

ABSTRAK

Berta Fakhrian (0806248). *Efektivitas Penggunaan Media E-Comic Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Bandung).*

Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2013.

Penelitian ini menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, yaitu “Bagaimana Efektivitas Penggunaan *E-Comic* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Secara lebih rinci rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari (1) Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek pengetahuan (C1) siswa pada mata pelajaran TIK Bab mengenal operasi dasar komputer. (2) Bagaimana efektivitas penggunaan media *E-Comic* terhadap hasil belajar aspek pemahaman (C2) siswa pada mata pelajaran TIK Bab mengenal operasi dasar komputer. (3) Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek pengaplikasian (C3) siswa pada mata pelajaran TIK Bab mengenal operasi dasar komputer. (4) Bagaimana efektivitas penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar aspek analisis (C4) siswa pada mata pelajaran TIK Bab mengenal operasi dasar komputer.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *One Group Time Series Desain*. Dimana hanya menggunakan satu kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Cluster Sampling*.

Simpulan umum yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah penggunaan media *e-comic* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama.

Simpulan lebih khusus dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut: (1) penggunaan media *e-comic* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengetahui (C1) pada mata pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama. (2) penggunaan media *e-comic* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) pada mata pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama. (3) penggunaan media *e-comic* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasikan (C3) pada mata pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama. (4) penggunaan media *e-comic* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis (C4) pada mata pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama. Dengan rata-rata skor *pretest* 4.83 *postes* 7.25 pada seri 1, skor *pretest* 5.47 *postes* 7.44 pada seri 2, dan skor *pretest* 6.08 *postes* 8.33 pada seri 3.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Comic, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRAK

Berta Fakhrian (0806248). *The Effectiveness of the use of Media E-Comic Against Improved Student Learning Outcomes On the Information and Communication Technology Subject (Quasi Experiments Against Seventh Grade Students of SMP Negeri 12 Bandung).*

A Research Paper Educational Technology Studies Program, Department of Curriculum and Technology Education, Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia, in 2013.

This research answers the research problems that have been formulated, namely “How to Effectiveness of Using E-Comic in Improving Student outcomes”. In more detail The research question of the research are (1) How to effectiveness of using media e-comic in knowing aspect (C1) of student on ICT subjects Chapter familiar with basic computer operations. (2) How to effectiveness of using media e-comic in understanding aspect (C2) of student on ICT subjects Chapter familiar with basic computer operations. (3) How to effectiveness of using media e-comic in applying aspect (C3) of student on ICT subjects Chapter familiar with basic computer operations. (4) How to effectiveness of using media e-comic in knowing aspect (C1) of student on ICT subjects Chapter familiar with basic computer operations.

The research used quasi-experimental by research design is one group time series design. Where only use one experimental class. The instrument used in the form of objective tests. Sampling technique with Cluster Sampling..

General conclusions obtained from this research is the use of e-comic media effectively to increase student learning outcomes in ICT subjects in secondary school.

More specific conclusions from this study are translated as follows: (1) the use of e-comic media effectively to increase student learning outcomes aspects of knowing (C1) in ICT subjects in secondary school. (2) the use of e-comic media effectively to increase student learning outcomes to understand aspects of (C2) in ICT subjects in secondary school. (3) the use of e-comic media effectively to increase student learning outcomes aspects of applying (C3) in ICT subjects in secondary school. (4) the use of e-comic media effectively to increase student learning outcomes analyzed aspects (C4) in ICT subjects in secondary school. With an average score of 4.83 pretest posttest 7.25 in series 1, scores pretest posttest 5.47 7.44 in series 2, 6.08 pretest and posttest scores 8.33 on the 3 series.

Keywords: Learning Media, E-Comic, Student Learning Outcomes.