

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK VIRTUAL DALAM MUATAN MATERI GAGASAN POKOK DAN GAGASAN PENDUKUNG BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 SUWAT

Oleh

Ni Kadek Dwi Darmayanti, NIM 1711031099

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk (1) Merancang media pembelajaran komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung bahasa Indonesia, (2) Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung bahasa Indonesia menurut para ahli dan uji coba produk. Kelayakan media pembelajaran komik virtual dilakukan dengan melakukan pengujian dari tiga pakar ahli yaitu ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta siswa sebagai subjek uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode non tes dengan instrumen yang digunakan berupa lembar kuesioner/angket dengan skala likert 4. Media pembelajaran komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung dikatakan layak dengan hasil *review* ahli isi mata pelajaran menunjukkan media pembelajaran komik virtual sangat baik dengan persentase (90,00%), hasil *review* ahli desain pembelajaran menunjukkan media pembelajaran komik virtual sangat baik dengan persentase (92,00%), hasil *review* ahli media pembelajaran menunjukkan media pembelajaran komik sangat baik dengan persentase (95,00%), dan hasil uji perorangan menunjukkan media pembelajaran komik virtual sangat baik dengan persentase (92,35%). Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, maka media pembelajaran komik virtual yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk membelajarkan materi bahasa Indonesia dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung pada kelas IV SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik Virtual, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

The less of student literacy and the limited learning media used in Indonesian language learning is one of the reasons this research was conducted. This study aims to (1) describe the design of learning media for Virtual Comics in the content of the main ideas and supporting ideas of Indonesian (2) to test the feasibility of learning media for Virtual Comics in the content of the main ideas and supporting ideas of Indonesian according to experts and product testing. This research is a development research using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were one subject content expert, one learning design expert, one instructional media expert, and three students for individual trials. The data collection method used in this study was a questionnaire distribution method. The instrument used was a questionnaire. The data analysis used was quantitative descriptive analysis technique. The results of this study indicate that the virtual comic online learning media in the content of the main ideas and supporting ideas are said to be valid based on (1) the results of the subject content expert reviews get a percentage of 90.00%, (2) the results of the learning design expert reviews get a percentage of 92, 00%, (3) the results of the expert reviews of learning media obtained a percentage of 95.00%, (4) the results of individual trials obtained a percentage of 92.35%. So, it can be concluded that the virtual comic learning media as a whole is included in the very good category and is suitable for use in learning. The implication of this research is that virtual comic learning media in the content of the main ideas and supporting ideas of Indonesian can be used by the teacher as a learning resource so that it can increase student interest in learning at the class.

Keywords: Online Learning, Virtual Comics, Indonesian Language

