

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA POKOK
BAHASAN GERAK LURUS UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Ilmu Pendidikan Fisika**

Oleh

**REGITA ANESIA
NPM : 1311090145**

Jurusan : Pendidikan Fisika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
1439H/ 2017 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA POKOK
BAHASAN GERAK LURUS UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Fisika

Oleh
REGITA ANESIA
1311090145

Jurusan : Pendidikan Fisika

Pembimbing I : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd
Pembimbing II : IndraGunawan, M.T



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
1439 H/ 2017 M

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA POKOK BAHASAN GERAK LURUS UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Oleh

**Regita Anesia
1311090145**

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pengembangan media komik berbasis android; 2) mengetahui kelayakan media komik berbasis android yang ditujukan pada siswa SMP kelas VII, dengan rumusan masalah; 1) bagaimana spesifikasi kebutuhan dalam mengembangkan media komik berbasis android?; 2) bagaimana kelayakan media komik berbasis android pada pokok bahasan gerak lurus untuk siswa SMP kelas VII?.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model dari *Borg & Gall* yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiono. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP N 5 Bandar Lampung, SMP Al-Huda Jati Agung, dan SMP Tunas Dharma Waygalih. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, angket respon peserta didik, angket validasi ahli materi dan ahli media. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian ini adalah; telah dikembangkan media pembelajaran fisika berupa komik berbasis android pada pokok bahasan gerak lurus; kualitas media komik berbasis android pada pokok bahasan gerak lurus, berdasarkan hasil penilaian ahli materi mendapatkan persentase nilai rata-rata 79,62% dalam kategori layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase nilai rata-rata 81,7 % dalam kategori sangat layak dan respon peserta didik pada ketiga sekolah tersebut memperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 86,43% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, pendidik dan respon peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis android layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, komik, Android, Gerak Lurus, *R&D*

MOTTO

وَهُوَ الَّذِي خَلَقَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ ۗ كُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ ﴿٣٣﴾

“Dan Dialah yang telah menciptakan malam dan siang, matahari dan bulan masing-masing dari keduanya itu beredar di dalam garis edarnya”.¹

(QS. Al- Anbiya’: 33)

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”

(HR. TurMudzi)

¹ Al-Qur’an dan terjemahnya, surat Al-Anbiya ayat ke: 33

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala dan doa dari orang-orang tercinta, untuk sebuah karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Rita Mutiyaingsih dan Ayah Supriyanto yang telah mengasuh, membesarkan, dan membimbing dengan penuh kasih sayang, serta selalu mendukung dan mendoakan agar terwujud cita-cita yang mulia, menjadi manusia yang berbakti dan berguna dalam masyarakat.
2. Terimakasih kepada Kakak dan Adikku tersayang, Brio jeri Christianto dan Guci Permata Sari yang telah memberikan dukungan semangat dan bantuan baik moral maupun material dalam menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan pada tanggal 03 September 1995 disalah satu rumah sakit yang berada di Tanjung Karang. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang merupakan hasil dari pasangan Bapak Supriyanto dan ibu Rita Mutiyaningsih. Kakak yang bernama Brio Jeri Christianto dan adik Guci permata sari yang senantiasa memotifasi dan menasehati hingga membuat penulis bersemangat untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.

Peneliti memulai jenjang pendidikan di TK IKI PTPN VII Waygalih pada tahun 2000/2001, SD Negeri 1 Waygalih pada tahun 2001-2007, SMP N 24 Bandar Lampung pada tahun 2007-2010, dan SMA Gajah Mada Bandar Lampung pada tahun 2010-2013 dan ditahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Raden Intan Lampung dan kini berubah menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Fisika.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur peneliti ucapkan pada Allah SWT, karena berkat ridho dan Hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bhasa Gerak Lurus Untuk Siswa SMP Kelas VII”. Shalawat dan Salam yang selalu diucapkan, semoga Allah selalu memberikan Rahmat dan RidhoNya kepada kita semua.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik berupa motivasi saran dan bimbingannya. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis berterimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan-kesulitan mahasiswanya.
2. Ibu Dr. Yuberti, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan ibu Sri Latifah, M.Sc Sekretaris Jurusan Pendidikan Fisika yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Dosen dan Asisten serta staf TU di Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membantu dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat luas kepada peneliti.
4. Bapak Dr, Bambang Sri Anggoro, M.Pd dan Bapak Indra Gunawan, M.T selaku Pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu dan dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ajo Dian Yusandika, M.Sc, Ibu Rahma Diani, M.Pd, dan Ibu Happy Komikesari, S.Pd.,M.Si selaku ahli materi, serta Bapak Irwandani, M.Pd, Bapak Antomi Saregar, M.Pd, M.Si dan Ibu Mukarramah Mustari, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun dalam proses membuat media pembelajaran berupa komik berbasis android.
6. Pihak sekolah yang telah mempersilahkan untuk dilakukannya penelitian terutama Kepala Sekolah dan TU serta Guru Fisika kelas VII Ibu Dewi Mutmainah, S.Pd, Ibu Nani Gusnida, S.Pd, dan Bapak Tukijo selaku guru mata pelajaran IPA ditiga sekolah lokasi penelitian. Para peserta Didik kelas VII di SMP N 5 Bandar Lampung, SMP Al-huda Jatiagung, dan SMP Tunas Dharma Waygalih yang telah membantu peneliti dalam merespon dan menilai produk yang telah dikembangkan peneliti.

7. Sahabat-sahabatku tersayang Rika, Neni, Almira, Mba Wulan, Unyuu, Taras, Evin, dan para lelaki yang tidak dapat disebutka satu persatu. Mereka yang menjadi sahabat dalam sepenggal cerita dihidupku, menjadi sahabat terbaik selama ini, yang selalu memberikan keceriaan, semangat serta dukungan yang tiada henti.
8. Terimakasih kepada seseorang teman sahabat dibalik layar yang telah membantu dan menyempatkan waktu untuk membantu dan memotifasi dalam menyelesaikan pendidikan ini.
9. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Fisika angkatan 2013, teman-teman KKN dan PPL yang seperti keluarga dalam melewati masa-masa saat bersama yang tidak akan terlupakan.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, amin.

Bandar Lampung, 01 Maret 2018

Peneliti

Regita Anesia
NPM. 1311090145

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Kegunaan Penelitian	9

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Media	12
1. Pengertian Konsep Pengembangan Media	12
B. Acuan Teoritik	16
1. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	18
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
2. Media Komik	21
a. Pengertian Komik	21
b. Komik Dalam Pembelajaran	23
3. Android	23
4. Materi Gerak Lurus	25
a. Perpindahan dan Jarak	25
b. Kecepatan dan Kelajuan	26
c. Gerak Lurus Beraturan (GLB)	27
d. Percepatan	27

e. Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB)	28
5. Penelitian Yang Relevan	32
6. Desain Media	33

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Karakteristik Sasaran Penelitian	38
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	38
E. Langkah-langkah Pengembangan Produk	41
1. Penelitian Pendahuluan	41
2. Perencanaan Pengembangan Produk.....	43
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Produk	45
4. Pengumpulan Data dan Analisis Data	49

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media.....	53
B. Kelayakan Media	54
1. Potensi dan Masalah.....	54
2. Pengumpulan Data	55
3. Desain Media	55
4. Validasi Desain	56
5. Hasil Revisi Desain	63
6. Validasi Desain	66
7. Produk Akhir.....	77
C. Pembahasan	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Table Of Common Methods Employed R&D (Richey And Klein)	41
Tabel 3.2	Daftar Tim Validasi Produk.....	46
Tabel 3.3	Skala Interpretasi Kriteria.....	52
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1	58
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2	59
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1.....	61
Table 4.4	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2.....	62
Table 4.5	Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	64
Table 4.6	Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Media	65
Tabel 4.7	Hasil Uji Coba Skala Kecil Pada Sekolah Penelitian	72
Tabel 4.8	Hasil Uji Coba Media di SMP N 5 Bandar Lampung.....	74
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Media di SMP Al-Huda Jatiagung.....	75
Table 4.10	Hasil Uji Coba Media di SMP Tunas Dharma Waygalih.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah–Langkah Penelitian Dan Pengembangan Menurut Borg And Gall.....	13
Gambar 2.2 Langkah – Langkah Penelitian.....	14
Gambar 2.3 Jarak Dan Perpindahan.....	26
Gambar 2.4 Gerak Lurus Beraturan.....	27
Gambar 2.5 Kecepatan Terhadap Waktu Dengan Percepatan Tetap.....	28
Gambar 2.6 Gerak Vertikal Ke Atas.....	30
Gambar 4.1 Desain Tampilan Awal Pada Media Komik.....	56
Gambar 4.2 Grafik Hail Validasi Ahli Materi Tahap I.....	59
Gambar 4.3 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	60
Gambar 4.4 Grafik Hail Validasi Ahli Media Tahap I.....	62
Gambar 4.5 Grafik Hail Validasi Ahli Media Tahap II.....	63
Gambar 4.6 Tampilan Awal Sebelum Dan Setelah Direvisi.....	65
Gambar 4.7 Tampilan Menu Sebelum Dan Setelah Direvisi.....	66
Gambar 4.8 Penambahan Seasion Cerita.....	67
Gambar 4.9 Penyesuaian Urutan Dalam Dialog Percakapan.....	67
Gambar 4.10 Penggunaan Tanda Baca yang Tepat.....	68
Gambar 4.11 Penambahan Contoh Aplikasi Dalam Kehidupan.....	69
Gambar 4.12 Perubahan Posisi Secara Konsisten.....	70
Gambar 4.13 Penambahan Peta Konsep dan Pengkondisian Awal.....	70
Gambar 4.14 Penambahan Diakhir Cerita.....	71
Gambar 4.15 Grafik Hasil Uji Coba Skala Kecil di tiga Sekolah.....	73