

ABSTRAK

NONA LISA. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2023.

Penelitian ini ditalar belakangi berdasarkan masalah yaitu, penggunaan media pembelajaran kurang efektif, masih berupa gambar yang diprint saja sehingga peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Efektivitas, dan Praktikalitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI Madinatussalam. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model Thiagarajan (4-D) yang terdiri dari 4 langkah yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, skala, dan test. Teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam. Hasil analisis menandakan bahwa Media Produk ini telah divalidasi oleh ahli desain dan teknologi, dan materi media komik berbasis *webtoon* memperoleh hasil persentase 88,3% dan 86,25% dengan kategori sangat layak. Hasil kepraktisan mendapatkan persentase dengan kategori sangat praktis sebesar 92,5% dan keefektifan mendapatkan beberapa hasil yaitu ketuntasan hasil tes diperoleh 91% dengan kualifikasi sangat efektif. Dengan demikian, Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Tema 6 Subtema 2 yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran serta mampu melatih keterampilan berpikir kritis.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik Digital, Webtoon, Model (4-D).*

ABSTRACT

Nona Lisa. Development of Webtoon-Based Digital Comic Learning Media on 6 Sub-themes 2 Class V Elementary School Themes. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Medan State University of Medan 2023.

The reason for this research is based on the problem, namely, the use of learning media is less effective, it is still in the form of printed images so that students feel bored when the learning process takes place. Development of Electronic Learning Media is one of the learning tools that supports the achievement of learning objectives. This study aims to determine the Validity, Effectiveness, and Practicality of Webtoon-Based Digital Comic Learning Media in improving student learning outcomes of class V SD/MI Madinatussalam. This study uses the Research & Development method with the Thiagarajan model (4-D) which consists of 4 steps, namely define, design, development, and disseminate. Data collection techniques are observation, interviews, scales and tests. Data analysis techniques are qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques. This research and development resulted in a Webtoon-Based Digital Comic Learning Media product on Theme 6 Sub-theme 2 Class V SD/MI Madinatussalam. The results of the analysis indicate that this Product Media has been validated by design and technology experts, and webtoon-based comic media material obtains a percentage of 88.3% and 86.25% in the very feasible category. Practicality results get a percentage in the very practical category of 92.5% and effectiveness gets several results, namely the completeness of the test results obtained 91% with very effective qualifications. Thus, the resulting Webtoon-Based Digital Comic Learning Media in Theme 6 Sub-theme 2 is declared valid, practical, and effective as a learning tool and is able to train critical thinking skills.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, Webtoon, Model (4-D).