

ABSTRAK

ANNISA ARNUN. NIM. 1173311014. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Swasta Arisa Medan Deli Tahun Ajaran 2020/2021”. Skripsi Jurusan PPSD. Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan Tahun 2021.

Pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan dilapangan, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi karena hanya memakai media pada umumnya digunakan oleh sekolah lain.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis komik digital yang telah divalidasi dengan direvisi 1 kali dan dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran 1 tema 6 subtema 1 dan juga uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komik digital oleh guru dan siswa.

Jenis penelitian ini merupakan R&D (*Research and Development*) Model 4D yang terdiri dari tahap (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

Berdasarkan uji coba kevalidan dan uji coba praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori valid dengan nilai rata-rata 93% dari 2 orang ahli dan uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 93% dari guru dan siswa. 4 tahap pengembangan yaitu: 1) tahap pendefinisian, ialah meliputi kegiatan analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, serta merumuskan tujuan pembelajaran, 2) tahap perancangan, ialah meliputi memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang penyajian media pembelajaran berbasis komik digital dan pembuatan media pembelajaran berbasis komik digital, 3) tahap pengembangan, ialah meliputi penilaian media pembelajaran berbasis komik digital yaitu oleh para ahli atau validator 1 ahli materi memperoleh total skor 94% dan 1 ahli media 93% menunjukkan sangat layak sedangkan uji praktikalitas oleh 1 orang guru kelas IV memperoleh 95% dan 10 orang siswa kelas IV SD memperoleh 92% menunjukkan sangat praktis, 4) tahap penyebarluasan, ialah meliputi penyebarluasan media pembelajaran berbasis komik digital yang sudah dinyatakan sangat layak dan berdasarkan uji praktikalitas media pembelajaran dinyatakan sangat praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik Digital