

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TOONDOO BERUPA *COMIC BOOK ONLINE* MATERI KINEMATIKA

Oleh

FILIA NUR RACHMAN

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Melakukan pengembangan media pembelajaran ToonDoo berupa *comic book online* materi kinematika; 2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ToonDoo berupa *comic book online* materi kinematika; 3) Mengetahui kelayakan media pembelajaran ToonDoo berupa *comic book online* materi kinematika.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan prosedur pengembangan dari *Borg & Gall*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP DCC Global School Bandar Lampung, SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung, SMP IT BAITUL JANNAH Bandar Lampung dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pendidik untuk menguji kelayakan media pembelajaran ToonDoo berupa *comic book online* materi kinematika dan angket respon peserta didik untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Hasil penelitian ini adalah; 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran ToonDoo berupa *comic book online*; 2) respon peserta didik kelas VII pada media pembelajaran ToonDoo berupa *comic book online* dengan persentase keseluruhan dari 3 sekolah SMP DCC Global School Bandar Lampung, SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung, SMP IT BAITUL JANNAH Bandar Lampung yakni 80,99%; 3) Kelayakan produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentasi 84,15% berdasarkan penilaian ahli materi, 87,50% oleh ahli media dalam kategori sangat layak dan pendidik dengan persentase keseluruhan dari 3 sekolah adalah 88,89% dalam kategori sangat layak

Kata kunci : Media Pembelajaran, ToonDoo, *Comic Book Online*, Kinematika



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratminto, Sutarum Panasar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TOONDOO
BERUPA COMIC BOOK ONLINE MATERI KINEMATIKA**
Narra : Filia Nur Rachman
NPM : 1311090041
Jurusan : Pendidikan Fisika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimnawakusyahkan dan dipertimbangkan dalam S.dang Munacosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nurra Diana, M.Pd
NIP. 19540823 198803 2 002

Pembimbing II

Dr. Yuberti, M.Pd
NIP. 19770920 200604 2 011

Ketua Jurusan Pendidikan Fisika

Dr. Yuberti, M.Pd
NIP. 19770920 200604 2 011



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratman - Sutawane Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TOONDOO
BERUPA COMIC BOOK ONLINE MATERI KINEMATIKA**
Narra : F. I. N. Nur Rachman
NPM : 1311090041
Jurusan : Pendidikan Fisika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan diperbahaskan dalam Sidang Munasosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nurra Diana, M.Pd
NIP. 19540823 198805 2 002

Pembimbing II

Dr. Yuberti, M.Pd
NIP. 19770920 200604 2 011

Ketua Jurusan Pendidikan Fisika

Dr. Yuberti, M.Pd
NIP. 19770920 200604 2 011

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang”

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ

كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (QS. Al-Baqarah: 31).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua dan kakakku tercinta, Ayahanda Waluyo Sujito, Ibunda Budiayah serta kakak Arief Rachman Hakim yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan doa yang tak pernah putus.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan pada tanggal 15 Agustus 1995 di desa Mujirahayu Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung. Penulis merupakan anak Bungsu dari 2 bersaudara. Buah cinta dari pasangan Bapak Waluyo Sujito dan Ibu Budiyah, Kakak Arief Rachman Hakim, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis bersemangat untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.

Penulis memulai jenjang pendidikan dasar di SD Negeri 3 Mujirahayu pada tahun 2001-2007, SMP Negeri 2 Way Pengubuan pada tahun 2007-2010, SMA Negeri 1 Terbanggi Besar pada tahun 2010-2013 dan di tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Fisika.

Selama menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Way Pengubuan Penulis aktif di beberapa Organisasi yaitu Sebagai Wakil Ketua OSIS II SMP Negeri 2 Way Pengubuan pada periode tahun 2007/2008 Selanjutnya menjabat Ketua OSIS SMP Negeri 2 Way Pengubuan pada periode tahun 2008/2009. Kemudian di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar penulis aktif sebagai Sekretaris Organisasi KIR(Karya Ilmiah Remaja) pada tahun 2011/2012. Pada saat menjadi mahasiswa penulis juga aktif di Organisasi internal kampus yaitu sebagai Pengurus Divisi Infokom (Informasi dan Komunikasi) di Himpunan Mahasiswa Fisika (HIMAFI) UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2014/2015.

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran ToonDoo Berupa *Comic Book Online* Materi Kinematika”**. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku pembimbing I yang memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.
3. Ibu Dr. Yuberti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Fisika sekaligus pembimbing II yang memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.
4. Bapak/Ibu Dosen di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
5. Sahabat dan teman-temanku tersayang yang telah menjadi keluarga bagiku.
6. Seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa, semangat dan motivasi.

7. Serta berbagai pihak yang membantu penulis yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, ketidaksempurnaan dan kesalahan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, amin.

Bandar Lampung, Februari 2018

Penulis

Filia Nur Rachman
NPM. 1311090041

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 11 |
| C. Pembatasan Masalah | 11 |
| D. Rumusan Masalah | 12 |
| E. Kegunaan Penelitian..... | 12 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Konsep Pengembangan Model..... | 13 |
| B. Acuan Teoretik | 14 |
| 1. Pengertian Teknologi Pendidikan | 14 |
| 2. Internet | 15 |
| 3. Media Pembelajaran..... | 17 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 17 |
| b. Ciri-ciri Media Pembelajaran | 19 |
| c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran..... | 20 |
| d. Macam-macam Media Pembelajaran | 21 |
| e. Pemilihan Media Pembelajaran..... | 23 |
| f. Evaluasi Media Pembelajaran | 24 |
| 4. Komik | 26 |
| a. Pengertian Komik..... | 26 |
| b. Unsur Intrinsik Komik | 29 |
| c. Bentuk Komik | 31 |
| d. Teknik Pembuatan Komik..... | 32 |
| e. Kelebihan dan Kekurangan Komik..... | 33 |

| | |
|---|----|
| 5. ToonDoo | 34 |
| a. Pengertian ToonDoo | 34 |
| b. Keunggulan dan Kelemahan ToonDoo | 35 |
| c. Membuat Media Pembelajaran Menggunakan ToonDoo | 36 |
| d. Fasilitas ToonDoo | 45 |
| 6. Materi Kinematika | 47 |
| a. Gerak | 48 |
| b. Macam-macam Gerak | 49 |
| c. Jarak dan Perpindahan | 51 |
| d. Kecepatan dan Kelajuan | 52 |
| e. Gerak Lurus Beraturan | 53 |
| f. Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) | 54 |
| C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan | 55 |
| D. Desain Media | 57 |

BAB III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

| | |
|---|----|
| A. Tujuan Penelitian | 61 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 61 |
| C. Karakteristik Sasaran Penelitian | 62 |
| D. Pendekatan dan Metode Penelitian | 62 |
| E. Langkah-langkah Pengembangan Media | 63 |
| 1. Potensi dan Masalah | 64 |
| 2. Pengumpulan Data | 65 |
| a. Pengkajian Materi | 65 |
| b. Perangkat Pembuatan Media | 66 |
| 3. Desain Produk | 66 |
| 4. Validasi Desain | 67 |
| 5. Perbaikan Desain | 67 |
| 6. Uji Coba Produk | 68 |
| 7. Revisi Produk | 69 |
| F. Jenis Data | 69 |
| G. Instrumen Pengumpulan Data | 69 |
| H. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data | 70 |
| 1. Teknik Pengumpulan Data | 70 |
| 2. Analisis Data | 71 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Hasil Penelitian Pengembangan | 76 |
| 1. Potensi dan Masalah | 76 |
| 2. Pengumpulan Data | 77 |
| 3. Desain Produk | 80 |
| B. Kelayakan Media | 85 |
| 1. Validasi Desain | 85 |

| | |
|--|-----|
| 2. Revisi Desain | 96 |
| C. Efektivitas Media | 102 |
| 1. Uji Produk | 102 |
| 2. Revisi Produk | 115 |
| D. Pembahasan | 115 |
| 1. Pengembangan Media Pembelajaran ToonDoo Berupa <i>Comic Book Online</i> | 115 |
| 2. Kelayakan <i>Comic Book Online</i> | 119 |
| 3. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Penelitian | 120 |

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|--------------------|-----|
| A. Kesimpulan..... | 124 |
| B. Saran..... | 125 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 3.1 Aturan Pemberian Skor | 72 |
| 3.2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran Validator..... | 73 |
| 3.3 Skala Pemberian Skor Peserta Didik..... | 74 |
| 3.4 Skala Respon Media Pembelajaran Peserta Didik | 75 |
| 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan | 76 |
| 4.2 Aspek dan Kriteria Untuk Ahli Materi..... | 86 |
| 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi | 86 |
| 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Kebahasaan | 87 |
| 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek <i>Performance</i> | 87 |
| 4.6 Aspek dan Kriteria Penilaian oleh Ahli Media | 91 |
| 4.7 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Kebahasaan..... | 91 |
| 4.8 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek <i>Performance</i> | 92 |
| 4.9 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Desain Grafis..... | 92 |
| 4.10 Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Kemudahan Penggunaan | 92 |
| 4.11 Saran Para Ahli dan Perbaikan | 97 |
| 4.12 Hasil Revisi Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi | 98 |
| 4.13 Hasil Revisi Ahli Materi pada Aspek Kebahasaan | 98 |
| 4.14 Hasil Revisi Ahli Materi pada Aspek <i>Performance</i> | 98 |

| | |
|---|-----|
| 4.15 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP DCC pada Aspek Kualitas Isi..... | 103 |
| 4.16 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP DCC pada Aspek Tampilan..... | 103 |
| 4.17 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP DCC pada Aspek Kualitas Tekhnis.... | 103 |
| 4.18 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP IT AR RAIHAN pada Aspek Kualitas Isi | 106 |
| 4.19 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP IT AR RAIHAN pada Aspek Tampilan | 106 |
| 4.20 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP IT AR RAIHAN pada Aspek Kualitas Tekhnis | 107 |
| 4.21 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP IT BAITUL JANNAH pada Aspek Kualitas Isi | 109 |
| 4.22 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP IT BAITUL JANNAH pada Aspek Tampilan <i>Comic Book</i> | 109 |
| 4.23 Hasil Uji Coba Lapangan di SMP IT BAITUL JANNAH pada Aspek Kualitas Tekhnis | 110 |
| 4.24 Hasil Validasi Pendidik pada Aspek Kualitas Isi..... | 112 |
| 4.25 Hasil Validasi Pendidik pada Aspek Tampilan..... | 112 |
| 4.26 Hasil Validasi Pendidik pada Aspek Tekhnis | 113 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|-------------------------------------|----------------|
| 2.1 ToonDoo | 34 |
| 2.2 Halaman Awal ToonDoo | 37 |
| 2.3 <i>Sign Up for Free</i> | 37 |
| 2.4 <i>Sign Up</i> | 37 |
| 2.5 <i>Form Register</i> | 38 |
| 2.6 Tampilan <i>User</i> | 38 |
| 2.7 <i>Create Toon</i> | 39 |
| 2.8 <i>Layout</i> | 39 |
| 2.9 <i>Loading ToonDoo</i> | 40 |
| 2.10 Lembar Kerja ToonDoo | 40 |
| 2. 11 Menu <i>Backgrounds</i> | 40 |
| 2.12 Tombol <i>Slide</i> | 41 |
| 2.13 <i>Backgrounds</i> | 41 |
| 2.14 Tokoh | 41 |
| 2.15 <i>Props</i> | 42 |
| 2.16 Teks Percakapan..... | 42 |
| 2.17 Komik..... | 43 |
| 2.18 Menu <i>Save</i> | 43 |

| | |
|---|----|
| 2.19 Menu <i>Create Book</i> | 44 |
| 2.20 <i>Bookmaker</i> | 44 |
| 2.21 Buku Komik ToonDoo..... | 45 |
| 2.22 Area Kerja <i>ToonDoomaker</i> | 46 |
| 2.23 Ikon ToonDoo | 47 |
| 2.24 Gambar Gerak Lurus | 49 |
| 2.25 Gambar Gerak Parabola | 50 |
| 2.26 Gambar Gerak Melingkar | 50 |
| 2.27 Gambar Perbedaan Jarak Lintasan dengan Perpindahan | 51 |
| 2.28 Jarak Dihitung dari Titik Awal Hingga Akhir Sedangkan Perpindahan Adalah Perpindahan Kedudukan..... | 52 |
| 2.29 Gerak Lurus Beraturan..... | 54 |
| 3.1 Langkah-langkah Penelitian..... | 64 |
| 3.2 Desain Uji Coba | 68 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data..... | 70 |
| 4.1 Tampilan Pembuka..... | 80 |
| 4.2 Bagian Pengantar | 82 |
| 4.3 Tampilan Isi pada <i>Comic Book</i> | 83 |
| 4.4 Tampilan Sampul Belakang | 84 |
| 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Keseluruhan Aspek | 87 |
| 4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Keseluruhan Aspek..... | 93 |
| 4.7 Grafik Hasil Revisi Ahli Materi Keseluruhan Aspek | 99 |

| | |
|---|-----|
| 4.8 Grafik Hasil Uji Coba Lapangan di SMP DCC Keseluruhan Aspek..... | 104 |
| 4.9 Grafik Hasil Uji Coba Lapangandi SMP IT AR RAIHAN pada Keseluruhan Aspek | 107 |
| 4.10 Grafik Hasil Uji Coba Lapangan di SMP IT BAITUL JANNAH Keseluruhan Aspek | 110 |
| 4.11 Grafik Hasil Tanggapan Pendidik | 113 |

LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| Lampiran 1 | |
| 1. Surat Balasan Prapenelitian..... | 135 |
| 2. Surat Balasan Penelitian..... | 138 |
| Lampiran 2 | |
| 1. Kisi-kisi Prapenelitian..... | 141 |
| 2. Angket Prapenelitian..... | 142 |
| 3. Analisis Prapenelitian..... | 151 |
| Lampiran 3 | |
| 1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi..... | 158 |
| 2. Instrumen Validasi Ahli Materi..... | 159 |
| 3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media..... | 167 |
| 4. Instrumen Validasi Ahli Media..... | 168 |
| 5. Kisi-Kisi Angket Ketertarikan Peserta Didik..... | 179 |
| 6. Instrumen Angket Ketertarikan Peserta Didik..... | 180 |
| 7. Kisi-Kisi Angket Pendidik..... | 188 |
| 8. Instrumen Angket Pendidik..... | 189 |

Lampiran 4

| | |
|--|-----|
| 1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi | 200 |
| 2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media..... | 202 |
| 3. Analisis Uji Coba Lapangan | 203 |
| 4. Daftar Nama Peserta Didik | 204 |
| 5. Analisis Hasil Validasi Pendidik..... | 207 |

Lampiran 5

| | |
|---|-----|
| 1. Daftar Nama Validator Produk | 209 |
| 2. Surat Pernyataan Sebagai Ahli Media..... | 210 |
| 3. Surat Pernyataan Sebagai Ahli Materi | 213 |
| 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen | 216 |
| 5. Surat Keterangan Bimbingan Skripsi..... | 220 |
| 6. Dokumentasi Uji Coba Produk | 221 |