

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengembangan media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa.

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 15 Juni 2021  
Waktu : 10.00 s/d 12.00 WITA

### Oleh

Nama : Ulfa Rahmatin  
NIM : 532414014

### Penguji Skripsi

Penguji 1 : Dian Novian, S.Kom, MT NIP. 197511242001121001	(.....)
Penguji 2 : Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si NIP. 198004172002122002	(.....)
Penguji 3 : Sitti Suhada, S.Kom., MT NIP. 197805282003122003	(.....)
Penguji 4 : Lanto Ningrayati Amali, Ph.D NIP. 197201021998022001	(.....)
Penguji 5 : Muhammad Rifai Katili, Ph.D NIP. 196605261994031001	(.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Gorontalo





**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango  
Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821752

Laman <https://ung.ac.id>

---

---

**PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Ulfa Rahmatin  
Nama : 532414001  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran  
Materi Logika dan Algoritma Komputer Untuk Siswa  
Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**SIDANG SKRIPSI**

Dosen Pembimbing 1

Lanto Ningrayati Amali, Ph.D  
NIP: 197201021998022001

Dosen Pembimbing 2

Muhammad Rifai Katili, Ph.D  
NIP: 196605261994031001

## INTISARI

**ULFA RAHMATIN.** Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa (Dibimbing Oleh Lanto Ningrayati Amali, P.hD dan Muhammad Rivai Katili, P.hD).

Fakta di SMK Negeri 1 Suwawa bahwa dalam proses pembelajaran khususnya materi Logika dan Algoritma Komputer guru masih menggunakan buku teks atau modul dengan ciri khas berisi narasi yang panjang dan membosankan. Hal tersebut berdampak pada tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru yang mengajar materi tersebut menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa sering tidak mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa memilih keluar kelas dan tidak kembali lagi ke dalam kelas sampai jam pelajaran selesai. Dan dari hasil wawancara dengan siswa-siswa yang bersangkutan, diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran guru hanya terpaku pada buku teks dan kurang melibatkan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa menganggap materi logika dan algoritma sulit untuk dipahami dan diterapkan sebab contoh-contoh kasus yang diberikah dalam buku teks jauh dari gambaran di dalam kehidupan nyata yang dekat dengan siswa. Pemahaman siswa yang rendah terhadap materi logika dan algoritma akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji pre test dengan menggunakan metode pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru dari sampel 10 siswa yang diuji 8 siswa nilainya tidak memenuhi KKM. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk komik dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)* dan menggunakan model pengembangan *Hannafin dan Peck*. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk komik dengan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi yang memperoleh hasil persentase kelayakan sebesar 91% dengan kategori “sangat layak”, penilaian oleh ahli media diperoleh hasil persentase kelayakan sebesar 88% dengan kategori kelayakan “sangat layak”, serta penilaian respon peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran diperoleh hasil persentase kelayakan sebesar 91% dengan kategori “sangat layak”. Dan dari hasil belajar nilai rata-rata *post test* lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai rata-rata *pre test* ( $84.00 > 62.00$ ; dan  $t \text{ hitung } 5.28 > t \text{ tabel } 1.83$ ). Maka media komik yang dikembangkan terbukti efektif berdasarkan pada pengujian terbatas terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk komik pada materi logika dan algoritma komputer layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Pengembangan; Media Komik; Logika dan Algoritma Komputer*

## ABSTRACT

**RAHMATIN, ULFA.** Development of Comic Media for Learning Logics and Computer Algorithm Topic for Tenth Grade Students of SMK 1 State Vocational School in Suwawa. Principal Supervisor: Lanto Ningrayati Amali, P.hD., Co-supervisor: Muhammad Rivai Katili, P.hD).

In the learning process at SMK 1 state vocational school in Suwawa, particularly in logic and computer algorithm topics, teachers still use textbooks or modules with the characteristic of containing long and tedious narratives. It impacts the level of interest of students in participating in the process of learning activities. Interview with the teacher indicated that students chose to leave the class during the learning process and did not return to the class until the lesson was over. On the other hand, the interviews with the students concerned obtained information that during the learning process, the teacher only fixated on textbooks and did not involve students, so that students were bored and not interested in participating. Most of them find these topics difficult to understand and apply because the case examples given in the textbooks are far from depicting in real life. Students' low understanding of logic and algorithm material will result in low learning outcomes; this is reinforced by the pre-test results employing the teacher's learning method from ten students as the samples. Those showed that eight students did not meet the minimum completeness criteria. This research aims to produce a product in the form of learning media in the form of comics and determine the learning media's feasibility level. This research was carried out by applying the research and development (R&D) method and Hannafin and Peck's development model. This research produces learning media in the form of comics. Further, the results of the assessment of the feasibility of learning media by material experts obtain 91% in the "very feasible" category; assessment by media experts reach 88% with the "very feasible" category of eligibility; the assessment of student responses as learning media users arrive at 91% with the "very feasible" category. From the study results, the average value of the post-test is more excellent and significantly different from the average value of the pre-test ( $84.00 > 62.00$ ; and  $t$  count  $5.28 > t$  table  $1.83$ ). So the comic media developed is proven to be effective based on limited testing of students' learning outcomes. All in all, the learning media in the form of comics on logic and computer algorithms is regarded as applicable in the learning process.

**Keywords:** *Development; Comic Media; Logic and Computer Algorithm*

