

ABSTRAK

Magda Martiana Sianturi, NIM 4173342006 (2024). Pengembangan Komik Berbasis Digital pada Materi Perubahan Lingkungan di Kelas X SMA Negeri 7 Medan T.P 2023/2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan komik berbasis digital pada materi perubahan lingkungan. Subjek dalam penelitian ini melibatkan beberapa validator, yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli pembelajaran, validator ahli media, guru biologi SMAN 7 Medan, dan 34 orang siswa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan komik berbasis digital yang dapat membantu membangun perhatian siswa, memotivasi, media komik diharapkan dapat membangkitkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Validasi dari ahli materi diperoleh rata-rata 95,00% yang dikategorikan ke dalam kategori sangat baik, validasi dari pembelajaran diperoleh rata-rata 93,18% yang dikategorikan ke dalam kategori sangat baik, validasi dari ahli media diperoleh rata-rata 95,00% yang dikategorikan ke dalam kategori sangat baik, penilaian guru biologi terhadap komik berbasis digital diperoleh rata-rata 97,50% yang dikategorikan ke dalam kategori sangat baik, respon siswa terhadap komik berbasis digital diperoleh rata-rata 97,64% yang dikategorikan ke dalam kategori baik, hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif untuk mencapai indikator pembelajaran pada materi perubahan lingkungan ditinjau dari uji N-gain dengan kategori sedang yaitu sebesar 0,65%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik berbasis digital pada materi perubahan lingkungan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Digital, Perubahan Lingkungan

ABSTRACT

Magda Martiana Sianturi, NIM 4173342006 (2024). Development of Digital-based Comic on Environmental Change Material in Class X of SMA Negeri 7 Medan Academic Year 2023/2024.

This study aims to determine the feasibility of digital-based comics on environmental change material. The subjects in this study involved several validators, consisting of material expert validators, learning expert validators, media expert validators, biology teachers of SMAN 7 Medan, and 34 students. This study used the ADDIE model, which consists of five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that students and teachers need digital-based comics that can help build students' attention, motivate, comic media is expected to generate problem-solving and creative thinking skills. Validation from material experts obtained an average of 95.00% which is categorized into very good categories, validation from learning obtained an average of 93.18% which is categorized into very good categories, validation from media experts obtained an average of 95.00% which is categorized into very good categories, The assessment of biology teachers on digital-based comics obtained an average of 97.50% which is categorized into very good categories, student responses to digital-based comics obtained an average of 97.64% which is categorized into good categories, the results showed that the products developed were effective for achieving learning indicators on environmental change material reviewed from the N-gain test with a moderate category of 0.65%. Thus, it can be said that digital-based comics on environmental change material are feasible and can be used in the learning process based on the validation of expert validators, biology teachers and students.

Keywords: Development, Digital Comic, Environmental Change.