

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA KELAS 1 DI
SD MUHAMMADIYAH 2 DENPASAR**

Oleh

**Vadila Nurista Ananda, NIM 1911031347
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas 1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan menggunakan model ADDIE dengan menggunakan tahapan *analysis, design, development, implementation, evaluasi*. Pada tahap *dessiminate* hanya menerapkan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil tidak sampai pada uji coba kelompok besar/lapangan dikarenakan keterbatasan waktu. Subjek dalam penelitian ini berupa produk yang dikembangkan yaitu media komik digital. Sedangkan obyek dalam penelitian ini yaitu validitas, dan kepraktisan bahan ajar digital yang dikembangkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rating scale* metode kuesioner dengan memberikan lembar penilaian kepada para ahli dan praktisi, uji perorangan dan uji kelompok kecil yang sudah teruji validitasnya. Data yang diperoleh dilakukan uji validitas yang dihitung dan di olah menjadi sebuah kalimat deskriptif, uji kepraktisan oleh praktisi dan mahasiswa menggunakan rumus deskriptif presentase. Hasil analisis yang diperoleh: (1) hasil uji ahli materi dan media diperoleh **98%** dengan kriteria **sangat valid**. Sedangkan uji kepraktisan oleh (1) praktisi diperoleh persentase **97%** dengan kualifikasi **sangat baik**, (2) uji perorangan diperoleh persentase **98%** dengan kualifikasi **sangat baik**, dan (3) uji kelompok kecil diperoleh persentase **95%** dengan kualifikasi **sangat baik**. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas 1 valid dan praktis untuk digunakan sebagai pedoman belajar mengajar pada pada kelas 1 sebagai perangkat pembelajaran untuk meningkatkan membaca siswa.

Kata Kunci : media pembelajaran komik digital

ABSTRACT

This research aims to develop digital comic media to improve grade 1 reading skills. This research is development research carried out using the ADDIE model using the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. At the dissemination stage, only individual trials were implemented and small group trials did not progress to large group/field trials due to time constraints. The subject in this research is a product being developed, namely digital comic media. Meanwhile, the object of this research is the validity and practicality of the digital teaching materials being developed. The data collection method used in this research is a rating scale questionnaire method by providing assessment sheets to experts and practitioners, individual tests and small group tests whose validity has been tested. The data obtained was tested for validity which was calculated and processed into a descriptive sentence, practicality tested by practitioners and students using a descriptive percentage formula. The analysis results obtained: (1) the material and media expert test results obtained were 98% with very valid criteria. Meanwhile, practical tests by (1) practitioners obtained a percentage of 97% with very good qualifications, (2) individual tests obtained a percentage of 98% with very good qualifications, and (3) small group tests obtained a percentage of 95% with very good qualifications. Based on this analysis, it can be concluded that the development of digital comic media to improve reading skills in grade 1 is valid and practical to be used as a teaching and learning guide in grade 1 as a learning tool to improve students' reading.

Keywords: digital comic learning media

