

ABSTRAK

RAFIQA ULFAH RANGKUTI. Pengembangan Komik Pembelajaran Digital Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam. Tesis. Medan : Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Juni 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kelayakan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII (2) untuk mengetahui keefektifan komik pembelajaran berbasis *mobile learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam. Sampel penelitian sebanyak 30 orang siswa. Kelayakan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* diukur dengan analisis data berdasarkan angket validasi oleh ahli media, ahli desain, ahli materi, dan uji coba lapangan. Sedangkan keefektifitasan komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* diukur dengan analisis data menggunakan *n-gain score* berdasarkan tes hasil belajar (pretest dan posttest). Hasil validasi komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* oleh ahli media diperoleh sebesar 80,56% dengan kategori layak, oleh ahli desain diperoleh sebesar 92,22% dengan kategori sangat layak, dan oleh ahli materi diperoleh sebesar 93,61% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan pada siswa sebesar 93,13% dengan kategori sangat layak. Hasil pretest dan posttest tes hasil belajar pada uji coba lapangan memperoleh nilai *n-gain* rata-rata sebesar 0,70 pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 70% pada kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik pembelajaran digital berbasis *mobile learning* sangat layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.

Kata Kunci: hasil belajar bahasa Inggris, komik pembelajaran digital, *mobile learning*



ABSTRACT

RAFIQA ULFAH RANGKUTI. Development of Digital Learning Comic Based On Mobile Learning in English Subject of Class VIII of SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam. Postgraduate Program, Universitas Negeri Medan. 2022

This study aims to: (1) determine the feasibility of digital learning comics based on mobile learning used for learning English for class VIII (2) to determine the effectiveness of digital learning comics based on mobile learning in class VIII English learning. This type of research is development research that uses the ADDIE product development model. This research was conducted on eighth grade students of SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam. The research sample was 30 students. The feasibility of digital learning comics based on mobile learning is measured by data analysis based on validation questionnaires by media experts, design experts, material experts, and field trials. While the effectiveness of digital learning comics based on mobile learning is measured by data analysis using n-gain scores based on learning outcomes tests (pretest and posttest). The results of the validation of digital learning comics based on mobile learning by media experts were obtained by 80,56% in the appropriate category, by design experts it was obtained by 92,22% in the very feasible category, and by material experts it was obtained by 93,61% in the very feasible category. The results of field trials on students amounted to 93.13% with a very feasible category. The results of the pretest and posttest learning outcomes in the field trial obtained an average n-gain value of 0,70 in the high category with a percentage of 70% in the quite effective category. So it can be concluded that mobile learning-based digital learning comics are very feasible and quite effective to use in learning English for class VIII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.

Keyword: digital learning comic, english learning outcomes, mobile learning

