

## ABSTRAK

Riki Bangkit Priadi, 2023. **Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Kasus di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Singaparna pada Materi Keragaman Budaya Indonesia)**. Program Studi Pendidikan Geografi. Pascasarjana. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Penelitian ini didasari oleh kebutuhan media pembelajaran digital pada siswa di kelas XI IPS untuk memanfaatkan perkembangan teknologi serta membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran elektronik komik dan mengetahui motivasi serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran elektronik komik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* desain Plomp dan Nieveen dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, kuesioner, dan tes. Pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap yaitu *preliminary research*, *development or prototyping phase* dan *assesement phase*. Hasil uji validasi oleh dua orang ahli dengan menilai aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan kelayakan isi atau materi menunjukkan bahwa media pembelajaran elektronik komik berada pada kriteria sangat valid. Uji kelayakan oleh guru dan siswa menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran elektronik komik berada pada kriteria sangat baik. Tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran elektronik komik berada pada kategori sangat tinggi. Kemudian hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *post-test* siswa akibat dari penggunaan media pembelajaran elektronik komik. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran elektronik komik. Kesimpulannya adalah penilaian pengembangan media pembelajaran elektronik komik berada pada kriteria sangat valid dan sangat baik, motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran elektronik komik berada pada kriteria sangat tinggi, serta terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran elektronik komik.

**Kata kunci:** *Research and Development*, Media Pembelajaran, Elektronik Komik, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

## **ABSTRACT**

Riki Bangkit Priadi, 2023. *Development of Electronic Comic Learning Media to Increase Motivation and Learning Outcomes of Student in Geography Subjects (Case Study in XI Social Class Senior High School 1 Singaparna on the Material of Indonesian Cultural Diversity)*. Geography Education Study Program. Postgraduate. Siliwangi University. Tasikmalaya.

*This research based on the need for digital learning media for students in XI Social class to take advantage the technological developments and improve the quality of the learning process. The purpose of this research is develop electronic comic learning media and find out motivation and learning outcomes of student after using electronic comic as a learning media. The method in this research used research and development method by Plomp and Nieveen, with data collection techniques through literature studies, interviews, questionnaires, and tests. The development of learning media is carried out through three stages, they are preliminary research, development or prototyping phase and assessment phase. The results of the validation test by two experts assessing the aspects of software engineering, visual communication and the feasibility of the content or material show that electronic comic learning media in very valid criteria. The feasibility test by the teacher and students showed that the electronic comic learning media was in very good criteria. The level of student learning motivation after using electronic comic learning media is in the very high category. Then the results of the hypothesis test showed that there was a difference between the students' pretest and post-test scores due to the use of electronic comic learning media. This shows an increase in student learning outcomes before and after using electronic comic learning media. The conclusion of development electronic comic as learning media assessment are in very valid and very good criteria, student learning motivation after using electronic comic learning media are in very high criteria, then that differences between student learning outcome after and before using electronic comic learning media.*

**Keywords:** *Research and Development, Learning Media, Electronic Comic, Learning Motivation, Learning Outcomes*