,

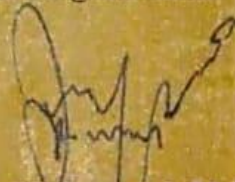
Dekan



Dr. Yetty Morelent, M. Hum.

NIDN. 0010046308

Ketua Program Studi



Dr. Karmila Suryani, M.Kom

NIDN. 1028048201

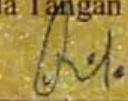


HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Kamis** Tanggal **Sepuluh** Bulan

Agustus Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi :

Nama : Vifra Marita Lubis
NPM : 1910013231008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada
Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 1
Gunung Talang

Tim Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Karmila Suryani, M.Kom	(Ketua)	1. 
2.	Rini Widyastuti, M.Kom	(Sekretaris)	2. 
3.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal : 10 Agustus 2023

Mengetahui,

Dekan



Dr. Yetty Morelent, M. Hum.
NIDN. 0010046308

Ketua Program Studi,

Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

ABSTRAK

Vifra Marita Lubis, 2023 : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 1 Gunung Talang

Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik digital pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 1 Gunung Talang yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah (Research & Development). Peneliti menggunakan prosedur pengembangan 4-D yang dibatasi menjadi 3D meliputi 3 langkah yaitu *define*, *design* dan *develop*. Instrumen penelitian meliputi lembar validator dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke siswa. Analisis validitas komik digital di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas komik digital diuji cobakan pada 30 orang siswa. Hasil penelitian diperoleh nilai 88% untuk ahli media dan ahli materi sebesar 87% dengan kriteria sangat valid, serta nilai praktikalitas siswa diperoleh 88% dengan kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa komik digital pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan sangat valid dan sangat praktis sebagai media pembelajaran materi menggambar bentuk perspektif pada siswa kelas XI MM A SMKN 1 Gunung Talang.

Kata kunci : Komik Digital, Desain Grafis Percetakan, *Android*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Desain Grafiis Percetakan di SMKN 1 Gunung Talang”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
3. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, sekaligus menjadi penguji 1 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu

4. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
5. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom.,M.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
6. Kepala SMKN 1 Gunung Talang yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
7. Bapak Guru kelas XI MM A SMKN 1 Gunung Talang yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
8. Teristimewa penulis sampaikan kepada Ayah (Marzuki Lubis), Ibu (Linda Yusnita R), Abang (Galang mahendra Lubis,S.AP), adik (Ratulia Amanda Lubis) serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moral maupun materil.
9. Kawan-kawan seperjuangan yang telah memberi semangat demi terselesaikan skripsi ini.

Padang, Juli 2023

Peneliti

Vifra Marita Lubis

NPM. 1910013231008

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Media	7
2. Pembelajaran	9
3. Media Pembelajaran	11
4. Komik	13
5. Digital	15
6. Komik Digital.....	16
7. Mata Pelajaran.....	17
B. Penelitian yang relevan.....	19
C. Kerangka berpikir.....	20

BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Prosedur Pengembangan.....	22
C. Uji coba produk.....	28
D. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Analisis Kebutuhan	36
2. Desain Produk	37
3. Validitas komik	43
4. Praktikalitas komik.....	46
B. Hasil Analisis Data.....	47
1. Hasil Analisis Data Validitas	47
2. Hasil analisis validitas item dan reabilitas angket praktikalitas.....	47
3. Hasil Uji Reliabilitas Angket	49
4. Hasil Analisis dan Praktikalitas.....	50
C. Pembahasan	52
1. Hasil Validitas komik digital Pembelajaran oleh Ahli	52
2. Hasil Praktikalitas komik digital Pembelajaran oleh Siswa	53
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian yang relevan.....	19
Tabel 2. Penyusunan Desain (<i>storyboard</i>)	24
Tabel 3. Kisi-kisi angket validitas dan ahli media.....	29
Tabel 4. Kisi-kisi angket ahli materi.....	30
Tabel 5. Kisi-kisi angket praktikalitas	31
Tabel 6. Kriteria nilai uji validitas	33
Tabel 7. Uji Validitas item tes	33
Tabel 8. Kategori reliabilitas	34
Tabel 9. Kriteria praktikalitas	35
Tabel 10. Perbaikan oleh validator	44
Tabel 11. Hasil validasi ahli materi dan ahli media.....	47
Tabel 12. Hasil uji validasi X (Kuisisioner Komik Digital)	48
Tabel 13. Hasil uji reliabilitas	49
Tabel 14. Hasil analisis praktikalitas komik digital oleh siswa	50
Tabel 15. Rekapitulasi hasil analisis praktikalitas komik oleh siswa	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berpikir	20
Gambar 2. Diagram proses pengembangan.....	22
Gambar 3. Cover komik digital	37
Gambar 4. Pengenalan karakter tokoh	38
Gambar 5. Penggunaan aplikasi	39
Gambar 6. KD, Tujuan, Materi	40
Gambar 7. Penjelasan komik digital	40
Gambar 8. Konsep cerita komik digital	41
Gambar 9. Video cerita komik	42
Gambar 10. Aplikasi <i>android</i> komik digital	43
Gambar 11. Presentase ahli materi dan ahli media.....	53
Gambar 12. Aspek Tampilan/Visual komik digital	54
Gambar 13. Aspek Materi	55
Gambar 14. Aspek Bahasa	55
Gambar 15. Aspek Personalisasi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	64
Lampiran 2. Lembar Izin Oleh Dinas Pendidikan	65
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian.....	66
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	67
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media	68
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
Lampiran 7. Angket Praktikalitas	77
Lampiran 8. Hasil Angket Praktikalitas Oleh Siswa	79
Lampiran 9. Hasil Reliabilitas Item.....	81
Lampiran 10. Hasil Validasi Angket Siswa	83
Lampiran 11. Narasi Dialog Pada Komik Digital	85
Lampiran 12. Langkah-langkah Pembuatan Komik Digital	91
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	93
Lampiran 14. R-tabel Produk Momen	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manusia. Salah satu dampak yang terasa dari perkembangan teknologi dan informasi yaitu perkembangan dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan terjadinya transisi proses interaksi, apalagi setelah dikembangkan. Hal ini senada dengan (BSNP, 2010) yang menyebutkan bahwa perkembangan dalam pendidikan telah berhasil didigitalisasikan oleh kemajuan teknologi. Pada kenyataannya kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

Menurut (Agustiningsi, 2015) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dari berkembangnya sistem pendidikan tersebut. Keberadaan media dapat membantu meningkatkan ketertarikan baca, pemahaman siswa, memudahkan pembelajaran, kemudian bentuk penyajian informasinya juga lebih menarik. Media pembelajaran juga mempunyai pengaruh dalam berjalannya proses penyampaian informasi ataupun suatu pembelajaran di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan multimedia di kelas XI mata pelajaran Desain Grafis Percetakan (DGP) siswa mempelajari terdiri

dari teori dan praktek. Salah satu kompetensi keahlian pada jurusan multimedia yang wajib dipahami oleh siswa adalah Desain Grafis.

Menurut (Gebi Juan Giana, Samsul lutfi, 2019) Desain grafis bertujuan untuk menerangkan bagaimana cara untuk berkomunikasi serta berinteraksi melalui media visual yang memakai gambar sebagai fasilitas untuk memberikan sebuah info atau pesan sejelas-jelasnya. Umumnya, orang akan lebih praktis mendapatkan pesan pada bentuk visual gambar dibandingkan pada bentuk teks.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti PLP di SMKN 1 Gunung Talang yang terletak di kabupaten solok. Pada kelas XI multimedia A pada tanggal 18 Agustus sampai dengan 17 Oktober 2022, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yaitu bapak Roni Efendi, S.Kom menyatakan belum adanya media pembelajaran yang efektif bagi siswa dalam menyampaikan materi mengenai menggambar bentuk perspektif menggunakan CorelDraw. Dimana guru masih menggunakan media pembelajaran berupa *power point* dan video dari *youtobe*, ditemukan ada beberapa faktor yang menyebabkan proses belajar siswa menjadi sering terkendala. Faktor- faktor tersebut diantaranya setiap siswa memiliki kemampuan daya berpikir yang berbeda-beda. Dengan perbedaan ini guru harus paham untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal.

Kompetensi keahlian multimedia pada kelas XI yang terdiri dari 30 siswa pada mata pelajaran DGP yang didalamnya terdapat 19 KD, yang salah satu KD ada yang sulit untuk dipahami siswa yaitu KD 4 mengenai materi menggambar bentuk perspektif menggunakan CorelDraw. Dimana didalamnya terdapat banyak praktek, siswa yang belum pernah menggunakan komputer sebelumnya merasa kesulitan dalam penggunaannya, disekolah diperbolehkan menggunakan *smartphone* saat pembelajaran berlangsung dan untuk mempermudah siswa dalam mencari materi yang diajarkan dengan penggunaan CorelDraw. CorelDraw mempunyai tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa terutama dalam hal pembuatan animasi media yang digunakan dalam pembelajaran desain grafis berupa produk yang dapat dihasilkan. Khususnya untuk Kelas XI jurusan Multimedia masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam mendesain di CorelDraw. Hal ini dapat dilihat ketika guru menjelaskan langkah pembuatan suatu desain di depan kelas masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengikuti langkah pembuatan desain tersebut, sehingga guru harus menjelaskan berkali-kali dan sering kali guru harus mendatangi komputer siswa untuk menjelaskan kembali, lalu guru baru dapat melanjutkan ke langkah selanjutnya. Sebab itu siswa perlu ada pegangan buku cetak untuk mempermudah pembelajaran dirumah, karena tidak ada buku cetak siswa tidak dapat mengulangi pembelajaran yang dipelajari disekolah. Oleh karena itu agar dapat menyelesaikan masalah pembelajaran, maka perlu adanya media pembelajaran yang didalamnya

dapat membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait pembelajaran serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran komik digital.

Dalam penelitian ini peneliti memilih pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran karena komik digital dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan belum banyak digunakan. Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran seperti menciptakan minat siswa, materi lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep abstrak, serta melalui alur cerita yang mencakup keseluruhan materi penggunaan CorelDraw. Materi yang disajikan dikemas menjadi alur cerita bergambar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa instruksi dari guru.

Berdasarkan uraian latar Belakang tersebut, penelitian bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK 1 Gunung Talang**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, beberapa permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran yang efektif bagi siswa dalam menyampaikan materi mengenai menggambar bentuk perspektif menggunakan CorelDraw.
2. Belum memanfaatkan teknologi berupa *smartphone* sebagai media pembelajaran.
3. Siswa sulit memahami pembelajaran khususnya di materi menggambar bentuk perspektif menggunakan CorelDraw.
4. Belum ada komik digital yang didalamnya terdapat penambahan video pembelajaran tentang desain grafis percetakan dan kuis pada komik digital.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu pengembangan komik digital materi menggambar bentuk perspektif pada mata pelajaran DGP di SMK dikemas kedalam versi *android*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran DGP di SMK 1 Gunung Talang yang valid dan praktis”?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang dicapai pada penelitian ini yaitu mampu mengembangkan komik digital pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang valid dan praktis di SMKN 1 Gunung Talang.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Menarik perhatian siswa yang dapat digunakan guru menjadi acuan buat pengembangan komik digital lainnya.
 - b. Siswa dapat mempelajari pembelajaran Desain Grafis Percetakan baik didalam kelas maupun di luar kelas.
2. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis yang lebih inovatif.
 - b. Menciptakan pembelajaran yang lebih menarik untuk pembelajaran Desain Grafis Percetakan.
3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengetahuan perihal cara menghasilkan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif
 - b. Mendapatkan kesempatan langsung buat menerapkan komik digital menjadi media pembelajaran bagi peserta didik.