

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN SISTEM RADIO DAN
TELEVISI KELAS XI DI SMKN 1 PADANG**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata I (S1) Pada
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

FUJI LESTARI

2019/19065006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN SISTEM RADIO DAN
TELEVISI KELAS XI DI SMKN 1 PADANG**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata I (S1) Pada
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

FUJI LESTARI

2019/19065006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

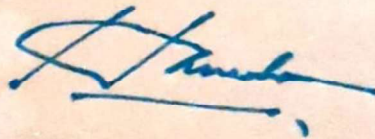
2023

HALAMAN PERSETUJUN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN SISTEM RADIO DAN
TELEVISI KELAS XI DI SMKN 1 PADANG

Nama : Fuji Lestari
NIM / TM : 19065006 / 2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

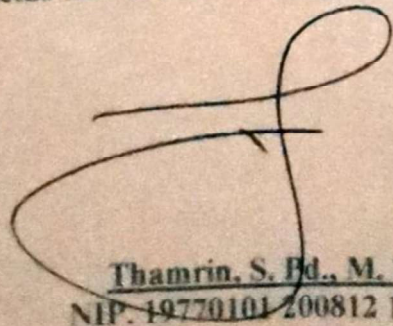
Padang, September 2023

Disetujui Oleh,
Pembimbing,



Drs. Hanesman, MM.
NIP. 196101111985031002

Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP



Thamrin, S. Pd., M. T.
NIP. 197701012008121001

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fuji Lestari
NIM/TM : 19065006/2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul, **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI KELAS XI DI SMKN 1 PADANG”** adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis meapun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat Negara.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2023

Yang menyatakan,



Fuji Lestari
NIM. 19065006

ABSTRAK

Fuji Lestari: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI KELAS XI DI SMK N 1 PADANG

Media Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan guru kepada siswa untuk mendapatkan wawasan dan informasi. Komik ialah kartun yang mengungkapkan karakter dan menyajikan cerita yang terstruktur secara konsisten dengan alur cerita yang jelas dan menghibur pembaca. Pengembangan komik dapat diintegrasikan dengan menggunakan teknologi digital, yang lebih baik dalam hal ini karena siswa dapat mengakses media digital komik lebih mudah daripada versi aslinya versi kertas. Oleh karena itu siswa masih kesulitan dengan materi televisi, dengan adanya komik digital dapat dijadikan salah satu variasi media edukasi. Penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 4-D (Define, Design, Development, Disseminate). Dari penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui rata-rata validasi materi pembelajaran oleh ahli materi 95,3% dan rata-rata validasi ahli media 90,6% dan praktikalitas siswa 85,9%. Jadi dapat disimpulkan dengan rata-rata tersebut bahwa media pembelajaran berbasis komik “Sangat layak” sesuai dengan tabel kelayakan media dan kepraktisan media pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, 4-D.

KATA PENGANTAR

سَمِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI di SMK N 1 Padang”*** ini dengan baik. Shalawat beserta salam selalu turunkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah membawa risalah kebenaran tauhid kepada umat manusia dengan ilmu pengetahuan yang canggih dan modern seperti yang kita rasakan disaat sekarang ini.

Selama penulisan tugas akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan, saran, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua papaku tercinta Ermanto dan mamaku tersayang Mardonita yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian dan dorongan sertado'a yang tiada hentinya.
2. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T., selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.

4. Bapak Drs. Hanesman, MM., selaku dosen Pembimbing tugas akhir yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan tugas akhir ini.
5. Ibu Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T. selaku dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dan pelajaran agar tugas akhir ini menjadi lebih baik.
6. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T, selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan membimbing dalam pembuatan tugas akhir
7. Ibu Hartati S.Pd., Ibu Seventy S.Pd. dan Bapak Hafni S.Pd selaku guru mata pelajaran di SMK N 1 Padang yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap tugas akhir ini.
8. Majelis Guru dan seluruh Staf Tata Usaha serta Siswa/I SMK N 1 Padang yang telah membantu dalam penelitian tugas akhir ini.
9. Arif Hariyanto sebagai abang tercinta yang membuat saya mengejar tugas akhir ini yang selalu hadir dengan cinta dan doa serta kasih sayang.
10. Ilham Dwi Saputra selaku support sistem saya selama mengerjakan tugas akhir ini.
11. Bunda Ewi dan Etek Etek ku yang berada di solok yang sudah banyak membantu penulis selama lebih kurang 4 tahun ini.
12. Dewi Agustina, Alivia Tasya, Adea Oktarisa, Aulia Putri, Nanta Ristia, Alfa Fahira, Nabila Aishah dan Penghuni Kos Pinky sebagai teman seperjuangan yang telah memotivasi dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

13. Semua teman-teman dari Himpunan Mahasiswa Jabodetabek (HIMAJA) dan Himpunan Mahasiswa Elektronika (HIMANIKA) yang telah mau berteman dengan peneliti dan selalu memberikan dukungannya selama peneliti menyusun tugas akhir ini.

Semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal Shaleh yang senantiasa mendapat balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran.....	9
B. Komik.....	12
C. Penerapan Sistem Radio dan Televisi	18
F. Penelitian yang Relevan.....	25
G. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PERANCANGAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Model Pengembangan.....	32
D. Prosedur Perancangan	33
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	39

G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Logo Manga Maker Comipo.....	22
Gambar 2. Tampilan menu Comipo Manga Maker.....	23
Gambar 3. Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 4. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Model 4-D.....	32
Gambar 5. Panel pada <i>software</i> Comipo... ..	36
Gambar 6. Tokoh utama komik... ..	36
Gambar 7. <i>Cover</i> Pada <i>Software</i> Comipo.....	37
Gambar 8. Tampilan tujuan pembelajaran.....	48
Gambar 9. Tampilan isi materi.....	49
Gambar 10. Tampilan kuis.....	49
Gambar 11. <i>Finishing</i> Pengembangan Komik Digital.....	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Pengujian validasi ahli Materi.....	40
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen validasi ahli Media	41
Tabel 3. Kisi-kisi Pengujian Praktikalitas Media.....	42
Tabel 4. Kriteria Skor Menggunakan Skala Likert	43
Tabel 5. Kategori Validasi Media	45
Tabel 6. Kategori Praktis Media	46
Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi	51
Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media	52
Tabel 9. Hasil Penilaian Praktikalitas	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Observasi Siswa Kelas XI TAV	59
Lampiran 2. CP, TP dan ATP SMK N 1 Padang.....	61
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Produk.....	62
Lampiran 4. Surat Validator... ..	64
Lampiran 5. Penilaian Angket Ahli Materi	65
Lampiran 6. Penilaian Angket Ahli Media.....	71
Lampiran 7. Penilaian Angket Siswa	72
Lampiran 8. Dokumentasi Guru dan Siswa TAV SMK N 1 Padang.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar ialah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu, pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar belajar dengan baik (Telaumbanua, 2023). Dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa diperlukan guru yang kreatif. Banyak cara untuk menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran komik digital dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi timbal balik dan berlangsung dalam suatu sistem pembelajaran, sehingga media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Siswa kurang menyukai buku teks apalagi yang tidak terdapat gambar atau ilustrasi yang menarik di dalamnya, melainkan siswa lebih suka komik digital bergambar, penuh warna, dan divisualisasikan ke dalam bentuk realistis atau kartun. Maka untuk menarik minat baca peserta didik salah satunya dengan menggunakan media komik digital dapat dikatakan lebih menarik daripada buku teks. Berdasarkan dari ketertarikan siswa terhadap komik, maka media komik digital dapat dijadikan salah satu media

pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran dan akan berdampak terhadap keberhasilan belajar siswa.

Media pembelajaran kejuruan disajikan dengan komik digital untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi. Komik digital yang akan dibuat memanfaatkan berbagai aplikasi serta *website* yang sudah tersedia yang kemudian dikemas menjadi komik digital yang dapat menyajikan materi dan latihan-latihan soal yang beragam, media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sukmanasa, 2023). Media komik digital dengan kearifan lokal dikembangkan dengan harapan agar membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi saat ini (Handayani, 2021), pengembangan media komik dapat diintegrasikan melalui teknologi digital, dalam hal ini akan menjadi lebih baik dikarenakan peserta didik akan lebih mudah dalam mengakses media komik digital dari pada media komik berbentuk *hardcopy*. (Putra & Milenia, 2021) Komik sebagai bentuk kartun yang mengungkap karakter dan memerankan suatu cerita yang disusun secara sistematis dan memiliki alur yang jelas serta memberikan hiburan bagi pembacanya.

Membaca merupakan jendela dunia. Ungkapan ini secara jelas menggambarkan manfaat membaca, yaitu membuka, memperluas wawasan dan pengetahuan individu. Membaca membuat individu dapat meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi dan juga memperdalam

pengetahuan dalam diri seseorang. (Nasution et al., 2019). Maka Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik digital dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan Panjang lebar dan rumit dari materi atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada (Puji et al., 2020). Komik juga memiliki kelebihan dalam pembelajaran, selain karakteristik komik yang unik, keefektifan media dalam pembelajaran juga harus diakui keuntungan dalam pendidikan. Dalam hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga berkembang motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan siswa untuk membaca dan merupakan potensi untuk mengembangkan komik digital sebagai media belajar. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam belajar sehingga timbul motivasi dalam diri siswa untuk proses belajar pada media berbasis komik. Meski melalui proses belajar, hasil yang dicapai tidak selalu sama pada setiap siswa ini karena proses belajar dipengaruhi beberapa faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal ini meliputi kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi dan minat. Faktor ini besar sekali

pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Selain itu ada faktor eksternal, faktor eksternal meliputi sistem pengajaran disekolah dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut.

Berdasarkan observasi ketika pelaksanaan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2022 dan keterangan Ketua Jurusan Teknik Audio Video SMKN 1 Padang. Proses pembelajaran Teknik Audio video di SMKN 1 Padang masih menggunakan media pembelajaran terbatas. Hal tersebut juga terjadi karena terbatasnya prasarana sekolah yang belum mendukung. Pada sekolah yang sudah memiliki fasilitas mendukung media pembelajaran, permasalahan yang ditemukan adalah media pembelajaran yang kurang menarik serta kurangnya bahan ajar pembelajaran. Diketahui siswa dalam mengikuti pembelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Bisa terlihat kekurangan bahan ajar, karena pendidik hanya memberikan materi melalui *power point* dan internet. Hal ini dikarenakan bahan yang disampaikan kurang menarik, karena pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru hanya berceramah atau menggunakan metode konvensional saja dan bahan ajar yang digunakan untuk menunjang pembelajarannya hanya buku paket. Siswa juga hanya menggunakan bahan ajar buku paket untuk menjawab soal-soal tetapi untuk membaca mereka enggan karena menurut mereka bacaan yang ada dibuku paket sangat membosankan dan gambar-gambar yang tertera di sana bagi mereka kurang menarik motivasi mereka untuk membaca apabila ada gambar yang menurut

mereka asing mereka tidak membaca tetapi mereka akan bertanya terlebih dahulu kepada guru sehingga pengetahuan yang mereka dapat hanya terbatas. Hal tersebut mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa-siswi SMKN 1 Padang. Dapat dilihat dari buku daftar nilai guru, ternyata permasalahan yang dihadapi peserta didik yaitu banyak peserta didik yang tidak tuntas atau hasil belajar rendah dan tidak memenuhi standar ketuntasan minimal (SKM), nilai SKM di SMKN 1 Padang. Selain itu siswa merasa bosan dan memilih melakukan kegiatan lain tanpa memperhatikan penyampaian pelajaran. Hal yang menandai bahwa peserta didik bosan mengikuti pembelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi berbasis ceramah ialah, kurangnya kehadiran peserta didik, tidak tuntas ulangan harian dan banyak peserta didik yang tidak memperhatikan materi di mata pelajaran ini, karena kurang mengerti materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik lebih fokus ke *handphone*. Jadi dengan memanfaatkan teknologi berbasis komik digital dan hobi peserta didik melihat hiburan baru, peneliti ingin membuat media teknologi pembelajaran berbasis komik digital agar peserta didik mengerti dan tidak bosan dengan penjelasan guru dengan metode ceramah dan soal latihan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI di SMKN 1 Padang*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.
2. Banyaknya materi terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media yang tidak digunakan untuk proses belajar mengajar secara maksimal.
3. Belum tersedianya sumber belajar yang menarik yang digunakan dalam mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi di SMKN 1 Padang.

C. Batasan Masalah

Upaya untuk menghindari kesalahpahaman dan untuk lebih efisiensi dalam pelaksanaan penelitian yang selaras dengan judul penelitian, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah: Pembuatan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi kelas XI di SMKN 1 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media komik pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi yang dikembangkan?

2. Bagaimana respons peserta didik kelas XI SMKN 1 Padang terhadap media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi.
2. Mengetahui respons peserta didik kelas XI SMKN 1 Padang terhadap media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran komik.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran.
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan memberi masukan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Tugas akhir ini dapat dijadikan referensi untuk memperkaya pengetahuan dan wawasan terutama dalam pembuatan media berbasis komik pada mata pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi, serta untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu di Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika (PTE