

ABSTRAK**PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN KOMIK TENTANG MATA DAN
CACAT MATA DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XII MIPA
SMA NEGERI 1 KALASAN****Cornelia Sundari Kusumaningtyas****171424008**

Pemilihan media yang bersifat baru dan tidak monoton dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa. Jika siswa belajar dengan baik maka hasil belajar siswa akan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Telah dikembangkan komik untuk pembelajaran tentang Mata dan Cacat Mata serta diteliti pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XII MIPA 1 dan XII MIPA 2 SMA N 1 Kalasan.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah R&D. Media komik yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan rerata skor total 3,75 dalam kategori sangat tinggi. Komik yang dihasilkan memiliki kualitas baik dan layak untuk diujicobakan pada siswa yang diunggah melalui Instagram. Tes tertulis (pretest dan posttest) yang di analisis menggunakan Uji T-dependent menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Berdasarkan kuesioner diperoleh hasil bahwa siswa merasa tidak bosan dengan proses belajar menggunakan media komik karena pembelajaran lebih bervariasi serta penggunaan komik yang fleksibel.

Kata Kunci: Komik web, *Instagram*, motivasi, hasil belajar.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT AND UTILIZATION OF COMIC ABOUT EYE AND EYE DEFECTS AND THEIR EFFECT ON THE MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS OF CLASS XII MIPA SMA NEGERI 1 KALASAN

Cornelia Sundari Kusumaningtyas

171424008

The selection of media that is new and not monotonous can create a fun and not boring atmosphere so that it has an impact on student learning motivation. If students study well, student learning outcomes will be in accordance with the learning objectives. Comics have been developed for learning about Eyes and Eye Disability and researched its effect on the motivation and learning outcomes of class XII MIPA 1 and XII MIPA 2 SMA N 1 Kalasan.

The method used in this research is R&D. The developed comic media has been validated by material experts and media experts with an average total score of 3.75 in the very high category. The comics produced are of good quality and deserve to be tested on students uploaded via Instagram. Written tests (pretest and posttest) which were analyzed using the T-dependent test showed an increase in students' understanding. Based on the questionnaire, it was found that students were not bored with the learning process using comics because learning was more varied and the use of comics was flexible.

Keywords: *Web comics, Instagram, motivation, learning outcomes.*