

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK INTERAKTIF  
UNTUK MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

*Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana*

*Pendidikan (S.Pd.)*

**Oleh**

**Ananda Pratama**  
**NPM : 2010013231016**



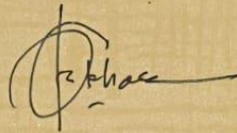
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : Ananda Pratama  
NPM : 2010013231016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik  
Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika  
Kelas X SMA

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing,



**Ashabul Khairi, S.T., M.Kom**

**NIDN. 1006067703**

Mengetahui,

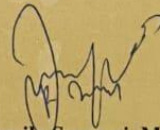
Dekan FKIP

Ketua Program Studi



**Dr. Yetty Morelent, M.Hum**

**NIDN.001006308**



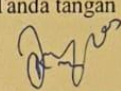

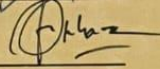
**Dr. Karmila Suryani, M.kom**

**NIDN. 1028048201**

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Dua Puluh Enam** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama Mahasiswa : Ananda Pratama  
NPM : 2010013231016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA

Nama	Jabatan	Tanda tangan
1. Dr.Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom.	(Ketua)	1. 
2. Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	2. 
3. Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 26 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr.Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.001006308

Ketua Program Studi

Dr.Karmila Suryani, M.kom

NIDN. 1028048201

## ABSTRAK

Ananda Pratama, 2024 : **Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan Media Pembelajaran E-Komik Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Dalam bahasa Indonesia artinya penelitian dan pengembangan Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah E-Komik Interaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

.Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Padang pada Mata Pelajaran Informatika. E-Komik interaktif ini dinyatakan valid dan praktis, Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media serta hasil uji Praktikalitas produk. Validitas presentasi produk oleh ahli materi mencapai 87,5% dengan kriteria valid, sedangkan validitas presentasi produk oleh ahli media adalah 91,6% dengan kriteria sangat valid. Uji Praktikalitas Pada pengembangan media pembelajaran E-Komik Interaktif untuk mata pelajaran Informatika kelas X SMA, dilakukan uji praktikalitas melalui angket yang dibagikan kepada 29 siswa kelas X. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat praktikalitas yang dinilai oleh siswa mencapai 77,9%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media tersebut bersifat praktis.

Kata Kunci : E-komik, interaktif, media, informatika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA”**. Karya ini disusun sebagai pemenuhan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

Dalam menyusun skripsi ini, peneliti sebagai manusia biasa dengan segala kekurangan dan keterbatasan menyadari penyelesaian penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan petunjuk yang diperoleh dari berbagai pihak maka segala kesulitan dan hambatan bisa teratasi dan peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing karena telah memberikan arahan, nasehat serta membimbing dalam penelitian skripsi ini.
2. Ibu Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom, sebagai penguji 1 dan Ibu Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom., sebagai penguji 2 karena telah memberikan masukan sehingga skripsi ini selesai dengan baik dan tepat waktu.

3. Ibu Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom sebagai ketua prodi pendidikan teknik informatika dan komputer sebab telah memberikan arahan serta semangat selama penyusunan skripsi.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, atas ilmu yang diberikan selama peneliti menjalankan perkuliahan.
5. Yang istimewa peneliti ucapkan terimakasih kepada Papa, Mama, Adik, dan Kakak serta keluarga besar yang telah memberikan doa dan semangat kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan studi dengan tepat waktu.
6. Rekan-rekan seperjuangan prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta Khususnya Angkatan 2020 yang mungkin namanya tidak bisa di sebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terimakasih atas dukungan serta solidaritasnya selama ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belumlah sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi peneliti khususnya dan bagi rekan-rekan sebagai bahan acuan untuk penelitian skripsi selanjutnya.

Padang, 2024

Ananda Pratama

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	5
F. Manfaat Pengembangan .....	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Penelitian Relevan.....	15
C. Kerangka Berpikir .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>

A. Model Penelitian .....	21
B. Prosedur Pengembangan .....	22
C. Uji Coba Produk.....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Analisi Data.....	51
C. Pembahasan.....	57
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	19
Gambar 2. Langkah-Langkah Model Pengembangan Model ADDIE .....	22
Gambar 3. Tampilan Cover E-Komik .....	38
Gambar 4. Tampilan Halaman Utama.....	39
Gambar 5. Lembar Kerja Siswa Metode <i>Searching</i> .....	40
Gambar 6. Lembar Kerja Siswa Metode <i>Sorting</i> .....	41
Gambar 7. Lembar Kerja Siswa Metode <i>Stack</i> dan <i>Queue</i> .....	42
Gambar 8. Halaman Tombol Memulai <i>Quiz</i> .....	43
Gambar 9. Halaman Soal <i>Quiz</i> .....	44
Gambar 10. Tampilan Halaman Ketika Menjawab Benar .....	45
Gambar 11. Halaman Ketika Menjawab Salah .....	46
Gambar 12. Halaman Hasil Perolehan Score <i>Quiz</i> .....	47
Gambar 13. Halaman Profil .....	48
Gambar 14. Persentase Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	52
Gambar 15. Diagram Aspek Desain Tampilan.....	54
Gambar 16. Diagram Aspek Materi .....	55
Gambar 17. Diagram Aspek Motivasi.....	55
Gambar 18. Diagram Aspek Pengoperasian.....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Relevan.....	15
Tabel 2. Storyboard Media Pembelajaran E-Komik .....	23
Tabel 3. Kisi-Kisi penilaian validasi ahli media .....	29
Tabel 4. Kisi-kisi penilaian validasi ahli materi.....	31
Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Validasi Responden .....	32
Tabel 6. Kriteria nilai uji validasi .....	33
Tabel 7. Uji Validitas Angket Praktikalitas.....	34
Tabel 8. Kriteria nilai uji rehabilitas .....	35
Tabel 9. Uji Praktikalitas.....	36
Tabel 10. Perbaikan Produk .....	50
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Ahli Media Dan Ahli Materi.....	51
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Item Tes.....	53
Tabel 13. Hasil Analisis Praktikalitas .....	53
Tabel 14. Hasil Rekapitulasi Realibilitas .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat permohonan izin penelitian ke dinas pendidikan .....	65
Lampiran 2. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan.....	66
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah .....	67
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media .....	68
Lampiran 5. Hasil olah data uji validasi media.....	71
Lampiran 6. Lembar validasi ahli materi .....	72
Lampiran 7. Hasil olah data uji validasi materi .....	75
Lampiran 8. R-tabel .....	76
Lampiran 9. Angket Uji realibilitas responden.....	77
Lampiran 10. Hasil Olah Data Uji Angket Item Tes .....	80
Lampiran 11. Angket Uji Praktikalitas.....	82
Lampiran 12. Uji Praktikalitas .....	85
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian .....	87

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membuka peluang baru dalam penerapan teknologi di bidang pendidikan. Teknologi seperti *internet*, *smartphone*, dan aplikasi edukasi telah menjadi semakin mudah diakses dan terjangkau. Kehadiran teknologi saat ini dianggap sangat vital dalam kehidupan manusia sebagai pendukung dalam menjalankan sejumlah aktivitas, baik dalam konteks pekerjaan maupun pendidikan (Hanifah, 2021).

Sementara itu di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, Indonesia masih menghadapi tantangan serius terkait rendahnya minat baca di kalangan pelajar, Hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 terkait literasi membaca bahwa peringkat Indonesia naik 5 posisi dibanding tahun 2018. Meskipun demikian, skor yang diperoleh mengalami penurunan, dan Indonesia masih berada di 11 peringkat terbawah dari 81 negara yang diukur.. Oleh karena itu peningkatan integrasi TIK dalam pendidikan menjadi semakin penting. Kurikulum pendidikan nasional terus mengalami revisi untuk memastikan relevansi dan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan yang baik terus diupayakan salah satunya pada mata pelajaran informatika di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), walaupun demikian, hasil observasi dan pengalaman mengajar selama

Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5. Padang menunjukkan proses pembelajaran masih terdapat kekurangan, salah satunya bisa di lihat dari kurangnya minat baca peserta didik, hal ini terjadi karena belum tersedianya media pembelajaran yang menarik, hal ini menyebabkan kurangnya keaktifan dan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Masalah lain yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan belum dianalisis kelayakannya, sehingga materi yang disampaikan kurang sesuai dengan kompetensi dasar. Selain itu, dalam proses pembelajaran, peserta didik hanya diberikan penjelasan singkat kemudian dilanjutkan dengan penugasan, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap pelajaran informatika. Keterbatasan media pembelajaran ini menjadi faktor yang menyebabkan proses pembelajaran peserta didik kurang optimal.

Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional seperti papan tulis dirasa perlu divariasikan dengan perkembangan teknologi. Kehadiran teknologi modern telah mengubah paradigma pembelajaran dan banyak orang merasa bahwa penggunaan metode konvensional tersebut kurang sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin berkembang pesat. Media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Lestari, 2020). dalam kutipan lainnya, media pembelajaran yang didesain menarik dapat membuat peserta didik tidak mudah bosan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk semangat di dalam pembelajaran (Wibowo, 2021). Berdasarkan uraian di atas, maka dari

itu perlu adanya tindakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan media visual sebagai media yang lebih interaktif untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep informatika yang kompleks dalam bentuk pemahaman visual.

Pemahaman visual telah terbukti efektif dalam meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Pembelajaran visual dapat memperbaiki pemahaman dan motivasi peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Fuadah, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang memanfaatkan pemahaman visual, salah satunya adalah komik. Penggunaan komik sebagai alat dalam pembelajaran sangat penting karena penyajian komik membawa peserta didik ke dalam suasana yang menyenangkan. Kegembiraan dalam belajar adalah ekspresi emosi yang mengaktifkan saraf otak sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat pelajaran (Khairi, 2016). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran e-komik dapat menjadi langkah yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran informatika di tingkat SMA.

Dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan peserta didik dapat lebih mandiri dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman yang lebih mendalam dan terstruktur terhadap materi informatika (Mahardika, 2021). Hal ini sejalan dengan kurikulum merdeka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam pada peserta didik. Dalam ide kurikulum merdeka belajar, guru, dan peserta didik bekerja

sama untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermanfaat baik bagi guru maupun peserta didik (Manalu, 2022). Contoh implementasi konkret dari konsep merdeka belajar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai prinsip-prinsip dan langkah-langkah yang diambil dalam menjalankan pendekatan tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul ” **Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Interaktif Untuk Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA**”, media ini dikembangkan dalam satu materi saja dengan materi “Berpikir Komputasional” dikarenakan terbatasnya waktu dalam pengembangannya. Tetapi pada akhirnya media pembelajaran e-komik ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik di sekolah, terkhususnya di kelas X SMA Negeri 5 Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik, khususnya media ajar e-komik Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Padang.
2. Pembelajaran di kelas masih terfokus pada metode konvensional seperti papan tulis, sehingga kurang efektif dan kurang melatih keaktifan peserta didik SMA Negeri 5 Padang.
3. Kurangnya minat membaca peserta didik kelas X, khususnya pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Padang.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pernyataan dari latar belakang, permasalahan dibatasi pada :

1. Pengembangan Media Pembelajaran e-komik ini hanya dibatasi Untuk Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 5 Padang.
2. Pengembangan media pembelajaran e-komik ini hanya dibatasi satu materi saja dengan judul materi “Berpikir Komputasional” dikarenakan keterbatasan waktu pengembangan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Padang?
2. Bagaimana validitas dan Praktikalitas media pembelajaran e-komik untuk mata pelajaran informatika kelas X di SMA Negeri 5 Padang?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran e-komik pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMA Negeri 5 Padang.
2. Mengetahui validitas dan Praktikalitas media pembelajaran e-komik untuk mata pelajaran informatika kelas X di SMA Negeri 5 Padang?



## **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan media pembelajaran e-komik untuk mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Padang sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran yang dikembangkan mampu menambah pengetahuan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Guru

Media pembelajaran e-komik untuk mata pelajaran Informatika kelas X dapat dijadikan media pembelajaran teori dan praktik, sehingga mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

#### 2. Peserta Didik

Media pembelajaran e-komik untuk mata pelajaran Informatika kelas X dapat Memudahkan pemahaman konten, melengkapi media pembelajaran, mendukung proses belajar mandiri, dan meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Informatika.

#### 3. Peneliti

Mendapat pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik sebagai media pembelajaran peserta didik.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dikembangkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran e-komik untuk pelajaran Informatika kelas X SMA Negeri 5 Padang. Pembuatannya menggunakan *Flip PDF Professional* sebagai *software* dan dioperasikan menggunakan komputer atau laptop.
2. Perangkat lunak yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini diantaranya yaitu :
  - a. *Flip PDF Professional* sebagai *software* dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran E-komik untuk mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Padang.
  - b. *Microsoft word 2019* sebagai *Software* yang digunakan untuk menulis materi media pembelajaran e-komik untuk mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Padang.
  - c. *Ibis paint X* sebagai *software* yang digunakan untuk membuat gambar dan mendesain cover halaman media pembelajaran.

