

Alvi Sakia Mardiana. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Model PQ4R Pada Materi Dampak Sosial Informatika*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRAK

Rendahnya tingkat literasi siswa dalam membaca buku pelajaran melatarbelakangi dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik dengan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika, dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Subjek uji coba yaitu peserta didik kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya. Hasil dari penelitian ini memiliki klasifikasi sangat layak digunakan, mendapatkan nilai kelayakan 84% dari validator ahli bahasa, 91% dari validator ahli materi dan 100% dari validator ahli media. Selain itu hasil uji N-gain memperoleh hasil sebesar 0,57 dengan kategori keefektivan sedang, sementara itu angket respon siswa pada kelompok kecil mendapat nilai persentase 88% dan kelompok besar 89%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-komik dengan model PQ4R pada materi dampak sosial informatika sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: E-Komik, Model PQ4R, Dampak Sosial Informatika

Alvi Sakia Mardiana. 2023. E-Comics Media Development With PQ4R Models On The Material Social Impact Of Informatics. Thesis, Informatic Education Study Program, Faculty of Education, Madura Trunojoyo University. Supervisor: Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRACT

The low level of student literacy in reading textbooks is the background in this study. This research aims to develop e-comic learning media with the PQ4R model on the material of the social impact of informatics, using the ADDIE development research model. The test subjects were students of class X TKJ SMKN 1 Arosbaya. The results of this study have a very feasible classification to use, getting a feasibility score of 84% from linguist validators, 91% from material expert validators and 100% from media expert validators. In addition, the N-gain test results obtained a result of 0.57 with a medium effectiveness category, while the student response questionnaire in the small group received a percentage value of 88% and a large group of 89%. It can be concluded that the development of e-comics learning media with the PQ4R model on the material of the social impact of informatics is very feasible to use and can improve student learning outcomes.

Key words: e-comics, PQ4R models, social impact of informatics