

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT MUATAN IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1 DAUH PEKEN

Oleh

I Gusti Ngurah Agung Indra Widhinata, NIM 1811031299

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran di sekolah dasar serta kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran komik digital pada muatan IPS dan (2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran komik digital pada muatan IPS. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner/angket. Uji rancangan produk dilakukan oleh beberapa ahli dan peserta didik yang meliputi : (1) ahli isi/materi pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, dan (5) uji coba kelompok kecil. Bentuk analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase kelayakan media pembelajaran komik digital menurut ahli isi/materi pelajaran sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, tingkat persentase kelayakan media pembelajaran komik digital menurut ahli desain pembelajaran sebesar 90,62% dengan kualifikasi sangat baik, tingkat persentase kelayakan media pembelajaran komik digital menurut ahli media pembelajaran sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik, pada uji coba perorangan tingkat persentase kelayakan media pembelajaran komik digital sebesar 93,33% dengan kualifikasi sangat baik, serta menurut uji coba kelompok kecil tingkat persentase kelayakan media pembelajaran komik digital sebesar 94,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada muatan IPS untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Dauh Peken Tahun 2021/2022.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik Digital, Muatan IPS

ABSTRACT

This research is a development research conducted based on the results of the analysis of the needs of learning media in elementary schools and the lack of varied learning media in the learning process. The purpose of this study is to (1) describe the design of digital comics learning media on social studies content and (2) to determine the feasibility of developing digital comics learning media on social studies content. The research model used is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection method used a questionnaire/questionnaire method. The product design test was carried out by several experts and students which included: (1) content/subject matter experts, (2) learning design experts, (3) learning media experts, (4) individual trials, and (5) group trials. small. The form of data analysis used is quantitative and qualitative descriptive data analysis. Based on research data, the percentage level of feasibility of digital comic learning media according to content/subject material experts is 91.66% with very good qualifications, the percentage level of feasibility of digital comic learning media according to learning design experts is 90.62% with very good qualifications, the level of the percentage of feasibility of digital comic learning media according to learning media experts is 90% with very good qualifications, in individual trials the percentage level of feasibility of digital comic learning media is 93.33% with very good qualifications, and according to small group trials the percentage level of feasibility of learning media digital comics by 94.66% with very good qualifications. Based on the results of this study, it shows that digital comics learning media are suitable for use in learning activities on social studies content for fifth grade students at SD Negeri 1 Dauh Peken in 2021/2022.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, Social Studies Content

UNDIKSHA