

ABSTRAK

Zufrida, Amalia, 2022. *Pengembangan Media Komik Digital Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas IV SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo.* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi Dan Psikologi. Universitas PGRI Adibuana Surabaya. Pembimbing (1) Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. (2) Via Yustitia, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media, Komik Digital, Tematik

Media pembelajaran yang dipakai selama ini hanya sebatas proyektor. perlu suatu pengembangan media yang lebih inovatif, efektif, fleksibel dan efisien. media komik merupakan media yang sifatnya jelas dan mudah dimengerti serta mempunyai fungsi informatif dan edukatif. Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui hasil pengembangan media komik digital, (2) untuk mengetahui kualitas produk media komik digital, (3) untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model dan desain media komik digital pada pembelajaran tema 4 subtema 1 kelas 4.

Penelitian ini termasuk pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementatiton*), dan evaluasi (*evaluation*). Menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review berupa tanggapan, kritik, saran perbaikan oleh ahli isi bidang studi, ahli desain. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan rata-rata.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital dalam kualifikasi valid dengan keterangan layak digunakan sesuai dengan revisi komentar dan saran. Dari ketiga validator ahli bahasa 87,5% , ahli media 77,27% , dan ahli materi 87,5% juga memberikan skor minimal 3 dan 4 pada lembar validasi yang dikembangkan pada setiap indikator yang dinilai. Selain itu validator juga menyimpulkan bahwa komik digital yang dikembangkan layak digunakan.

ABSTRACT

Zufrida, Amalia, 2022. *Development of Digital Comic Media on Theme 4 Sub-theme 1 Class IV Sedati Gede 2 Elementary School Sidoarjo. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adibuana University, Surabaya. Supervisor (1) Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. (2) Via Yustitia, S.Pd., M.Pd.*

Keywords: *Media, Digital Comics, Thematic*

The learning media used so far is only a projector. need a media development that is more innovative, effective, flexible and efficient. Comic media is a media that is clear and easy to understand and has informative and educative functions. The purpose of this study was (1) to determine the results of digital comic media development, (2) to determine the quality of digital comic media products, (3) to determine learning outcomes using digital comic media models and designs in learning theme 4 sub-theme 1 class 4.

This research includes development (Research and Development). The development model uses the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Using qualitative and quantitative data analysis techniques. Qualitative analysis is used to process the data from the review in the form of responses, criticisms, suggestions for improvement by content experts and design experts. While quantitative analysis is used to analyze the quantitative data from the validation results with the average calculation technique.

The results of this study indicate that digital comics have valid qualifications with appropriate descriptions for use in accordance with the revised comments and suggestions. Of the three validators, 87.5% linguists, media experts 77.27%, and material experts 87.5% also gave a minimum score of 3 and 4 on the validation sheet developed for each assessed indicator. In addition, the validator also concluded that the digital comics developed were feasible to use.