

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS
FLIP BOOK PADA MATA PELAJARAN DASAR PROSES PENGOLAHAN
HASIL PERTANIAN DI SMKN 2 CILAKU CIANJUR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Teknologi Agroindustri



**OLEH:
GHINA ANZALINA
1500769**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS
FLIP BOOK PADA MATA PELAJARAN DASAR PROSES PENGOLAHAN
HASIL PERTANIAN DI SMKN 2 CILAKU CIANJUR**

Oleh
Ghina Anzalina

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

©Ghina Anzalina 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2019

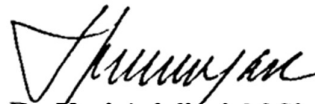
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

GHINA ANZALINA

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS
FLIP BOOK PADA MATA PELAJARAN DASAR PROSES PENGOLAHAN
HASIL PERTANIAN DI SMKN 2 CILAKU CIANJUR**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing 1,



Dr. Xani Achdiáni, M.Si.

NIP. 196111201986032001

Pembimbing 2,



Mustika Nuramalia Handayani, S.TP., M.Pd.

NIP. 198401252012122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Dr. Yatti Sugarti, M.P.

NIP. 196312071993032001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Flip Book* Pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 2 Cilaku Cianjur**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2019

Yang membuat pernyataan

Ghina Anzalina

1500769

GHINA ANZALINA

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS
FLIP BOOK PADA MATA PELAJARAN DASAR PROSES PENGOLAHAN
HASIL PERTANIAN DI SMKN 2 CILAKU CIANJUR**

ABSTRAK

Kurangnya media pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi dalam membangkitkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMKN 2 Cilaku Cianjur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perancangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book*, mengetahui tingkat kelayakan media dan mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*) dan *One Group Pre-test Post-test Design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X APHP 2 SMKN 2 Cilaku Cianjur sebanyak 25 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi media, kuisioner tanggapan siswa dan soal *pre-test post-test* pilihan ganda. Validasi media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* dirancang menggunakan *software* dan *hardware*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan aspek media dinyatakan “Layak”, aspek materi dinyatakan “Sangat Layak” dan aspek bahasa dinyatakan “Sangat Layak”. Media pembelajaran *e-comic* berbasis *flip book* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dari nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan pada kriteria “Sedang”.

Kata kunci: *e-comic* berbasis *flip book*, ADDIE, hasil belajar

GHINA ANZALINA

***DESIGN LEARNING MEDIA E-COMIC BASED FLIP BOOK ON
SUBJECTS PROCESSING PROCESS AGRICULTURAL PRODUCTS IN
SMKN 2 CILAKU CIANJUR***

ABSTRACT

The lack of learning media resulted in learners being less active and enthusiastic as the learning process took place. Learning Media is required that can assist and facilitate in generating interest in learning and improve student learning outcomes in SMKN 2 Cilaku Cianjur. This research aims to know the process of learning the media design e-comic based flip book, knowing the level of media feasibility and knowing the improvement of student's cognitive learning outcomes. The model of development research used is the model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation) and One Group Pre-test Post-test Design. Sample in this study is grade X students APHP 2 SMKN 2 Cilaku Cianjur as many as 25 students. The research instruments used are the media validation sheet, the student response questionnaire and the multiple choice pre-test post-test. Validation of e-comic learning media based flip book is done by media experts, material experts and linguists. Media learning e-comic based flip book is designed using software and hardware. The results showed the feasibility level of the media aspect stated "decent", the material aspect stated "very decent" and the language aspect stated "very decent". The Media learning e-comic based flip book is able to improve student's cognitive learning outcomes from pre-test grades and post-test is experiencing increased on "medium" criteria.

Keywords: *e-comic based flip book, ADDIE, learning outcomes*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah Penelitian.....	5
1.6 Struktur Organisasi Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	6
2.1.3 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	8
2.2 <i>E-Comic</i> Berbasis <i>Flip Book</i>	9
2.2.1 Pengertian <i>E-Comic</i>	9
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Comic</i>	13
2.2.3 Elemen-elemen Desain dalam <i>E-Comic</i>	14
2.2.4 Tahapan Pembuatan <i>E-Comic</i>	16
2.2.5 Pengertian <i>Flip Book</i>	17
2.3 Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian.....	17
2.4 Penelitian yang Relevan.....	19
2.5 Posisi Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Lokasi Penelitian	22

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	22
3.3.1 Populasi	22
3.3.2 Sampel	23
3.4 Desain Penelitian	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26
3.6 Instrumen Penelitian	26
3.7 Validitas Instrumen	29
3.8 Analisis Data	30
3.8.1 Analisis Data Lembar Validasi	30
3.8.2 Analisis Data Tanggapan Siswa	31
3.8.3 Analisis Data Tes Kognitif Siswa	32
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Temuan	33
4.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran	33
4.1.2 Implementasi Media Pembelajaran	47
4.2 Pembahasan.....	49
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	49
4.2.2 Implementasi Media Pembelajaran	56
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Implikasi	58
5.3 Rekomendasi	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	28
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuisisioner Tanggapan Siswa	28
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Soal	39
Tabel 3.6 Skor Lembar Validasi Berdasarkan Skala Likert	30
Tabel 3.7 Tabel Interpretasi Skor Kelayakan Media	31
Tabel 3.8 Skor Lembar Tanggapan Siswa Berdasarkan Skala Likert	31
Tabel 3.9 Tabel Interpretasi Kuisisioner Tanggapan Siswa	31
Tabel 3.10 Kriteria <i>Normalized Gain</i> (N-Gain)	32
Tabel 4.1 Analisis Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	34
Tabel 4.2 Skor Penilaian Validasi Ahli Media	38
Tabel 4.3 Skor Penilaian Validasi Ahli Materi	40
Tabel 4.4 Skor Penilaian Validasi Ahli Bahasa	41
Tabel 4.5 Hasil Revisi Aspek Media dan Bahasa	43
Tabel 4.6 Hasil Kuisisioner Tanggapan Siswa	47
Tabel 4.7 Hasil Validasi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	48
Tabel 4.8 Hasil Revisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	48
Tabel 4.9 Hasil <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> dan N-Gain	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Panel Komik	10
Gambar 2.2 Contoh Balon Baca Komik	10
Gambar 2.3 Contoh Narasi Komik	11
Gambar 2.4 Contoh Efek Suara Komik	11
Gambar 2.5 Contoh Komik	12
Gambar 2.6 KD Materi Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian	19
Gambar 3.1 Metode ADDIE	24
Gambar 4.1 Pemilihan Tokoh <i>E-Comic</i>	35
Gambar 4.2 Pemilihan Background <i>E-Comic</i>	36
Gambar 4.3 Tampilan <i>Software</i> PhotoScape	36
Gambar 4.4 Tampilan <i>Software</i> Microsoft Powerpoint dan Ispring Suite 8	37
Gambar 4.5 Tampilan <i>Software</i> Web2apk.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Angket Penilaian Ahli Media	65
Lampiran 2. Lembar Angket Penilaian Ahli Materi.....	68
Lampiran 3. Lembar Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	71
Lampiran 4. Lembar Kuisisioner Tanggapan Siswa	74
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	77
Lampiran 6. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	84
Lampiran 7. Validasi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	87
Lampiran 8. Hasil <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> dan N-Gain Siswa	89
Lampiran 9. Data Kuisisioner Tanggapan Siswa	90
Lampiran 10. Materi BTM	91
Lampiran 11. <i>Storyboard</i> Media pembelajaran <i>E-Comic</i> Berbasis <i>Flip Book</i>	98