

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR

Oleh
Ni Kadek Yuwika Ulandari, NIM 1911031174
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kualitas isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil serta efektivitas media komik digital berbasis proyek pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. Jenis dari penelitian ini adalah pengembangan dengan mengadaptasi model ADDIE. Subjek uji coba menggunakan 24 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial uji t. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik digital berbasis proyek ini digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) Ahli rancang bangun memperoleh skor 90,90% dengan kualifikasi sangat baik, (2) Ahli materi pembelajaran memperoleh skor 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain memperoleh skor 90,00% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 87,50% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh skor 82,50% dengan kualifikasi baik dan uji kelompok kecil memperoleh skor 80,83% dengan kualifikasi baik. (3) Uji efektivitas produk didapatkan dari uji statistik uji-t sehingga memperoleh T_{tabel} sebesar 1,68 dan T_{hitung} sebesar 19,08 untuk $db = 23$ dan taraf signifikan 5% = 1,71. Hal ini berarti $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan menggunakan komik digital berbasis proyek sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis proyek efektif digunakan dalam proses pembelajaran materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

Kata-kata kunci: ADDIE, komik digital, proyek.

ABSTRACT

This development research aims to determine the design, quality of content, design, media, individual tests, and small group tests as well as the effectiveness of project-based digital comic media on social studies content on types of businesses and economic activities of fifth grade students at SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. The type of this research is development by adapting the ADDIE model. The test subjects used 24 students. Data collection methods used are questionnaires and tests. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis techniques and inferential statistical analysis t test. The results of this development research indicate that the learning media in the form of project-based digital comics is used in the learning process, namely as follows: (1) Design experts obtain a score of 90.90% with very good qualifications, (2) Learning materials experts obtain a score of 91.66 % with very good qualifications, design experts score 90.00% with very good qualifications, learning media experts score 87.50% with good qualifications, individual trials score 82.50% with good qualifications and small group tests obtain scores 80.83% with good qualifications. (3) The product effectiveness test was obtained from the t-test statistic test so as to obtain a Ttable of 1.68 and a Tcount of 19.08 for $db = 23$ and a significant level of $5\% = 1.71$. This means $Tcount > Ttable$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, thus there is a significant difference before and using project-based digital comics so that it can be concluded that project-based digital comic media is effectively used in the material learning process for types of businesses and economic activities of class students V at SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

Key words: ADDIE, digital comic, project.

