

ABSTRAK

Sevty Nuranisa NIM 2173311066 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi menganalisis teks negosiasi dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital pada materi menganalisis teks negosiasi siswa kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 sebanyak 25 siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (Rnd)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa media pembelajaran komik digital yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer dengan secara *online*. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian oleh para ahli diantaranya. (1) Ahli Materi mendapat persentase 91% bahwa artinya sangat layak; (2) Ahli media mendapatkan persentase 88% dengan kategori sangat layak; (3) dan Validasi guru mata pelajaran dengan persentase penilaian sebesar 96%. Jika ketiga persentase di reratakan maka mendapat hasil 91,6% yang dikategorikan ke dalam kriteria penilaian "Sangat Layak". Kemudian pada uji lapangan oleh 25 peserta didik mendapat nilai dari setiap aspek yaitu sebesar 94% yang masuk kedalam kategori "sangat layak". Dari semua hasil penilaian yang didapat media pembelajaran pada materi menganalisis teks negosiasi termasuk kategori media yang layak untuk digunakan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik Digital, Teks Negosiasi