

ABSTRAK

Sari, Mira Yulia (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD*. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd., dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

Kata-kata kunci : komik digital, budaya Lampung, minat baca, hasil belajar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan tes pilihan ganda. Data validitas media pembelajaran diperoleh dari 2 orang ahli yang menilai pada aspek media dan materi pembelajaran serta bahasa. Data kepraktisan media diperoleh dari praktisi lapangan meliputi 2 orang guru dan 6 peserta didik dalam uji coba kelompok kecil. Data uji efektivitas menggunakan desain *one group pre-test post test* terhadap 30 peserta didik sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) komik digital memiliki rancang bangun yang dibuat menggunakan aplikasi *pixton* dengan spesifikasi dari segi ukuran, tata letak, dan karakter serta ilustrasi yang baik. 2) komik digital sudah memenuhi uji validasi kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli materi dengan skor sebesar 98% dan ahli media dengan skor sebesar 94% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”. 3) uji kepraktisan guru diperoleh skor sebesar 97% dan kepraktisan peserta didik diperoleh skor sebesar 97% dapat dikategorikan “Sangat Praktis”. 4) uji efektivitas menggunakan uji *paired sample t-test* pada hasil belajar dan minat baca yang telah dilakukan dapat terlihat bahwa kedua nilai signifikan (*sig 2 tailed*) adalah sebesar $0,000 < \infty = 0,05$ dapat dikategorikan “Sangat Efektif”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar dan minat baca terhadap penggunaan media komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak yang telah diterapkan di SD Negeri 2 Sukabumi, Bandar Lampung.

ABSTRACT

Sari, Mira Yulia (2025). *Development of Digital Comic Learning Media Based on Lampung Culture on Style and Movement to Improve Reading Interest and Science Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students*. Thesis, Elementary Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and reviewed by Advisor I: Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd., and Advisor II: Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.

Keywords: digital comics, Lampung culture, reading interest, learning outcomes

This study aims to produce digital comic learning media based on Lampung culture on style and movement material to improve reading interest and science learning outcomes of grade IV elementary school students that are valid, practical, and effective. using the ADDIE development model which includes five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, and multiple choice tests. Data on the validity of learning media were obtained from 2 experts who assessed the aspects of media and learning materials and language. Media practicality data were obtained from field practitioners including 2 teachers and 6 students in small group trials. Effectiveness test data used a one group pre-test post-test design on 30 students as research subjects. The results of the study showed that; 1) digital comics have a design made using the pixton application with specifications in terms of size, layout, and characters and good illustrations. 2) digital comics have met the validity of product feasibility carried out by material experts with a score of 98% and media experts with a score of 94% so that they can be categorized as "Very Eligible". 3) the teacher's practicality test obtained a score of 97% and the student's practicality obtained a score of 97% can be categorized as "Very Practical". 4) the effectiveness test using the paired sample t-test on learning outcomes and reading interest that has been carried out can be seen that both significant values (sig 2 tailed) are $0.000 < \alpha = 0.05$ can be categorized as "Very Effective". Therefore, it can be concluded that there is a difference between the pre-test and post-test data on learning outcomes and reading interest in the use of digital comic media based on Lampung culture on the material of style and movement that has been implemented at SD Negeri 2 Sukabumi, Bandar Lampung.