

DEVELOPING A DIGITAL COMIC AS A MEDIUM FOR TEACHING READING COMPREHENSION AND PROMOTING ZERO HUNGER VALUES FOR ELEMENTARY STUDENTS AT SDN 1 TUKADMUNGGA

By

Komang Icha Sri Handayani, NIM 2212021042

Foreign Language Department

ABSTRACT

This study aimed to develop a digital comic medium for teaching reading comprehension while promoting Sustainable Development Goal (SDG) 2: Zero Hunger values for fifth-grade students at SD Negeri 1 Tukadmungga. The Design and Development (D&D) model by Richey and Klein (2007) was employed to conduct this study and progressed through four stages: Analysis, Design, Development, and Evaluation. Data were gathered through classroom observation, teacher interviews, document analysis, and questionnaires. The data obtained were analyzed qualitatively using Thematic Analysis and quantitatively using the formulas from Nurkencana and Sunartana (1992). The findings revealed that (1) four major needs of students in reading media were found, which became the basis for developing the product, (2) the design followed a blueprint aligned with the need analysis, (3) the product was developed using the Canva application, and (4) the product was validated as “Excellent” by educational experts. Furthermore, user responses from the teacher and 25 students indicated that the digital comic is feasible and practical for teaching reading comprehension and promoting global values.

Keywords: *Digital Comic, Reading Comprehension, SDG 2, Young Learners*

***PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PEMAHAMAN MEMBACA DAN PENGENALAN NILAI-NILAI ZERO
HUNGER BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 1
TUKADMUNGGA***

Oleh

Komang Icha Sri Handayani, NIM 2212021042

Jurusan Bahasa Asing

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital untuk pembelajaran pemahaman membaca dan mengenalkan nilai-nilai *Sustainable Development Goal* (SDG) 2: *Zero Hunger* bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Tukadmungga. Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) oleh Richey dan Klein (2007) sebagai landasan metodologis yang terdiri dari empat tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara guru, analisis dokumen, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif menggunakan analisis tematik dan secara kuantitatif menggunakan rumus dari Nurkencana dan Sunartana (1992). Temuan penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat empat kebutuhan utama siswa terhadap media membaca yang menjadi dasar pengembangan produk, (2) perancangan produk mengikuti *blueprint* yang selaras dengan analisis kebutuhan, (3) pengembangan produk dilakukan menggunakan aplikasi Canva, dan (4) produk divalidasi oleh ahli pendidikan dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, respons pengguna dari guru dan 25 siswa menunjukkan bahwa komik digital tersebut layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran pemahaman membaca serta mengenalkan nilai global.

Kata Kunci: *Komik Digital, Pemahaman Membaca, SDG 2, Pelajar Muda*