

INTISARI

Proses pembelajaran di sekolah perlu adanya media untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran biologi sebaiknya memanfaatkan kemajuan teknologi dan diintegerasikan dengan nilai-nilai positif. Salah satu sekolah yang memiliki fasilitas pembelajaran adalah SMA Negeri 1 Sungai Selan akan tetapi pemanfaatan teknologi masih belum optimal, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran di kelas guru lebih memilih belajar tanpa menggunakan media dengan fasilitas tersebut, dikarenakan guru menganggap proses penggunaan media yang rumit dan menghabiskan waktu ketika mempersiapkan media itu sendiri, sehingga waktu untuk proses pembelajaran akan berkurang dan pemahaman materi siswa terhadap pembelajaran pun akan terganggu.

Salah satu media yang efektif dan mampu menarik perhatian siswa adalah *E-comic* berbantuan aplikasi *Youtube*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *E-comic* berbantuan aplikasi *Youtube*, yang dikembangkan dan mengetahui besarnya pengaruh media aplikasi *youtube* dalam pembelajaran biologi terhadap peningkatan pembelajaran siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas X dengan melibatkan 32 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Berdasarkan hasil penelitian kualitas media pembelajaran yang digunakan dikategorikan layak dengan skor rata-rata 3,43 oleh ahli media, 3,6 oleh ahli materi, 3,62 oleh ahli bahasa dan kategori sangat layak sebesar 4,21 oleh guru.

Media *E-comic* berbantuan aplikasi *youtube* dapat meningkatkan pemahaman dan pembelajaran siswa pada suatu mata pelajaran dengan hasil yang bervariasi. Hasil angket respon dari 32 siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memudahkan pemahaman dan pembelajaran siswa. Penguatan tersebut diperoleh peningkatan, bisa kita lihat dari nilai *pretest* nilai rata rata siswa 45,2 sedangkan setelah *posttest* menjadi 72,9 terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai rata rata para siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *E-Comic*, *Youtube*

ABSTRACT

The learning process in schools needs media to facilitate interaction between teachers and students so that learning will be more effective and efficient. Effective learning media used in biological learning should take advantage of technological advances and be associated with positive values. One school that has learning facilities is Sma Negeri 1 Sungai Selan but the use of technology is still not optimal, this is seen when the learning process in the classroom teachers prefer to learn without using media with these facilities, because teachers consider the process of using media complicated and spend time when preparing the media itself, so that the time for the learning process will be reduced. And the student's material understanding of learning will also be disrupted.

One of the effective media and able to attract the attention of students is *the E-comic* assisted *Youtube* application. This research aims to find out the feasibility of *E-comic* assisted *Youtube* application which was developed and know the magnitude of the influence of *youtube* application media in biological learning on the increase of student learning. The sample of this study was class X involving 32 students. Data collection techniques in this study use questionnaires Based on the results of research the quality of learning media used is categorized as feasible with an average score of 3.43 by media experts, 3.6 by material experts, 3.62 by linguists and a very decent category of 4.21 by teachers.

Media *E-comic* assisted *youtube* application can improve the understanding and learning of students on a subject with varying results. The results of the response questionnaire from 32 students showed that the use of learning media facilitated students' understanding and learning. The strengthening was obtained increase, we can see from the *pretest* grade of the average student value of 45.2 while after *posttest* to 72.9 there is a significant increase from the average score of the students.

Keywords: Learning Media, *E-Comic*, *Youtube*

Ringkesan

Prosés pangajaran di sakola merlukeun média pikeun ngagampangkeun interaksi antara guru jeung siswa sangkan pangajaran leuwih éfektif jeung éfisién. Média pangajaran éfektif anu digunakeun dina pangajaran biologi kudu ngamangpaatkeun kamajuan téhnologis sarta diintegrasikeun jeung ajén-inajén anu positif. Salasahiji sakola anu ngabogaan fasilitas diajar nya éta SMA Negeri 1 Sungai Selan tapi pamakean téknologi masih tacan optimal, hal ieu bisa katitén nalika prosés diajar di kelas guru leuwih resep diajar tanpa ngagunakeun média anu mibanda fasilitas ieu, sabab guru merhatikeun prosés ngagunakeun média jadi pabeulit jeung nyéepkeun waktu.waktu dina nyiapkeun média éta sorangan, ku kituna waktu pikeun prosés diajar bakal ngurangan sarta pamahaman siswa kana materi pangajaran bakal kaganggu.

Salasahiji média anu éfektif jeung bisa narik perhatian siswa nyaéta E-comic dibantuan ku aplikasi Youtube. Ulikan ieu boga tujuan pikeun nangtukeun kelayakan E-komik dibantuan ku aplikasi Youtube. anu dimekarkeun sarta kapanggih gedéna pangaruh média aplikasi YouTube dina pangajaran biologi kana ngaronjatna pangajaran siswa. Sampel dina ieu panalungtikan nya éta kelas X anu ngawengku 32 siswa. Téhnik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan ngagunakeun angkét, dumasar kana hasil panalungtikan kualitas média pangajaran anu digunakeun katégori layak klayan rata-rata peunteun 3,43 ku ahli media, 3,6 ku ahli materi, 3,62 ku ahli basa jeung pisan. kategori layak 4, 21 ku guru.

Média e-komik anu dibantuan ku aplikasi youtube bisa ngaronjatkeun pamahaman jeung diajar siswa dina hiji mata pelajaran anu hasilna rupa-rupa. Hasil réspon angkét ti 32 siswa nuduhkeun yén ngagunakeun média pangajaran ngagampangkeun pamahaman jeung diajar siswa. Reinforcement meunang paningkatan, bisa katitén tina peunteun pretest rata-rata peunteun siswa nyaéta 45,2, sedengkeun sanggeus postés aya paningkatan anu signifikan dina rata-rata skor siswa.

Kata Kunci: Média Pangajaran, E-Komik, Youtube