

**PENGEMBANGAN *E-KOMIK* DONGENG BINATANG
PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II SD NO. 2 MENGWI**

Oleh

Anak Agung Istri Dwiasih, NIM 1711031032

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan dilaksanakan berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun dari produk *E-Komik* dongeng binatang dan (2) mengetahui hasil validasi *E-Komik* dongeng binatang menurut hasil *review* para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yang menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangan *E-Komik*. Pengumpulan data digunakan metode kuesioner. Analisis data digunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data diperoleh sebagai berikut. (a) hasil uji ahli isi mata pelajaran diperoleh skor 100 dengan kualifikasi sangat baik, (b) hasil uji ahli desain pembelajaran diperoleh skor 91,42 dengan kualifikasi sangat baik, (c) hasil uji ahli media pembelajaran diperoleh skor 89,41 dengan kualifikasi baik, (d) hasil uji pengguna perorangan pada 3 orang siswa diperoleh skor 93,33 dengan kualifikasi sangat baik, dan (e) hasil uji pengguna melalui uji kelompok kecil pada 9 orang siswa diperoleh skor 94,66 dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan hasil uji subjek pengguna (siswa) disimpulkan bahwa media *E-Komik* dongeng binatang hasil penelitian ini adalah layak digunakan dalam pembelajaran muatan bahasa Indonesia di kelas II SD No. 2 Mengwi.

Kata kunci: pengembangan, *e-komik*, bahasa Indonesia

Abstrack

The Development of Fabel *E-Comic* in Bahasa Indonesia Lesson for Grade II SDN 2 Mengwi. This development research was done based on the result of the analysis for the needs of instructional media in elementary school. Therefore, this research aimed to (1) describe the development of Fable E-comic product and (2) to find out the validation result of Fable *E-Comic* based on the review of the experts, individual try out, and small group try out. This research used development research which applied ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) research design in developing the *E-Comic*. The data were collected using questionnaire and were analysed using descriptive quantitative and descriptive qualitative method. The result from the analysis were (a) the result from the subject master got 100 with very good category, (b) the result from the instructional design expert got 91,42 with very good category, (c) the result from the instructional media expert got 89,41 with good category, (d) the result from the individual try out on 3 students got 93,33 with very good category, and (e) the result from small group try out on 9 students got 94,66 with very good category. Based on the result of the product try out from the experts (subject master, instructional design expert, and instructional media expert) and the result of the try out on the subject of the research (students), it can be concluded that Fable *E-comic* can be used to teach Bahasa Indonesia for the second grade students of SDN 2 Mengwi.

Keywords: ADDIE, *e-comic*, development

