# ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VI MI"** ini ditulis oleh Vina Nopitasari, NIM 126205203215, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahamtullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi : Dr. Septinaningrum, M.Pd.

**Kata Kunci** : *Media Komik Digital, Hasil Belajar, IPA.*

Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada IPA kelas VI MI dilatarbelakangi oleh belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan generatif hewan, Sehingga perlu evaluasi dan inovasi dalam mengajar IPA agar tidak monoton. Pemakaian media komik digital pada proses belajar mengajar dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik, karena akses yang dapat dilakukan secara fleksibel kapan saja dan dimana saja penting untuk mendorong siswa kelas VI agar memiliki motivasi tinggi terhadap kegiatan membaca. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas VI.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan media, 2) Mendeskripsikan desain media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir,3) Mendeskripsikan pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPA materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir, 4) Mendeskripsikan pengimplementasian media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir, 5) Mendeskripsikan bagaimana evaluasi yang terjadi selama proses pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu 1) *Anaysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (impelentasi), 5) *Evaluation* (evaluasi). Hasil pengembangan ini berupa media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada IPA kelas VI MI.Sampel uji coba penelitian ini merupakan siswa kelas VI MI AL Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yaitu nilai angket validasi data, angket respon siswa, dan hasil *pretest-postest* siswa serta data kualitatif yaitu kritik, saran, masukan dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa,1) penilaian media oleh ahli validasi dosen, peserta didik, dan hasil belajar, yakni ahli materi, 88% (Valid) ahli bahasa 93% (Valid), ahli media 96% (Valid), hasil uji coba kelompok kecil peserta didik mendapatkan presentase 89% (Sangat Efektif), dan pada hasil uji coba kelompok besar 85% (sangat efektif). 2) Media komik digital dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan uji keefektifan menggunakan hasil *pre test* dan *post test* didapatkan nilai rata-rata *pre test* 73,93 dan nilai rata-rata *post test* sebesar 85,2 dengan nilai selisih sebesar 11. Berdasarkan uji paired T-Test diperoleh nilai signifakasi kurang dari 0,005 atau hasil yang diperoleh 0,000<0,05 sehingga menunjukkan bahwa media komik digital efektif sebagai media pembelajaran untuk materi perkembangbiakan generatif hewan

## الملخص

أطروحة بعنوان **"تطوير الوسائط المصورة الرقمية لتحسين نتائج التعلم في العلوم من الدرجة السادسة المدرسة ابتداءية"** كتبها فينا نوبيتاساري ، الرقما لجامعي ١٢٦٢٠٥٢٠٣٢١٥ ، برنامج دراسة معلمي المدرسة الابتدعائية ، كلية التربية وعلوم المعلمين ، جامعة السيد علي رحم الله تولونغاغونغ الإسلامية الحكومية. المشرف على الرسالة: سقتيننينغروم ماجستير التربية.

**الكلمات الدالة**: *الوسائط المصورة الرقمية ، مخرجات التعلم ، العلوم.*

تم إجراء هذا البحث لإنتاج وسائط هزلية رقمية لتحسين مخرات التعلم في فئة العلوم السادسة المدرسة ابتداءية بدافع من غياب تطوير الوسائط المطبقة على المواد العلمية مواد التربية التوليدية الحيوانية ، لذلك تحتاج إلى تقييم وابتكار في تدريس العلوم حتى لا تكون رتيبة. يمكن أن يوفر استخدام الوسائط الهزلية الرقمية في عملية التدريس والتعلم الراحة للطلاب ، لأن الوصول الذي يمكن القيام به بمرونة في أي وقت وفي أي مكان مهم لتشجيع طلاب الصف السادس على أن يكون لديهم دافع كبير لأنشطة القراءة. من المتوقع أن يؤدي استخدام وسائط التعلم المثيرة للاهتمام إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب ، وخاصة الصف السادس في المدرسة ابتداءية الهداية٢.

أهداف البحث هي كما يلي) :١ (وصف تحليل احتياجات الوسائط، (٢ )وصف تصميم وسائط الكتب المصورة الرقمية في تعليم العلوم لموضوع التكاثر التوليدي للحيوانات للصف السادس في مدرسة ابتداءية الهداية ٢ بيتاك كاليداوير (٣ )وصف تطوير وسائط الكتب المصورة الرقمية في تعليم العلوم لموضوع التكاثر التوليدي للحيوانات للصف السادس في مدرسة ابتداءية الهداية ٢ بيتاك كاليداوير ، )٤ (وصف تنفيذ وسائط الكتب المصورة الرقمية في تعليم العلوم لموضوع التكاثر التوليدي للحيوانات للصف السادس في مدرسة ابتداءية الهداية ٢ بيتاك كاليداوير ، )٥ (وصف كيفية التقييم الذي يحدث أثناء عملية تطوير وسائط الكتب المصورة الرقمية في تعليم العلوم لموضوع التكاثر التوليدي للحيوانات للصف السادس في مدرسة ابتداءية الهداية ٢ بيتاك كاليداوير..

يستخدم هذا البحث أساليب البحث والتطوير مع نموذج تطوير الذي يتكون من 5 مراحل ، وهي ١) (تحليل) ، ٢) *التصميم* ، ٣) *التطوير* ، ٤) *التنفيذ* ، ٥) *التقييم*. نتائج هذا التطور هي في شكل وسائط هزلية رقمية لتحسين نتائج التعلم في فئة العلوم السادسة مدرسة ابتدائية، عينة من هذه التجربة البحثية هي طالب في الصف السادس من معهد الهداية ٢ بيتك كليداوير تولونغاغون. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات. أنواع البيانات في هذه الدراسة هي البيانات الكمية ، وهي قيمة استبيانات التحقق من صحة البيانات ، واستبيانات استجابة الطلاب ، ونتائج *ما قبل الاختبار اللاحق* للطلاب بالإضافة إلى البيانات النوعية ، وهي النقد والاقتراحات والمدخلات من خبراء المواد وخبراء الإعلام ومعلمي المواد وردود الطلاب. تستخدم تقنيات تحليل البيانات في هذه الدراسة التحليل الوصفي الكمي والوصفي النوعي.

أظهرت النتائج أن التقييم الإعلامي من قبل المحاضرين والطلاب وخبراء التحقق من صحة نتائج التعلم ، أي خبراء المواد ، ٨٨٪ (صالح) ، ٩٣٪ (صالح) اللغويين ، ٩٦٪ (صالح) ، نتائج تجارب المجموعات الصغيرة ، حصل الطلاب على نسبة ٨٩٪ (فعال جدا) ، وفي نتائج التجارب الجماعية الكبيرة ٨٥٪ (فعال جدا). يقال إن الوسائط الهزلية الرقمية فعالة في تحسين نتائج تعلم الطلاب بناء على اختبارات الفعالية باستخدام نتائج *ما قبل الاختبار* وبعده ، والحصول على متوسط درجة *ما قبل الاختبار* ٩٣,٧٣ ومتوسط درجة ما بعد الاختبار ٢,٨٥ مع اختلاف قيمة ١١. استنادا إلى اختبار T المقترن ، فإن قيمة معنوية أقل من ٠٠٥,٠ أو النتائج التي تم الحصول عليها هي ٠٠٠,٠ < ٠٥,٠ ، مما يدل على أن الوسائط الهزلية الرقمية فعالة كوسيلة تعليمية لمواد التربية الجنسية الحيوانية

# ABSTRACT

The thesis entitled **"Development of Digital Comic Media to Improve Science Learning Outcomes For Class VI MI"** was written by Vina Nopitasari, NIM 126205203215, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Sayyid Ali Rahamtullah Tulungagung State Islamic University. Thesis Supervisor : Dr.Septinaningrum, M.Pd.

**Keywords** : *Digital Comic Media, Learning Outcomes, Science.*

This research was carried out to produce digital comic media to improve learning outcomes in science class VI MI motivated by the absence of media development applied to science subjects animal generative breeding material, so it needs evaluation and innovation in teaching science so that it is not monotonous. The use of digital comic media in the teaching and learning process can provide convenience for students, because access that can be done flexibly anytime and anywhere is important to encourage grade VI students to have high motivation for reading activities. The use of interesting learning media is expected to improve student learning outcomes, especially grade VI.

The objectives of this study are as follows: (1) Describe the analysis of media needs, (2) Describe the design of digital comic media in science learning on animal generative breeding material for class VI at MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir, (3) Describe the development of digital comic media in science learning animal generative breeding material for class VI at MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir, (4) Describe the implementation of digital comic media in science learning on animal generative breeding material for class VI MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir, (5) Describe how the evaluation that occurred during the development process of digital comic media in science learning on class VI animal generative breeding material at MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir.

This research uses research and development methods with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely 1) *Anaysis* (analysis), 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. The results of this development are in the form of digital comic media to improve learning outcomes in science class VI MI.The sample of this research trial is a grade VI student of MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung. Data collection techniques in this study are observation, interviews, questionnaires, and tests. The types of data in this study are quantitative data, namely the value of data validation questionnaires, student response questionnaires, and *student pretest-postest results* as well as qualitative data, namely criticism, suggestions, input from material experts, media experts, subject teachers and student responses. Data analysis techniques in this study use quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis.

The results showed that, 1) media assessment by lecturers, students, and learning outcomes validation experts, namely material experts, 88% (Valid), 93% (Valid) linguists, 96% (Valid), small group trial results, students got a percentage of 89% (Very Effective), and in large group trial results 85% (very effective). 2) Digital comic media is said to be effective in improving student learning outcomes based on effectiveness tests using *pre-test* and *post-test results* , obtaining an average pre-test score *of* 73.93 and an average post-test score of 85.2 with a difference value of 11. Based on the paired T-Test test, a significant value of less than 0.005 or the results obtained are 0.000<0.05, thus showing that digital comic media is effective as a learning medium for animal sexual breeding materials