

Hanafi. 2021. *Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran Bahasa Madura Di Smp Negeri 3 Sampang*. Skripsi, Prodi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas trunojoyo Madura. Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis android “Sakancaan” dengan aplikasi *AndroisStudio*, *CorelDraw*, *AdobePhotoShop* untuk siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sampang dan mengetahui kelayakan komik digital berbasis android “Sakancaan” berdasarkan penilaian para ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan pendapat dari siswa penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atatu *Research and Development* (R&D) yang diadaptasikan dari model ADDIE. Tahapanya terdiri dari 5 tahap yaitu: 1). *Analysis* (Analisis), 2. *Design* (Perancangan), 3. *Development* (Pengembangan), 4. *Implementation* (Implementasi), 5. *Evaluation* (Evaluasi). Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli baha, ahli materi,. Media pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada 31 siswa SMP Negeri 3 Sampang dengan rincian 3 siswa untuk uji coba perorangan, 8 siswa untuk uji coba kelompok kecil, 20 siswa uji coba kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis android “Sakancaan” sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli media mendapatkan persentase 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. 2) Ahli bahasa mendapatkan persentase 84% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”. 3) Ahli materi mendapatkan persentase 82% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”. ahli skenario mendapatkan persentase 88% termasuk dalam kategori “Tinggi”. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan rata-rata persentase 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian media pembelajaran komik digital berbasis android “Sakancaan” layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas atau diluar kelas.

Kata kunci: Bahasa Madura, Media Pembelajaran, ADDIE, Android.

Hanafi. 2021. *Development of digital comic-based learning media for Madurese language subjects at SMP Negeri 3 Sampang. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura.* Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

*This study aims to develop learning media for android-based digital comics "Sakancaan" with the AndroisStudio, CorelDraw, AdobePhotoShop applications for class IX students of SMP Negeri 3 Sampang and determine the feasibility of digital comics based on android "Sakancaan" based on the assessment of media experts, linguists, material experts. , and the opinions of students. This research is a development research or Research and Development (R&D) adapted from the ADDIE model. The stages consist of 5 stages, namely: 1). Analysis, 2. Design, 3. Development, 4. Implementation, 5. Evaluation. Validation is carried out by media experts, language experts, material experts,. The learning media developed was tested on 31 students of SMP Negeri 3 Sampang with details of 3 students for individual trials, 8 students for small group trials, 20 students for large group trials. The results of the study indicate that the feasibility level of the android-based digital comic learning media "Sakancaan" as a learning medium is based on the assessment: 1) Media experts get a percentage of 92% which is included in the "Very High" category. 2) Linguists get a percentage of 84% that fall into the "High" category. 3) Material experts get a percentage of 82% which is included in the "High" category. scenario experts get a percentage of 88% included in the "High" category. The student's response to this media when the trial was conducted on average showed a positive response with an average percentage of 92% which was included in the "Very High" category. Thus the android-based digital comic learning media "Sakancaan" is appropriate to be used as a learning medium to support the learning process in the classroom or outside the classroom. **Keywords: Madurese language, learning media, ADDIE, Android.***