

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN CERITA FABEL SISWA KELAS II SD NO 4 BENOA

Oleh

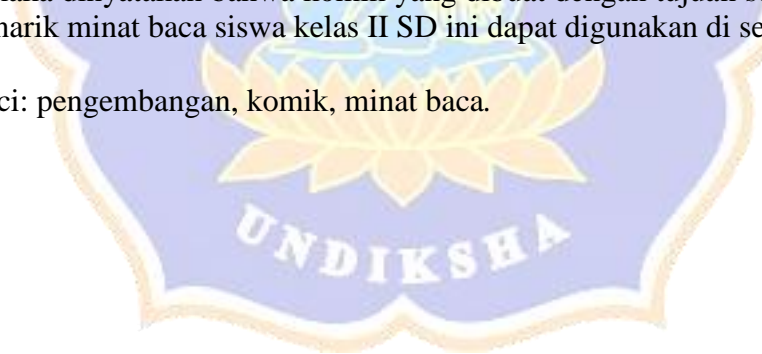
Ni Putu Yunita Chandra Dewi, NIM 1611031048

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk (1) Merancang komik sebagai media untuk menarik minat baca siswa kelas II SD, (2) mengetahui tingkat kelayakan penggunaan komik dari ahli media pembelajaran dan ahli materi, serta mendapat respon penggunaan produk dari guru serta siswa SD kelas II. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dalam penelitian ini dilibatkan ahli materi dan ahli desain media pembelajaran sebagai validator. Hasil uji coba terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 86,00% yang termasuk kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Validator ahli media pembelajaran dengan persentase skor 90,00% yang termasuk kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Respon penggunaan komik dari dua orang guru SD dengan persentase skor 89,00% yang termasuk kategori sangat baik. Respon penggunaan komik dari lima orang siswa SD kelas II dengan persentase skor 90,40% dengan keterangan sangat baik. Berdasarkan hasil ujicoba tersebut maka dinyatakan bahwa komik yang dibuat dengan tujuan sebagai sarana untuk menarik minat baca siswa kelas II SD ini dapat digunakan di sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, komik, minat baca.



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN
CERITA FABEL SISWA KELAS II SD NO 4 BENOA**

Oleh

Ni Putu Yunita Chandra Dewi, NIM 1611031048

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This research is a development research that aims to (1) Design comics as a medium to attract the reading interest of grade II elementary students, (2) know the feasibility level of the use of comics from learning media experts and material experts, as well as get product usage responses from teachers and elementary school students in grade II. This development research uses ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stage. In this research involved material experts and learning media design experts as validators. The test results were applied by material expert validators with a score percentage of 86.00% which belongs to an excellent category with very decent information. The master validator of learning media with a score percentage of 90.00% which belongs to the category is very good with very decent description. The response of the use of comics from two elementary school teachers with a score of 89.00% which belongs to the category is very good. The response of the use of comics from five grade II elementary school students with a score percentage of 90.40% with excellent description. Based on the results of the trial, it was stated that comics created with the aim of attracting the reading interest of grade II elementary students can be used in elementary schools.

Keywords: development, comics, reading interests.

