

ABSTRAK

RANI SHINTIYA. Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Aplikasi *Pixton* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru T.A 2024/2025. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2025.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi *pixton*. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (R&D). Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa dengan 20 siswa di kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan dua analisis yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sedangkan analisis data kuantitatif dengan melakukan analisis validitas, analisis kepraktisan media, dan analisis keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi kelayakan oleh ahli materi mencapai 84% dengan kategori Sangat Layak, validasi oleh ahli media sebesar 80% juga dinilai Layak. Uji kepraktisan yang dilakukan oleh praktisi pendidikan menunjukkan respons guru sebesar 94% yang dinilai Sangat Praktis, dan respons siswa sebesar 90,32% juga tergolong Sangat Praktis. Keterampilan membaca siswa menunjukkan rata-rata *pre-test* 32% dengan kategori Tidak Lulus atau Belum Mencapai Standar Kelulusan, sementara *post-test* mencapai 77% yang dinilai dengan kategori Lulus atau Memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP). Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital menggunakan aplikasi *pixton* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 060886 Medan Baru.

Kata Kunci : Pengembangan, Komik Digital, *Pixton*



ABSTRACT

RANI SHINTIYA. Development of Digital Comic Media Using the *Pixton* Application to Improve the Reading Skills of Class IV Students at State Elementary School 060886 Medan Baru T.A 2024/2025. Thesis. Medan: Faculty of Education, Medan State University, 2025.

This research is an R&D research using the ADDIE model which aims to evaluate the feasibility, practicality and effectiveness of digital comic learning media based on the *pixton* application. This type of research is development research (R&D). The subjects of this research were teachers and students with 20 students in class IV of SD Negeri 060886 Medan Baru. Data collection was carried out by means of observation, interviews, questionnaires and tests. The data analysis technique is carried out using two analyses, namely qualitative data analysis and quantitative data analysis. Qualitative data analysis is carried out by collecting data, reducing data, presenting data, and drawing conclusions, while quantitative data analysis is carried out by carrying out validity analysis, media practicality analysis, and media effectiveness analysis. The research results showed that validation of feasibility by material experts reached 84% in the Very Feasible category, validation by media experts of 80% was also considered Feasible. The practicality test carried out by educational practitioners showed a teacher response of 94% which was considered Very Practical, and a student response of 90.32% which was also classified as Very Practical. Students' reading skills showed an average pre-test of 32% in the category of Not Passing or Not Having Reached Graduation Standards, while the post-test reached 77% which was assessed in the category of Passing or Fulfilling Learning Goal Achievement Criteria (KTTP). From these results, it can be concluded that digital comic learning media using the *pixton* application is feasible, practical and effective for improving the reading skills of fourth grade students at SD Negeri 060886 Medan Baru.

Keywords : Development, Digital Comics, *Pixton*

