

ABSTRAK

Ajizah Khalika Nasution. Pengembangan Media Digital *Puzzle* Comik Cerita Bergambar Berbasis *Problem Solving* Di SD Negeri 060809 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. Skripsi. Program Studi PGSD FIP UNIMED. 2021.

Dengan tidak adanya aksesibilitas yang bervariasi dalam media pembelajaran, hal ini menyebabkan sistem pembelajaran di kelas menjadi kurang ideal, terbukti dengan tidak adanya minat siswa dalam mewujudkan, dimana siswa merasa lelah saat mengikuti pembelajaran. Untuk mengubah pola belajarnya dari tradisional menjadi pola belajar yang menumbuhkan imajinasi siswa sejak awal melalui peningkatan iklim landasan inovatif sehingga membangkitkan minat belajar pada siswa. Media yang sederhana yang dapat digunakan yaitu, seperti buku komik, buku cerita bergambar, buku dongeng, dan belajar sambil bermain.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Borg and Gall*. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket penilaian kelayakan oleh ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, praktikalisasi oleh praktisi pendidikan, keefektifan oleh responden peserta didik, kelompok kecil.

Perolehan penelitian menunjukkan bahwa media *digital puzzle comik* cerita bergambar berbasis *problem solving* pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 layak digunakan. Perolehan validasi ahli desain diperoleh bahwa persentase data kelayakan berjumlah 96%, Ahli materi dengan presentase kelayakan berjumlah 96%, Ahli bahasa dengan presentase kelayakan berjumlah 93,3%, Ahli praktisi pendidikan dengan presentase kelayakan berjumlah 93,3%, Kelompok kecil dengan presentase kelayakan berjumlah 93,3%. Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media digital puzzle comik cerita bergambar berbasis problem solving yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kualifikasi “sangat valid” dan dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Digital, Puzzle, Comik Cerita Bergambar