

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan tingkat literasi digital siswa setelah menggunakan media pembelajaran *E-Comic*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Desing, Development, Implementation, Evaluaition*). Teknik yang digunakan teknik komunikasi tidak langsung dan pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar validasi, angket, dan tes. Sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*, yaitu seluruh populasi siswa kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan analisis data tingkat literasi digital siswa dengan menggunakan rumus *persentase*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil perhitungan tingkat kevalidan produk yang dianalisis dengan dua instrument yaitu lembar validasi media dan materi, pada instrumen media diperoleh rata-rata 95% dengan kriteria sangat valid dan instrument materi diperoleh rata-rata 86% dengan ktiteria sangat valid. 2) hasil perhitungan tingkat kepraktisan produk diperoleh hasil rata-rata 93,41% dengan kriteria sangat praktis. 3) hasil perhitungan tingkat keefektifan didapatkan hasil persentase ketutntasan siswa 100% dengan kriteria sangat efektif. 4) hasil perhitungan tingkat literasi digital siswa diperoleh hasil rata-rata 92,2% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *E-Comic*, Literasi Digital Siswa

## RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Terhadap Literasi Digital Siswa Pada Sub Materi Zat Aditif Kelas VIII Mts Islamiyah Pontianak”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran, selama proses pembelajaran guru sering menggunakan media buku paket saja sebagai bahan ajar, sangat jarang menggunakan media yang lainnya, sehingga membuat siswa mudah merasa bosan dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui kevalidan media pembelajaran e-comic terhadap literasi digital siswa pada sub materi zat aditif kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak, 2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran e-comic terhadap literasi digital siswa pada sub materi zat aditif kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak, 3) mengetahui keefektifan media pembelajaran e-comic terhadap literasi digital siswa pada sub materi zat aditif kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak, 4) mengetahui literasi digital siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-comic pada sub materi zat aditif kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu e-comic, sedangkan variabel terikat adalah literasi digital siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (R&D), sedangkan rancangan Penelitian/Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah validator (ahli) yang berjumlah 6 orang dan subjek uji coba produk (siswa) yang berjumlah 25 orang.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) tahap analisis meliputi, pengumpulan data, perencanaan pengembangan produk, 2) tahap perancangan, yaitu merancang produk pengembangan, 3) tahap pengembangan media dengan

melakukan validasi media dan materi, adapun hasil validasi materi memperoleh rata-rata sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan validasi media memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid, 4) tahap implementasi dengan melakukan uji coba kepada guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan yang memperoleh hasil rata-rata dengan kriteria sangat praktis. Hasil keefektifan memperoleh hasil sebesar 100% yang tergolong sangat efektif. Sedangkan hasil literasi digital siswa memperoleh hasil sebesar 92,2% yang tergolong dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) Kevalidan media pembelajaran E-Comic terhadap literasi digital siswa pada sub materi zat aditif kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak mencapai kevalidan dengan kategori sangat valid, 2) Kepraktisan media pembelajaran E-Comic terhadap literasi digital siswa pada sub materi zat aditif kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak mencapai kepraktisan dengan kriteria sangat praktis, 3) Keefektifan mediapembelajaran E-Comic terhadap literasi digital siswa pada sub materi zat aditif kelas VIII MTs Islamiyah Pontianak mencapai keefektifan dengan kriteria sangat efektif, 4) Tingkat literasi digital siswa mencapai kategori dengan kriteria sangat baik.

Adapun saran dari penelitian ini, yaitu : 1) media pembelajaran e-comic yang dikembangkan dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dalam skala yang lebih luas, 2) peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media e-comic yang lebih menarik dan lebih canggih, 3) bagi pembaca diharapkan dapat menjadikan referensi dan memperbaiki kesalahan yang terdapat pada penelitian ini, 4) peneliti selanjutnyadapat lebih teliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan.