

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Putu Lenny Handayani, NIM 2211031211

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang valid, praktis dan efektif untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga. Adapun teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Analisis data meliputi uji validitas, kepraktisan dan efektivitas. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil rata-rata 4,9 yang termasuk dalam kategori sangat valid dan ahli desain media memperoleh rata-rata 4,85 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan respon guru menunjukkan persentase sebesar 98%, uji perorangan memperoleh kepraktisan 89% dan uji kelompok kecil memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan resiliensi siswa dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,76 yang meningkat menjadi 84,65 pada *posttest*. Adapun hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) layak dan efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *e-comic*, *Augmented Reality* (AR), resiliensi, media pembelajaran, sekolah dasar.

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Putu Lenny Handayani, NIM 2211031211

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to develop an Augmented Reality (AR) based e-comic learning media that is valid, practical, and effective in improving elementary school student's resilience. This research is a Research and Development (RnD) study using the ADDIE model. The subjects of this study were third grade students of SD Negeri 1 Baktiseraga. Data collection techniques included questionnaires. Data analysis consisted of validity, practicality, and effectiveness test. The results showed that the developed media obtained an average score of 4,9 from material experts, which falls into the very valid category, and an averagescore of 4,85 from media design experts, also categorized as very valid. The practicality test results showed that the teacher response reached 98%, individual testing reached 89%, and the small group testing reached 88%, all categorized as very practical. The effectiveness test results indicated an improvement in students resilience, with the average pretest score of 51,76 incerasing to 84,65 into posttest. The paired sample t-test showed significance value of $0,000 < 0,05$, and the N-Gain score was 0,68, which falls into the moderate category. Therefore, the Augmented Reality (AR) based e-comic is feasible and effective to be used as a learning media to improve elementary school student's resilience.

Keywords: *e-comic, Augmented Reality (AR), resilience, learning media, elementary school.*