

***DEVELOPING A DIGITAL COMIC FOR TEACHING READING
COMPREHENSION AND PROMOTING SDG 10 (REDUCED
INEQUALITIES) VALUES FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN
SD NEGERI 1 TUKADMUNGGA***

By

Della Primsa Br Kembaren, NIM 2212021010

Foreign Language Department

ABSTRACT

This study aimed to develop a digital comic as a reading medium to support sixth-grade students' reading comprehension and promote awareness of Reduced Inequalities (SDG 10) at SD Negeri 1 Tukadmungga, Singaraja, Bali. The Design and Development (D&D) model by (Richey & D. Klein, 2007), which consists of four stages: Analysis, Design, Development, and Evaluation (ADDE). Data were collected through classroom observations, teacher interviews, teacher and students' questionnaires, document analysis, and expert validation. The participants involved in the implementation stage were 27 sixth-grade students and one English teacher at SD Negeri 1 Tukadmungga. Four primary needs were found in the needs analysis: digital comic as the preferred reading media, media that support reading comprehension skills, media that encourages SDG 10 awareness, and engaging and interactive reading media. Based on these needs, a digital comic entitled "Everyone Has a Dream" was created using Canva for finalization and IbisPaint for illustration. It contains simple English dialogues, colorful illustrations, and SDG 10 values that are in line with Unit 10 of the sixth-grade English curriculum. The Gregory Formula was used to validate the expert judgment rubric, and the results showed a content validity coefficient of 1.00 for both dimensions. The product received an average score of 60.5, classified as Excellent ($X \geq 58.5$), after being assessed by two expert validators using the Nurkancana and Sunartana (1992) formula. The developed digital comic was categorized as an excellent instructional reading medium for sixth-grade students at SD Negeri 1 Tukadmungga, as indicated by the responses from students and teacher across all assessment components.

Keywords: *digital comic, reading comprehension, SDG 10, Reduced Inequalities, elementary school.*

**MENGEMBANGKAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENGAJARKAN
PEMAHAMAN MEMBACA DAN MEMPROMOSIKAN NILAI-NILAI SDG
10 (MENGURANGI KETIMPANGAN) BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI
SD NEGERI 1 TUKAD MUNGGA**

Oleh

Della Primsa Br Kembaren, NIM 2212021010

Jurusan Bahasa Asing

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital sebagai media membaca yang mendukung pemahaman membaca siswa kelas VI dan meningkatkan kesadaran terhadap nilai Pengurangan Ketimpangan (SDG 10) di SD Negeri 1 Tukad Munga, Singaraja, Bali. Penelitian ini menggunakan model *Design and Development (D&D)* yang dikemukakan oleh Design Richey & Klein (2007) yang terdiri atas empat tahap yaitu, *Analysis, Design, Development*, dan *Evaluation (ADDE)*. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara guru, kuesioner guru dan siswa, analisis dokumen, dan validasi ahli. Partisipan yang terlibat pada penelitian ini terdiri atas 27 siswa kelas VI dan satu guru Bahasa Inggris di SD Negeri 1 Tukad Munga. Analisis kebutuhan mengidentifikasi empat kebutuhan utama siswa, yaitu komik digital sebagai media membaca yang paling disukai, media yang mendukung keterampilan pemahaman membaca, media yang meningkatkan kesadaran terhadap SDG 10, serta media membaca yang menarik dan interaktif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan sebuah komik digital yang berjudul “*Everyone Has a Dream*” menggunakan IbisPaint untuk ilustrasi dan Canva untuk finalisasi. Komik tersebut memuat dialog Bahasa Inggris sederhana, ilustrasi berwarna dan nilai-nilai SDG 10 yang selaras dengan Unit 10 kurikulum Bahasa Inggris kelas VI. Rubrik penilaian ahli divalidasi menggunakan Formula Gregory dan memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1.00 untuk kedua dimensi. Produk yang dikembangkan kemudian dinilai oleh dua ahli menggunakan formula Nurkencana dan Sunartana (1992) dan memperoleh rata-rata skor 60,5 yang dikategorikan sebagai Sangat Baik (*Excellent*) ($X \geq 58.5$). Selain itu, komik digital yang dikembangkan terbukti sebagai media membaca edukatif berkualitas bagi siswa kelas VI di SD Negeri 1 Tukad Munga, sebagaimana dikonfirmasi oleh respon positif dari siswa dan guru pada komponen kuesioner.

Kata kunci: *komik digital, pemahaman membaca, SDG 10, Pengurangan Ketimpangan, sekolah dasar.*

