

**DEVELOPMENT OF CHARACTER EDUCATION-BASED DIGITAL
COMIC MEDIA ON THE TOPIC OF NORMS AND RULES IN DAILY
LIFE FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By

Ni Made Dwi Kartika Sari, NIM 2011031122

Elementary School Teacher Education Study Program

Department of Elementary Education

ABSTRACT

This development research aims to achieve three things: first, designing a digital comic media based on character education; second, evaluating the validity and response of teachers to the media; and third, to test its effectiveness in increasing the learning motivation of grade IV elementary school students. This research uses the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The focus of the research is on the validity of the content of digital comic media, the material delivered, the teacher's response, and the effectiveness of the media in the context of character education. The data collection method is carried out through questionnaires or questionnaires. The results of the study show that this digital comic media achieves a high level of content validity, both for the media and the material presented, and receives a very good response from teachers. In addition, this media has also been proven to be effective in increasing the learning motivation of grade IV elementary school students, as shown by the significant t-test results with a $p < 0.05$. The implication of this study is that there is strong support for the use of digital comic media as an innovative and effective learning tool in improving the quality of character education at the elementary school level, supporting efforts to improve overall learning outcomes.

Keywords: Development, Media, Digital Comic Media Based on Character Education

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN
KARAKTER PADA TOPIK NORMA DAN ATURAN DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK SISWA KELAS IV SD**

Oleh

Ni Made Dwi Kartika Sari, NIM 2011031122

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mencapai tiga hal: pertama, merancang media komik digital berbasis pendidikan karakter; kedua, mengevaluasi validitas dan respons guru terhadap media tersebut; dan ketiga, menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Fokus penelitian adalah pada validitas isi media komik digital, materi yang disampaikan, respons guru, dan efektivitas media dalam konteks pendidikan karakter. Metode pengumpulan data dilakukan melalui angket atau kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital ini mencapai tingkat validitas isi yang tinggi, baik untuk media maupun materi yang disajikan, serta mendapat respons sangat baik dari guru. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji-t yang signifikan dengan $p < 0,05$. Implikasi dari penelitian ini adalah adanya dukungan yang kuat untuk penggunaan media komik digital sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar, mendukung upaya peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter