

ABSTRAK

Fahranizh, Jatimawarni. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS SMK Yosonegoro Magetan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Pembimbing (I) Farida Huriawati, S. Si., M. Si (II) Dr. Tantri Mayasari, S. Pd., M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik interaktif berbasis digital guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SMK Yosonegoro, Magetan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) 10 langkah dari Sugiyono (2015) dengan tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi produk, tahap revisi desain, tahap uji coba skala kecil, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian skala besar, tahap revisi produk akhir, dan tahap pembuatan produk. Teknik pengumpulan data menggunakan kajian literatur, observasi, wawancara, dan angket. Produk yang dikembangkan peneliti adalah komik interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPAS. Kualitas komik interaktif berbasis digital ini telah dinilai dari validasi ahli materi dan media, black box dengan uji coba skala kecil, uji pemakaian skala besar, respon siswa dan tes. Hasil validasi keseluruhan dengan menggunakan uji aiken v menyatakan rata-rata 0,89 dengan kategori valid. Peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengalami peningkatan yang memiliki rata-rata N-gain sebesar 0,59 dengan kategori “sedang”

Kata Kunci: *Komik Interaktif, Media Pembelajaran Digital, Hasil Belajar, IPAS, SMK*

ABSTRACT

Fahranizh, Jatimawarni. (2024). Development of digital-based interactive comic learning media to improve student learning outcomes in science and science subjects at Yosonegoro Vocational School, Magetan. Thesis. Physics Education Study Program, FKIP, PGRI MADIUN UNIVERSITY. Supervisor (I) Farida Huriawati, S. Si., M. Si (II) Dr. Tantri Mayasari, S. Pd., M. Pd

This research aims to develop learning media in the form of digital-based interactive comics to improve student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects at Yosonegoro Vocational School, Magetan. This research uses the 10-step Research and Development (R&D) research method from Sugiyono (2015) with potential and problem stages, data collection stage, product design stage, product validation stage, design revision stage, small scale trial stage, product revision stage, large-scale use trial stage, final product revision stage, and product manufacturing stage. Data collection techniques use literature review, observation, interviews and questionnaires. The product developed by the researcher is a digital-based interactive comic on the science and sciences subject. The quality of this digital-based interactive comic has been assessed from material and media expert validation, black box with small-scale trials, large-scale usage tests, student responses and tests. The overall validation results using the Aiken v test stated an average of 0.89 with a valid category. The increase in student learning outcomes before and after experiencing an increase has an average N-gain of 0.59 in the "medium" category.

Keywords: *Interactive Comics, Digital Learning Media, Learning Outcomes, Science, Vocational School*