

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MUATAN
IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA SISWA KELAS IV DI
SD NEGERI 22 DAUH PURI
DENPASAR**

Oleh
I Made Surya Artanegara, NIM 2011031118
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengetahui rancang bangun, validitas isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil serta efektivitas media komik digital berbasis *problem based learning* muatan IPAS kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV 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 ini digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) kualitas hasil uji rancang bangun memperoleh skor 90,90% dengan kualifikasi sangat baik, (2) ahli materi pembelajaran memperoleh skor 97,72% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain memperoleh skor 95%, ahli media pembelajaran memperoleh skor 97,91%, uji coba perorangan memperoleh skor 95% dan uji kelompok kecil memperoleh skor 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. (3) Uji efektivitas produk didapatkan dari uji statistik uji-t sehingga memperoleh t-hitung sebesar 21,31 untuk db = 23 dan taraf signifikansi 5% diperoleh angka t-tabel sebesar 1,717. Hal ini berarti t-hitung > t-tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil IPAS sebelum dan sesudah media komik digital berbasis *problem based learning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *problem based learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

Kata-kata kunci: ADDIE, IPAS, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

This development research aims to determine the design, content validity, design, media, individual test, and small group test as well as the effectiveness of digital comic media based on problem-based learning content of Indonesian cultural wealth of fourth grade students of SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. The type of this research is development by adapting the ADDIE model. The test subjects used 24 students. The data collection methods used were questionnaire and test methods. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis techniques and inferential statistical analysis of the t test. The results of this development research indicate that this learning media is used in the learning process, namely as follows: (1) the quality of the design test results obtained a score of 90.90% with very good qualifications, (2) learning material experts scored 97.72% with very good qualifications, design experts scored 95%, learning media experts scored 97.91%, individual trials scored 95% and small group tests scored 91.66% with very good qualifications. (3) The product effectiveness test obtained from the t-test statistical test obtained a t-count of 21.31 for $db = 23$ and a significance level of 5% obtained a t-table number of 1.717. This means that $t\text{-count} > t\text{-table}$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, thus it can be concluded that there is a significant difference in the results of IPAS before and after digital comic media based on problem-based learning. So it can be concluded that digital comic media based on problem-based learning is effectively used in the learning process of IPAS content on the material of Indonesian cultural wealth of fourth grade students of SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

Keywords: ADDIE, IPAS, Problem Based Learning



UNDIKSHA