

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA TOPIK GAYA SISWA KELAS IV SD**

Oleh
I Putu Oka Sastrawan, NIM 1711031091
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh sebab itu perlunya pengembangan media yang mampu membuat siswa menjadi antusias dalam belajar contohnya seperti komik digital. Penelitian ini menghasilkan *product* berupa media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa SD yang teruji validitasnya. Model yang digunakan adalah model ADDIE dengan tahapannya *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Namun kurangnya waktu, sumber daya, dan kondisi yang tidak memungkinkan maka tahapan *Implementation* dan *Evaluation* tidak dapat dilaksanakan. Subjek penelitian ialah media komik digital sedangkan objek penelitian ialah validitas media komik digital. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah metode *rating scale*, sedangkan untuk mengukur validitas dari media komik digital menggunakan instrumen penilaian validitas media komik digital. Hasil data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus indeks validitas Aiken untuk data para ahli dan rumus *mean* untuk data para responden guna mengetahui validitas media komik digital. Hasil validitas media pada analisis indeks validitas Aiken penilaian para ahli mendapat skor sebesar 0,95 dari ahli materi dengan kriteria “validitas tinggi”, 0,95 dari ahli media dengan kriteria “validitas tinggi”, sedangkan pada analisis skor penilaian dari para responden menggunakan rumus *mean* memperoleh rata-rata sebesar 4,57 dari respons praktisi dengan predikat “sangat baik”, 4,50 dari respons siswa dengan predikat “sangat baik”. Oleh karena itu media komik digital sangat cocok digunakan saat proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA.

Kata-kata kunci: komik digital, topik gaya, ADDIE

**DIGITAL COMIC MEDIA DEVELOPMENT
ON THE STYLE TOPIC OF STUDENTS IN CLASS IV SD**

By

I Putu Oka Sastrawan, NIM 1711031091

Elementary School Teacher Education Study Program

Basic Education Department

ABSTRACT

The lack of teacher creativity in learning to develop learning media makes learning less effective. Therefore, it is necessary to develop media that can make students enthusiastic in learning, for example, digital comics. This research produces a product in the form of Digital Comics on the Topic of Elementary School Students whose validity has been tested. The model used is the ADDIE model with the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. However, due to lack of time, resources, and conditions that do not allow it, the Implementation and Evaluation stages cannot be carried out. The research subject is digital comic media while the object of research is the validity of digital comic media. The data collection method and instrument used is the rating scale method, while to measure the validity of the digital comic media, the digital comic media validity assessment instrument is used. The results of the data that have been obtained will be analyzed using the Aiken validity index formula for expert data and the mean formula for respondents' data to determine the validity of digital comic media. The results of media validity in the analysis of the Aiken validity index, assessed by experts, got a score of 0.95 from material experts with the criteria of "high validity", 0. 95 from media experts with "high validity" criteria, while in the analysis of the assessment scores of the respondents using the mean formula, they obtained an average of 4.57 from practitioners' responses with the predicate "very good", 4.50 from student responses with the predicate "very good". Therefore, digital comic media is very suitable to be used during the learning process, especially science learning.

Keywords: digital comic, style topic, ADDIE