

## ABSTRACT

Saadah, Rossi: Student Registered Number : 17203163142, 2020. Developing Digital Comics as Learning Media for Teaching Vocabulary for Eighth Grade of SMPN 2 Ngunut. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor : Dr. Nurul Chojimah, M. Pd.

Keywords : Vocabulary, Learning Media, Digital Comic

Mastery of vocabulary is the most basic thing that must be mastered by student in learning English which is a foreign language for all students and the people of Indonesia. Vocabulary is needed to improve the four language skills, namely listening, speaking, reading, and writing. The less of vocabulary mastery of students is a problem for some teachers, because the key to learning English is mastering vocabulary. Therefore, a media is needed to attract students' interest in mastering vocabulary. By developing multimedia digital comic researcher assumed to help teaching-learning process run interesting and effectively. One of learning media that can be used to make the learning process of teaching vocabulary run interesting and effectively is digital comics. In addition, based on observation result in VIII grade of SMPN 2 Ngunut Tulungagung at 16th of March 2020, both teacher and students in that school need some innovation of teaching media.

This development research aims to develop digital comics as learning media for teaching vocabulary for eighth grade of SMPN 2 Ngunut.

This development using CBI models by Priyanto: 1) the research design in this study was R&D, 2) the procedure was plan, design, and evaluation, 3) the evaluation in this study was expert validation and try-out of the product, 4) the research subject was English teacher of SMPN 2 Ngunut and Dr. Nurul Chojimah, M. Pd, -who is my advisor- as expert, VIII grade Student of SMPN 2 Ngunut as small group try-out, 5) the research instrument was observation and questionnaire, 6) the data analysis was using percentage.

This research was producing Digital Comic as Learning Media for Teaching Vocabulary for Eighth Grade of SMPN 2 Ngunut uploaded on the webtoon and soft-file. The result was 80% for teaching media validation, and 81.090 % for teaching material validation. They were in very good criteria. It can be concluded that the media was valid. Meanwhile the result of small group try-out was 83.60%. So, the Researcher can conclude that Digital Comic is proper for English teaching media.

## ABSTRAK

Saadah, Rossi. NIM : 17203163142, 2020. *Developing Digital Comics as Learning Media for Teaching Vocabulary for Eighth Grade of SMPN 2 Ngunut*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Pembimbing : Dr. Nurul Chojimah, M. Pd.

Kata Kunci : Kosakata, Media Pembelajaran, Komik Digital

Penguasaan kosakata adalah hal paling mendasar yang harus dikuasai oleh siswa dalam belajar Bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing untuk semua siswa dan masyarakat Indonesia. Kosakata diperlukan untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kurangnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa merupakan masalah bagi sebagian guru, karena kunci untuk belajar bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Oleh karena itu, media diperlukan untuk menarik minat siswa dalam menguasai kosa kata. Dengan mengembangkan multimedia komik digital, peneliti berasumsi bahwa cara ini dapat membantu proses belajar mengajar berjalan menarik dan efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat proses belajar mengajar kosa kata menjadi menarik dan efektif adalah komik digital. Selain itu, berdasarkan hasil observasi di kelas VIII SMPN 2 Ngunut Tulungagung pada 16 Maret 2020, baik guru maupun siswa di sekolah tersebut membutuhkan beberapa inovasi media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran untuk mengajar kosa kata untuk kelas VIII SMPN 2 Ngunut.

Pengembangan ini menggunakan model CBI oleh Priyanto: 1) desain penelitian dalam penelitian ini adalah R&D, 2) prosedur model CBI yaitu rencana, desain, dan evaluasi, 3) evaluasi dalam penelitian ini adalah validasi ahli dan uji coba produk, 4) subjek penelitian adalah guru Bahasa Inggris SMPN 2 Ngunut dan Dr. Nurul Chojimah, M. Pd, - yang merupakan dosen pembimbing saya - sebagai ahli, siswa kelas VIII SMPN 2 Ngunut sebagai uji coba kelompok kecil, 5) instrumen penelitian adalah observasi dan kuesioner, 6) analisis data menggunakan persentase.

Penelitian ini menghasilkan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas VIII SMPN 2 Ngunut yang di upload di Webtoon dan berupa *soft file*. Hasilnya adalah 80% untuk validasi media pengajaran, dan 81.090% untuk validasi bahan ajar. Hasil validasi tersebut dalam kriteria yang sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media itu valid. Sementara itu hasil uji coba pada kelompok kecil adalah 83,60%. Jadi, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa Komik Digital layak untuk media pengajaran Bahasa Inggris.