

## ABSTRAK

**SYLVIA RAMADHANI. Pengembangan Media *E-Comic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 066650 Medan. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan *e-comic* berbasis *Canva* pada materi seni tari untuk siswa kelas III di SD Negeri 066650 Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas III sebagai subjek, 3 validasi ahli, dan 1 guru dengan tujuan menguji kelayakan media *e-comic* dalam mata pelajaran seni tari dalam kurikulum merdeka. Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli soal menunjukkan bahwa *e-comic* ini mendapatkan skor tinggi, ahli materi memberikan skor 47 dari 50 (91.1%), ahli media memberikan skor 62 dari 65 (94%), dan ahli soal memberikan skor 26 dari 30 (86.65%). Guru juga memberikan skor tinggi untuk uji praktikalitas (97%), dengan semua aspek seperti tampilan, materi, dan bahasa mendapatkan kategori "sangat layak" dan "valid". Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang dilihat dari perbandingan skor pretes dan postes siswa, rata-rata hasil pretest siswa sebesar 57% sedangkan hasil posttest setelah penggunaan *e-comic* senilai 81,5 % dengan validitas dan reliabilitas soal yang teruji menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Studi ini merekomendasikan penggunaan *e-comic* berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam mendukung pembelajaran interaktif dan kreatif di sekolah dasar.

Kata kunci: *E-comic*, *Canva*, Seni Tari, ADDIE, Hasil Belajar

## ABSTRACT

**SYLVIA RAMADHANI. *E-Comic* Media Development to Improve the Learning Outcomes of Grade III Students of State Elementary School 066650 Medan. Skripsi. Medan : Faculty of Education, State University of Medan, 2024**

This research uses the ADDIE development model to develop Canva-based e-comics on dance art materials for grade III students at SD Negeri 066650 Medan in the even semester of the 2024/2025 academic year. This research involved 20 grade III students as subjects, 3 expert validations, and 1 teacher with the aim of testing the feasibility of e-comic media in dance art subjects in the independent curriculum. Validation by material experts, media experts, and question experts showed that this e-comic scored high, material experts gave a score of 47 out of 50 (91.1%), media experts gave it a score of 62 out of 65 (94%), and question experts gave it a score of 26 out of 30 (86.65%). Teachers also gave high scores for practicality tests (97%), with all aspects such as appearance, material, and language getting 'very decent' and 'valid' categories. The evaluation results showed a significant improvement in student learning outcomes as seen from the comparison of pretest scores and student posts, the average student pretest results were 57% while the posttest results after using e-comic were 81.5% with the validity and reliability of the questions tested using the SPSS application version 26. This study recommends using Canva-based e-comic as an effective and interesting learning medium in supporting interactive and creative learning in elementary schools..

**Keywords:** E-comic, Canva, Dance Arts, ADDIE, Learning Outcomes