

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMIK DIGITAL
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS XI SMA**

Maria Ni Luh Rosariana 161434066

Universitas Sanata Dharma

2020

ABSTRAK

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di 5 sekolah berbeda yang terdapat di Yogyakarta dan Sulawesi Utara ditemukan beberapa permasalahan terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan, mulai dari penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan terbatas, beberapa sub materi sistem pernapasan manusia yang sulit diajarkan serta peserta didik yang kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain dan kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi Sistem Pernapasan Manusia.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* menurut Brog & Gall dalam Sugiyono (2013). Metode ini digunakan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan produk. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu dalam pengembangan produk meliputi (1) potensi masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi dan (5) perbaikan desain.

Hasil penelitian yang diperoleh dari validasi oleh para validator mulai dari ahli media, ahli materi dan guru biologi kelas XI menunjukkan produk komik digital yang dikembangkan layak diujicobakan pada skala terbatas dengan revisi. Perolehan skor rerata dari semua validator menunjukkan nilai rata-rata 3,68 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa produk komik digital yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak diujicobakan dalam skala terbatas pada materi sistem pernapasan manusia kelas XI SMA.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Sistem Pernapasan Manusia, Komik Digital.*

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC
AS LEARNING MEDIA TO TEACH HUMAN RESPIRATORY SYSTEM
FOR ELEVENTH GRADE STUDENTS**

Maria Ni Luh Rosariana 161434066

*Sanata Dharma University
2020*

ABSTRACT

Based on the needs analysis carried out in 5 different schools in Yogyakarta and North Sulawesi, it was found several problems related to the learning activities carried out, ranging from the use of less varied and limited learning media, some sub-material of the human respiratory system that was difficult to teach and fewer students, enthusiastic in learning activities. The purpose of this study was to determine the design and feasibility of learning media based on digital comics that were developed as learning media on the Human Respiratory System material.

This study uses the Research and Development (R&D) research method according to Brog & Gall in Sugiyono (2013). This method is used to produce and test product feasibility. The research steps carried out in product development include (1) potential problems, (2) gathering information, (3) product design, (4) validation, and (5) design improvement.

The results of the research obtained from validation by validators ranging from media experts, material experts, and biology teachers of class XI showed that the digital comic product developed was feasible to be tested on a limited scale with revisions. The mean score of all validators shows an average score of 3.68 and is included in the "Very Good" category. This shows that the digital comic products developed are of good quality and are worthy of being tested on a limited scale on the human respiratory system material for class XI senior high school.

Keywords: *Learning Media, Human Respiratory System, Digital Comics.*