

Nurul Fadilah. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berpikir komputasional Kelas X di SMKN 1 Arosbaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhamad Afif Effindi, S.Kom.,M.T.

Abstrak

Berpikir komputasional merupakan materi yang ada pada mata pelajaran informatika. Untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar dalam materi ini, diperlukan media interaktif yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri, seperti *E-Comic*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *E-Comic* berpikir komputasional berbasis android kelas X di SMKN 1 Arosbaya. Rumusan masalah mengembangkan, kelayakan dan respons siswa terhadap media pembelajaran *E-Comic* berpikir komputasional berbasis android kelas X di SMKN 1 Arosbaya. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang melibatkan lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain *E-Comic* menggunakan aplikasi Inkscape untuk menggambar aset dan Unity untuk mengembangkan aplikasi platform seperti Android. Kelayakan media berdasarkan validasi ahli media dan materi menunjukkan penilaian sangat tinggi, dengan skor 90% dari ahli media pertama (Sangat Layak), 82% dari ahli media kedua (Layak), dan 92% dari ahli materi (Sangat Layak). Respons siswa sangat positif, dengan uji coba kelompok kecil menunjukkan penilaian 92% (Sangat Layak) dan uji coba kelompok besar menunjukkan penilaian 90% (Sangat Layak).

Kata Kunci: *E-Comic*, berpikir komputasional, ADDIE, media pembelajaran, SMKN 1 Arosbaya

Nurul Fadilah. 2020. *Development of E-Comic Learning Media for Computational Thinking in Grade X at SMKN 1 Arosbaya*. Undergraduate Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Universitas Trunojoyo Madura. Advisor: Muhamad Afif Effindi, S.Kom.,M.T.

Abstract

Computational thinking is a subject matter in informatics courses. To enhance understanding and interest in this material, interactive media that can help students learn independently, such as E-Comics, are needed. This study aims to develop, determine the feasibility, and assess students' responses to the Android-based E-Comic learning media for computational thinking in Grade X at SMKN 1 Arosbaya. The research problems include the development, feasibility, and students' responses to the E-Comic learning media for computational thinking in Grade X at SMKN 1 Arosbaya. The development method used is the ADDIE model, which involves five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research results show that the E-Comic design uses Inkscape to draw assets and Unity to develop the application platform such as Android. The feasibility of the media based on validation by media and material experts shows very high ratings, with a score of 90% from the first media expert (Very Feasible), 82% from the second media expert (Feasible), and 92% from the material expert (Very Feasible). Students' responses were very positive, with a small group trial showing a rating of 92% (Very Feasible) and a large group trial showing a rating of 90% (Very Feasible).

Keywords: *E-Comic, computational thinking, ADDIE, learning media, SMKN 1 Arosbaya*