

ABSTRAK

Nabila Asyifa Salma: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Di Masa Pandemi

Latar belakang penelitian ini yaitu media pembelajaran yang kurang bervariasi saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang disebabkan oleh keterbatasan kuota dan jaringan internet di lingkungan sekitar sekolah tempat penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media yang dikembangkan, menganalisis uji kelayakan media yang dikembangkan, menganalisis respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik digital, dan menganalisis motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan 3D (*Define, Design, Develop*). Instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara guru IPA, angket uji kelayakan dosen ahli dan guru IPA, angket respon siswa, dan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase uji kelayakan dosen ahli media sebesar 91,07% dengan kategori sangat layak tanpa revisi, uji kelayakan dosen ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak dengan revisi, dan uji kelayakan guru IPA sebesar 100% dengan kategori sangat layak dengan revisi. Rata-rata persentase angket respon siswa sebesar 82,79% dengan kategori baik. Rata-rata persentase angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital sebesar 71,00% dengan kategori baik dan rata-rata persentase angket motivasi belajar sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital sebesar 79,72% dengan kategori baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran, siswa merespon dengan positif/baik, dan dapat memotivasi belajar siswa dengan baik.

Kata Kunci: Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan, Komik Digital, Motivasi Belajar, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).