

Cindi Ajeng Syarifa Ambani. 2024. Pengembangan Komik Berkearifan Lokal Untuk Siswa SMP Dengan Materi Berpikir Komputasional Di SMPN 3 Bangkalan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Masalah yang ditemukan pada penelitian ini yakni beberapa siswa yang masih belum bisa memecahkan masalah yang ada pada saat pembelajaran, sehingga siswa merasakan bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Selain hal tersebut juga kurangnya jam pelajaran, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik berkearifan lokal sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP dengan penerapan materi berpikir komputasional di SMP Negeri 3 Bangkalan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D). Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa angket meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon siswa. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasil data dikumpulkan melalui validasi ahli materi guru dengan persentase 97,5% , ahli materi dosen 80%, ahli media 86,6%, ahli bahasa 96%, uji perorangan dengan persentase 95%, uji coba kelompok kecil dengan persentase 94% dan uji kelompok besar dengan persentase 94%. Respon siswa terhadap komik berkearifan lokal secara keseluruhan sangat positif dan siswa menyatakan bahwa komik tersebut membantu pemahaman mereka terhadap bahan berpikir komputasional.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Berpikir Komputasional, ADDIE, Komik

Cindi Ajeng Syarifa Ambani. 2024. Development of Comics with Local Wisdom for Junior High School Students Using Computational Thinking Material at Bangkalan 3 Public Middle School. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The use of comics as a learning medium has proven effective in increasing student interest and understanding. This study aims to develop comics with local wisdom as a learning medium for junior high school students with the application of computational thinking materials at SMP Negeri 3 Bangkalan. The research method used is Research & Development (R&D). The research model used is ADDIE. Data was collected through validation of teacher material experts with a percentage of 97.5%, lecturer material experts 80%, media experts 86.6%, linguists 96%, individual tests with a percentage of 96.6%, small group trials with a percentage of 90.5% and large group tests with a percentage of 93.2%. The students' response to the locally inspired comics was overall very positive and students stated that the comics helped their understanding of computational thinking materials.

Keywords: Learning Media, Computational Thinking, ADDIE, Comic